

A white horse is the central focus, standing in a field of tall, golden-brown grass. The background is heavily distorted with a wavy, liquid-like effect, creating a sense of motion and fluidity. The horse's legs are also slightly blurred, suggesting movement. The overall color palette is dominated by the white of the horse, the golden-brown of the grass, and the dark, swirling colors of the background.

Comunicaciones de las Jornadas

bodies_
perceptions_
design_

BAU Ediciones



Editora

Dra. Mara Martínez Morant

Coordinación científica de las Jornadas

Dra. Mara Martínez Morant

Dra. Paloma González Díaz

Comite organizador

Dra. Mara Martínez Morant

Dra. Paloma González Díaz

Dr. Ramon Rispoli

1ª Edición.

Número de ejemplares 150

Barcelona, España.

Mayo 2019

Datos para catalogación

bodies_perception_design

ISBN (Ed. Impresa): 978-84-09-12302-5

ISBN (Ed. Digital): 978-84-09-12363-6

Depósito Legal: B 15950-2019

Impresión:

9. disseny

Diseño y maquetación:

Best Boy

Diseño de portada:

Adrià Paz

Tipografías utilizadas

Campton

Arno Pro

Derechos de la publicación:

BAU, Centro Universitario de Diseño de
Barcelona

Derechos de los textos:

Todas las autoras

*El contenido de los artículos y las imágenes son
de absoluta responsabilidad de las autoras.*



**Comunicaciones de las Jornadas
bodies_perceptions_design**

INTRODUCCIÓN

Acerca de *bodies_perceptions_design* 007
Mara Martínez Morant

CONTRIBUCIONES DE LOS PONENTES

· El diseño del cuerpo-género
de Bowie a Zara 017
Begonya Enguix Grau

· Vegetals versus humans. O altres
maneres d'entendre's amb un enciam 035
Josep Martí

· Desplazándonos del centro:
la mirada cosmopolítica en diseño 057
Ramon Rispoli

· Muestras de creación crítica digital frente
al (des)control corporal tecnificado 071
Paloma González Díaz

· Animales no humanos en prácticas artísticas:
algunos ejemplos desde el bioarte y
el arte contemporáneo 091
Mara Martínez Morant

· Simbolismos y tecnologías de «perfección».
Reflexiones en torno al budismo
tibetano-vajrayāna
y la perspectiva transhumanista 127
Jaume Vallverdú

· Un acercamiento a las interfaces tecnológicas
corporales desde la perspectiva
de la práctica artística 145
María Castellanos Vicente

· Información sobre las autoras 155

Desplazándonos del centro: la mirada cosmopolítica en diseño

Ramon Rispoli

Foreseeing and planning are strangely overrated. It has to do with how we overrate the idea of free will [...].

We've been thinking that we are on top of things, outside of things or beyond things, able to look down and decide exactly what to do, in all sort of ways.

TIMOTHY MORTON, *Being Ecological*

En 2005, las investigadoras Isabelle Mauz y Julien Gravelle recogieron en un ensayo algunas reflexiones en torno a un estudio interdisciplinar al que habían participado, y que tenía como objetivo hacer un mapeo lo más exhaustivo posible de las consecuencias de la aparición de lobos salvajes en el parque de Mercantour, en los Alpes franceses. Este acontecimiento —evidencian las/os autoras/es— produjo en el ecosistema del parque y de los pueblos a su alrededor una cantidad extraordinaria de cambios y de controversias (Mauz y Gravelle, 2005), y documentarlos todos constituía ya uno de los mayores desafíos de la investigación.

Antes de todo, hubo que establecer si los animales eran realmente lobos salvajes, lo cual fue objeto de largas discusiones entre científicos de diferentes ámbitos: ¿con qué herramientas se podía corroborar que efectivamente eran lobos?; ¿cuál era la diferencia entre un perro y un lobo? Una vez demostrado que eran lobos, hubo que reforzar las medidas de seguridad para los visitantes del parque y encontrar maneras de proteger mejor al ganado, ya fuera con la utilización de perros guardianes o limitando el tiempo de libre circulación de los animales por el valle. Esto, a su vez, influyó en la cantidad de horas de trabajo diario de los pastores, así como en el grado de atención que tuvieron que dedicar a sus rebaños. Los perros de guardia de los habitantes de esta zona, al ladrar, provocaban cada vez más a menudo quejas por parte de los vecinos. Cuando una oveja era atacada por los lobos, los pastores salían a la calle con sus pancartas quejándose a las autoridades para que resolvieran el problema. Asimismo, cuando un cazador mataba a un lobo, los grupos de activistas animalistas salían a la calle con las suyas.

Además, con el tiempo, los lobos —y también otras especies salvajes, como las cabras— fueron sintiéndose progresivamente más «como en casa» en el parque y, con ello, acostumbrándose a la presencia de los seres humanos. Sin embargo, ese «sentirse como en casa» de las nuevas especies no era compatible con los deseos de los turistas, que esperaban poder encontrarse con algo más «salvaje»: animales que se escondieran, que no fuesen tan «despreocupados», pues el hecho de ver a un lobo o una cabra salvaje es «una ocurrencia relativamente rara» para los humanos (ibid., p. 370), y justamente por eso suscita curiosidad. Así pues, con el objetivo de recuperar su rol de atracción turística, los cazadores empezaron a asustar a los lobos y a las cabras para que volvieran a esconderse (Yaneva, 2015, p. 3).

El caso del Mercantour es ilustrativo por muchas razones a la vez. De entrada, por ejemplo, nos permite entender de qué modo la violencia y el miedo pueden ser verdaderas herramientas de diseño, pues era mediante el diseño del miedo de los lobos y las cabras que se buscaba que estos no fueran vistos con tanta frecuencia. Pero, sobre todo, nos hace comprender que en realidad no existe una naturaleza inerte, pasiva y claramente separada de lo relativo a los seres humanos, es decir: es imposible trazar una frontera entre naturaleza y sociedad, y todas las cuestiones son siempre nudos

intricados de lo que Bruno Latour llama «*matters of concern*» ('asuntos de interés' o 'asuntos de preocupación'), en los que convergen tanto humanos como no humanos (2004).

Esta premisa permite abordar de forma más clara el concepto de «cosmopolítica», propuesto por figuras clave de la filosofía francesa contemporánea como Isabelle Stengers o el mismo Latour.

Antes de todo, es esencial no confundir la cosmopolítica con el cosmopolitismo, esto es, el sueño de la participación en una sociedad civil mundial; un sueño iluminista y, por lo tanto, irremediablemente antropocéntrico que hablaba del mito del progreso, pero que lo hacía solo en relación al género humano.

De hecho, en el sentido tradicional, el mismo concepto de «política» está estrechamente vinculado con lo humano, ya que designa el conjunto de actividades y cuestiones relacionadas con el gobierno y la administración de lo común y, de un modo más genérico, también con el problema de la coexistencia de los seres humanos. Sin embargo, hoy más que nunca, el cambio climático y la amenaza de la catástrofe medioambiental ponen de manifiesto que la coexistencia no solo es un asunto «humano», sino más bien de todas las entidades —animadas o inanimadas, materiales o inmateriales— que componen el mundo. En este sentido, Stengers (2014) y Latour (2014) defienden que, más que de política, hoy es preciso hablar de *cosmopolítica*: una negociación continua, una práctica de la coexistencia en la que participan todos los otros seres vivos y todas las otras entidades no vivas —objetos y materias—, a las que solemos llamar de manera reduccionista *recursos*.

Stengers afirma que, en el término compuesto «cosmopolítica», las palabras «cosmos» y «política» son mutuamente necesarias: por un lado, «cosmos» es necesaria porque la coexistencia ha de lograrse no solo entre humanos, sino directamente entre todo lo que conforma el universo (o pluriverso, término que da mejor cuenta de su irreductible complejidad y heterogeneidad); por el otro, «política» es necesaria porque ningún orden que sea política y estéticamente «armónico» —el *kósmos* griego en su sentido originario— puede lograrse sin el ejercicio de la confrontación y de la negociación abierta y colectiva.

De la misma manera, Latour señala que hablar de cosmopolítica nos obliga a repensar la noción de «política» desde lo que podría llamarse «pluralismo ontológico». Dado que el cosmos es el conjunto de todas las diferentes entidades naturales y materiales que lo componen, la política, a su vez, debe dejar de significar el simple «dar-y-tomar en un club humano exclusivo» (Latour, 2014, p. 48) y volverse cósmica, preguntándose por la voz y la agencia de todo lo que no es humano en el mundo. En este sentido, la verdadera novedad de la noción de «cosmopolítica» reside en su «capacidad de hacer explícita la conexión de los humanos con otras especies, pero también con entidades con una materialidad y una agencia no humana distinta: rocas, ríos, partículas, fuerzas físicas» (Fowkes y Fowkes, 2018).

Esta nueva concepción —mucho más amplia— de «política» ha tenido ya su reflejo en la jurisprudencia internacional: la Constitución de Ecuador, por ejemplo, ya reconoce explícitamente los derechos de Pachamama (Madre Tierra en lengua quechua, es decir, la naturaleza); análogamente, la Constitución suiza reconoce el derecho a la dignidad de las plantas y de otros organismos.

Ahora bien, el desafío más grande del ejercicio cosmopolítico es *cómo* lograr esta negociación. Para negociar, antes de todo hay que poder comunicar, y los animales, las plantas y las rocas no comparten nuestro idioma. El problema es que nuestros «idiomas» humanos no son meramente herramientas de comunicación, sino más bien *convenciones*, en el sentido más amplio del término: sistemas que fijan valores y medidas comunes que se suponen racionales y, por lo tanto, incuestionables, como si de verdaderas «reglas matemáticas» se tratara. De hecho, la palabra griega «*logos*» significa a la vez ‘discurso’ y ‘razón’: ‘contar’, tanto en lo que refiere a contar un cuento como a hacer las cuentas.

Otro filósofo francés, Jacques Rancière, recuerda que, para Aristóteles, la voz de los animales no era *logos* —‘discurso’, ‘razón’—, sino simple *phoné* —‘ruido sin argumentación’; ruido que, literalmente, «no cuenta»— (2014). Por lo tanto, según la visión aristotélica, los animales —así como los esclavos, los humanos no libres— estaban excluidos de la vida política, pues su «idioma» no es el de los seres humanos, los únicos capaces de establecer la medida común del diálogo y, por ende, también árbitros últimos de

cualquier confrontación. Veamos la experimentación animal, por ejemplo: aunque la consideramos éticamente muy problemática, la juzgamos inevitable cuando está en juego algo que consideramos más importante, como puede ser la posibilidad de encontrar una cura para una enfermedad humana.

Al final, el antropocentrismo consiste, en resumen, en obligar a las otras entidades a entrar en una confrontación cuyas reglas son siempre las nuestras. El *metron*, la medida del diálogo, lo fijamos siempre nosotros. Es así como Stengers le contesta al sociólogo alemán Ulrich Beck, quien —con el viejo lenguaje del positivismo humanista— hablaba del sentido común como herramienta necesaria y suficiente para construir un mundo común:

¡No somos fiables! Y eso sobre todo cuando pretendemos participar en la creación necesaria de un «*common sense*» cosmopolítico, de un espíritu de reconocimiento de la alteridad del otro, capaz de aprehender las tradiciones étnicas, nacionales y religiosas, y de procurar que se beneficien de sus mutuos intercambios». Y eso sobre todo cuando la necesidad de esta creación de un «buen mundo común» en que todo el mundo tendría aptitudes para ver «con los ojos del otro» tiene como fundamento algo que deben aceptar todos: no un interés general siempre discutible, sino el contundente argumento que constituye la urgencia por excelencia, la sobrevivencia de la humanidad misma (Stengers, 2014, p. 40).

Parece que estemos dispuestos a negociar, pero únicamente siempre y cuando no se ponga en duda la premisa en la que se establece nuestro propio interés como especie. Dicha premisa excluye cualquier principio de igualdad en la disputa y, por lo tanto, también cualquier verdadera negociación. Si la política es confrontación —y «política» comparte raíz con «*pólemos*» ('guerra')—, no puede hacerse con árbitros, pues estos árbitros son seres humanos y, en consecuencia, inevitablemente parciales. En cambio, hace falta un ejercicio de «diplomacia cósmica», esto es, buscar un acuerdo entre entidades en posición de igualdad, sean estas entidades humanas o no humanas, vivas o no vivas.

«Objetos» y «cosas» más allá de lo humano

Para entender más a fondo la propuesta cosmopolítica y su relevancia para el diseño, es interesante comparar las diferentes lecturas de la dualidad entre «objeto» y «cosa» propuestas por Martin Heidegger a principios del siglo XX y por Bruno Latour en años mucho más recientes.

Heidegger (1953) hablaba de «cosas» como de «reuniones» donde se congregan la tierra y el cielo, lo divino y lo mortal, haciendo referencia a la etimología anglosajona del término («*Ding*», en alemán, y «*thing*», en inglés, remiten justamente a «*gathering*»). Por lo tanto, para Heidegger, las cosas eran entidades con una virtud especial, capaces de conectar el mundo material con lo trascendente. No todo eran cosas para él, sino que había también simples «objetos»; en alemán, «*Gegenstände*»: etimológicamente, algo que «se sitúa» («*stand*») «contra» o «frente a» («*gegen*») un determinado sujeto; algo que, sin embargo, no consigue convocar ninguna reunión¹.

¹ El filósofo italiano Remo Bodei ha ilustrado cómo estos mismos significados pueden encontrarse en la etimología de «objeto» y «cosa» en las lenguas neolatinas (2009, p. 20).

El filósofo surcoreano Byung-Chul Han ha puesto en evidencia que Heidegger hablaba de «cosas» de una manera selectiva y todavía impregnada del pensamiento teológico: entre los animales, por ejemplo, ningún «bicho raro», ninguna «sabandija» podían ser considerados una cosa, porque una sabandija es, literalmente, «un animal que no es apto para ser entregado en sacrificio a Dios» (2015, p. 32). Para el filósofo alemán, un toro o un ciervo podían ser cosas, pero no así una hormiga ni, mucho menos, un sapo o una piedra, que quedaban reducidos a simples objetos.

Además de estos residuos teológicos, el concepto heideggeriano de «cosa» seguía siendo profundamente antropocéntrico, como ya han puesto

en evidencia varios autores (Latour, 2004; Han, 2015; Morton, 2018). Ejemplar al respecto es su célebre descripción de *Un par de zapatos* de Van Gogh: Heidegger escribió que, cuando se las despojaba de su función cotidiana, esas botas dejaban de ser un simple «objeto» útil para pasar a mostrar su esencia de «cosa», pues revelaban toda «la fatiga de los pasos de la faena [...], la obstinación del lento avanzar a lo largo de los extendidos y monótonos surcos del campo mientras sopla un viento helado», como también «el callado temor por tener seguro el pan [...] y toda la silenciosa alegría por haber vuelto a vencer la miseria» (1935, pp. 7-8). En otras palabras, las botas de Van Gogh, para Heidegger, podían ser «cosas» solo en la medida en que su naturaleza como artefactos era capaz de *hablar* del ser humano y de su existencia.

Bruno Latour (2008) retoma el concepto de «*thing*» de Heidegger, pero amplía de manera decisiva su campo de aplicación. En su visión, nada es realmente un objeto y todo es una cosa, una «reunión», porque todo —un puñado de harina, una lata de Coca-Cola, un trozo de corcho, una manada de lobos en el parque de Mercantour— reúne problemas e intereses diferentes, y no solo humanos. Un puñado de harina, por ejemplo, nos habla del trigo que ha servido como materia prima, de los terrenos que se han usado para cultivarlo, de las condiciones climáticas que lo han hecho madurar, de los seres humanos que han trabajado para producirlo, de los ecosistemas que se están dañando con la agricultura intensiva. Un puñado de harina reúne todos estos asuntos, y también muchos más: esta reunión, por lo tanto, es entre humanos y no humanos².

Evidentemente, el concepto de «cosa» le sirve a Latour para reforzar la premisa fundamental de su pensamiento: estamos inmersos en redes ecosis-

² Sobre esta distinción entre objetos y cosas, véase también la interesante contribución de Domínguez Rubio (2015).

témicas con una multitud de otras entidades con las que siempre estamos en relación, de manera que —como ya se ha evidenciado— cualquier separación entre naturaleza y sociedad pierde sentido. Como afirma Tim Ingold, «en vez de pensarnos solo como observadores [...], debemos imaginarnos antes de todo como *participantes*, cada uno inmerso con todo su ser en las corrientes de un mundo-en-formación» (2011, p. 129).

Además, no solo estamos inmersos en ecosistemas; *somos* ecosistemas. Varias voces del que podría llamarse «giro poshumanista» de la filosofía contemporánea insisten en poner en evidencia nuestra naturaleza de «ensamblajes» (Martí, 2017). Cualquier cuerpo humano necesita la presencia, incluso en su propio interior, tanto de entidades vivas (como las bacterias de nuestro intestino) como de entidades no vivas (el oxígeno que respiramos): por lo tanto, el concepto «ser humano» no define ninguna esencia independiente, sino al revés, una interdependencia.

Negando cualquier esencialismo —y, con ello, cualquier posible superioridad ontológica del ser humano sobre las otras entidades—, esta idea de «in-definición de lo humano» implica apertura y pluralismo; en este sentido, parece tener alguna analogía con el concepto budista de «*śūnyatā*». Como pone en evidencia Byung-Chul Han, el *śūnyatā* es una vacuidad «amistosa»: un movimiento de ex-propiación, de des-individualización, que niega cualquier transcendencia y dimensión de lo sagrado, abriendo, en cambio, un mundo hecho de inmanencia (esto es, de in-separabilidad) y de convivencia pacífica. El universo del budismo Zen —escribe Han— es «un mundo cotidiano de hombres y mujeres, de anciano y joven, sartén y olla, gato y cuchara» (2015, pp. 24-25), y está «habitado por numerosos insectos y animales que no son apropiados

para el sacrificio: de esta forma, está más lleno y es más amistoso que el mundo de Heidegger, pues no solo se halla liberado del *anthropos*, sino también del *theos*» (*ibid.*, pp. 32-33).

Además, en un horizonte posantropocéntrico y cosmopolítico, hay otra separación que deja de tener sentido: la que divide interior y exterior, «dentro» y «fuera». No hay ningún sitio que esté «fuera» del universo (o mejor, del pluriverso): todo está en su «esfera» (Latour, 2008). Desde esta perspectiva, lo que en inglés se denomina «*throw-away culture*» no solo es algo éticamente problemático, sino que además basa sus premisas en un verdadero error conceptual, porque el «*away*» no existe. Como afirma Timothy Morton, la basura no «se tira» simplemente: se tira siempre «en algún lugar», ya sea en el fondo del océano Pacífico o en la cumbre del monte Everest (2016, p. 6). En un mundo no antropocéntrico, por lo tanto, también la propia noción capitalista de «externalidad» deja de tener sentido: no hay ningún «fuera» por colonizar o explotar, justamente porque todo está inmerso en una interacción simbiótica³.

³ A este respecto, escribíamos: «Los seres humanos y no humanos son redes materiales de relaciones, fluctuantes, en interacción simbiótica con los demás, con el entorno, con su propio entorno, son un potencial constante. La existencia humana está por tanto vinculada a cualquier otra forma de existencia, nada, en esta dimensión, es completamente autónomo o totalmente independiente» (Martínez Morant y Rispoli, 2017, p. 6).

Diseñar la cosmopolítica

El diseño tiene una larga tradición antropocéntrica, la cual se reforzó ulteriormente durante la época del modernismo; mirarlo desde el prisma de la cosmopolítica implica dejar definitivamente de lado esta tradición y enfrentarse a la cuestión de cómo contribuir a re-organizar a la coexistencia pacífica de humanos y no humanos, es decir, a rediseñar el cosmos. Esta cuestión se traduce, en concreto, en una serie de preguntas que se tornan cruciales:

¿Quién es o será afectado por cierto diseño y cómo? ¿Cómo se tiene en cuenta la agencia de otras especies? ¿Cómo diseñadoras y diseñadores hacen explícita la conexión de los humanos con una variedad de entidades con diferentes

ontologías (ríos, especies vivientes, aire, contaminación, objetos, materiales y divinidades)? ¿Cómo re-definen un orden político poniendo juntas estrellas, priones, vacas, paraísos y seres humanos? (Yaneva, 2015, pp. 5-6).

Desde esta perspectiva, el diseño deja de ser una simple operación de *problem-solving* para pasar a convertirse en una determinada forma de *problem-making*. Si la realidad es siempre una interrelación compleja —una reunión polifónica de entidades distintas con intereses distintos y a menudo contradictorios—, el *modo* en que se presenta un problema es una cuestión crucial de carácter (cosmo)político en la medida en que este modo será más o menos capaz de dar cuenta de todas estas entidades e intereses, esto es, de «ampliar el cosmos» de lo que consideramos político (Domínguez Rubio y Fogué, 2016). Antes de todo, hace falta representar (es decir, *diseñar*) el problema en todas sus múltiples dimensiones —como hicieron Mauz y Gravelle en el parque de Mercantour— para poder llegar a imaginar su posible solución.

Además, es preciso abandonar la idea de que el diseño es una acción específicamente humana. Las otras entidades —vivas y no vivas— que componen el mundo, lejos de ser enteramente sometidas a la voluntad y a los propósitos del ser humano —según contaba el mito iluminista—, tienen su propia autonomía y su propia capacidad de acción: la materia es «vibrante» (Bennett, 2010) y «recalcitrante» (Harman, 2015). Por lo tanto, no se trata de entender únicamente cómo las actividades humanas influyen sobre otras especies/entidades/materias, sino también cómo estas otras especies/entidades/materias tienen *agencia*, es decir, son capaces de llevar a cabo —y de forma independiente— acciones que permiten, impiden u orientan las acciones de otras entidades, incluyendo a los humanos. En un mundo inter-dependiente, las agencias son siempre distribuidas y, por lo tanto, cualquier diseño es siempre co-diseño: una actividad de colaboración entre diferentes entidades con diferentes agencias⁴.

Esto, evidentemente, implica un cambio decisivo de paradigma en el diseño. Tradicionalmente, el humano ha pretendido «diseñarlo todo», pre-configurar soluciones totalizantes a partir de la premisa antropocéntrica según la cual «los hombres de buena voluntad deciden en nombre del interés general» (Stengers, 2005, p. 35), cosa

⁴ En este sentido, Tironi reconoce en la perspectiva cosmopolítica «una invitación a reconocer los límites y alcances de los métodos del diseño centrados en los humanos, y a explorar formas de descentramiento a través de operaciones de co-diseño que permitan la inclusión de otras entidades invisibilizadas» (2017, p. 40).

que acaba limitando el campo de acción de las otras entidades. A esta idea de «prefiguración totalizante», Domínguez Rubio y Fogué oponen la de un diseño infradeterminado, capaz de desplegar múltiples posibilidades y abrirse a múltiples formas de colaboración, incluso entre humanos y no humanos (2017, p. 104).

A este mismo respecto, Fuller escribe: «Las cosas deberían estar hechas de manera que su función pudiera ser reinventada y, así, poder ser acopladas a otras cosas, que no impidieran el futuro» (2016, p. 79). De este modo, cualquier artefacto será pensado no como algo finalmente acabado, sino más bien como «una plataforma, una serie de condiciones para que puedan acontecer cosas» (*ibid.*). Esta *underspecification* puede representar una «forma conceptualmente avanzada de modestia» (*ibid.*) para el diseño: componer entidades a partir de las cuales otras entidades podrán ser compuestas.

Por último, y siempre con la misma intención, Corsín Jiménez (2014) y Tironi (2017) hablan del diseño como prototipado; una concepción mucho más humilde de práctica proyectual que «no impone ni pre-configura», porque «su razón de ser es dejar que surjan realidades a partir de sus sucesivos fracasos y fallas, obligando a reconsiderar otros caminos y preguntas» (Tironi, 2017, pp. 41-42). En este sentido, el diseño como prototipado tiene una dimensión performativa: abre nuevas posibilidades en el mundo justamente operando en él, alterando y re-componiendo el entramado de relaciones que lo constituyen.

Un diseño cosmopolítico es, por lo tanto, un diseño cuyas acciones y alteraciones posibilitan la emergencia —y la di-vergen- cia— de las muchas posibilidades contenidas (aunque a menudo invisibles) en la realidad. En lugar de la lógica tradicional de la prefiguración totalizante, adopta la lógica de lo infradeterminado (o *underspecified*) y del prototipado: una transformación situada y continua, capaz de crear las condiciones para la negociación y la colaboración entre diversas entidades. Justo en un momento en que el mundo, tal y como lo conocemos, parece aproximarse rápidamente a un punto de no retorno, explorar el horizonte de un diseño capaz de abrir otros «mundos posibles» se hace cada vez más necesario y urgente.

Bibliografía

- Bennett, J., 2009. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham: Duke University Press.
- Bodei, R., 2009. *La vita delle cose*. Bari: Laterza.
- Corsín Jiménez, A., 2014. The Prototype: More than Many and Less than One. *Journal of Cultural Economy*, 7(4), pp. 381-398.
- Domínguez Rubio, F., 2016. On the discrepancy between objects and things: an ecological approach. *Journal of Material Culture*, 21(1), pp. 59-86.
- Domínguez Rubio, F. y Fogué, U., 2017. Desplegando las capacidades políticas del diseño. *Diseña*, 11, pp. 96-109. (Adaptación de la versión ya publicada en lengua inglesa en: A. Yaneva y A. Zaera-Polo, eds. *What Is Cosmopolitical Design? Design, Nature and the Built Environment*. Abingdon/Nueva York: Routledge.)
- Fowkes, M. y Fowkes, R., 2018. Cosmopolitics. En: R. Braidotti y M. Hlavajova, eds. *Posthuman Glossary*. Londres/Nueva York: Bloomsbury. Disponible en línea en: <https://monoskop.org/media/text/posthuman_glossary_2018/#p79> [fecha de consulta: 13 de Abril de 2019].
- Fuller, M., 2016. Underspecified Dreams of Parts and Wholes. *Inmaterial: Diseño, Arte y Sociedad*, 1(1), pp. 77-84.
- Han, B. C., 2015. *Filosofía del budismo Zen*. Barcelona: Herder.
- Harman, G., 2015. *Hacia el realismo especulativo: ensayos y conferencias*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Heidegger, M., 1935. El origen de la obra de arte. En: id., 1996. *Caminos de bosque*. Madrid: Alianza.
- Heidegger, M., 1953. La cosa. Ideas y Valores, 2(7-8), pp. 661-678. Disponible en línea en: <<https://revistas.unal.edu.co/index.php/idval/article/view/29561/29782>> [fecha de consulta: 14 de Abril de 2019].
- Ingold, T., 2011. *Being Alive: Essays on Movement, Knowledge and Description*. Abingdon/Nueva York: Routledge.
- Latour, B., 2004. Why Has Critique Run out of Steam? From Matters of Fact to Matters of Concern. *Critical Inquiry*, 30(2), pp. 225-248.
- Latour, B., 2008. *A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk)*. Texto de la conferencia magistral en «Networks of Design», evento anual de la Design History Society, Falmouth, Reino Unido. [pdf] Disponible en línea en: <<http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/112-DESIGN-CORNWALL-GB.pdf>> [Consultado el 11 de diciembre de 2018].
- Latour, B., 2014. ¿El cosmos de quién? ¿Qué cosmopolítica? Comentarios sobre los términos de paz de Ulrich Beck. *Revista Pléyade*, 14, pp. 43-59.
- Martí, J., 2017. Esfilagarsats i entortolligats: una ullada als cossos des del posthumanisme. *Inmaterial: Diseño, Arte y Sociedad*, 3(2), pp. 19-39.
- Martínez Morant, M. y Rispoli, R., 2017. Los poliédricos cuerpos. *Inmaterial: Diseño, Arte y Sociedad*, 3(2), pp. 3-18.

- Mauz, I. y Gravelle, J., 2005. Wolves in the Valley: On Making a Controversy Public. En: B. Latour y P. Weibel, eds. *Making Things Public: Atmospheres of Democracy*. Cambridge: MIT Press, pp. 370-380.
- Morton, T., 2017. *Humankind: Solidarity with Nonhuman People*. Londres/Nueva York: Verso Books.
- Morton, T., 2018. *Being Ecological*. Londres: Pelican Books.
- Rancière, J., 2014. *El reparto de lo sensible: estética y política*. Buenos Aires: Prometeo.
- Stengers, I., 2014. La propuesta cosmopolítica. *Revista Pléyade*, 14, pp. 17-41.
- Tironi, M., 2017. Repensando la política desde el diseño (y el diseño desde la política). *Diseña*, 11, pp. 36-45.
- Yaneva, A., 2015. What is Cosmopolitical Design? En: A. Yaneva y A. Zaera-Polo, eds. *What Is Cosmopolitical Design? Design, Nature and the Built Environment*. Abingdon/Nueva York: Routledge, pp. 1-20.