

LAOCOONTE

REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

Nº 6 • 2019 • ISSN 2386-8449

CONVERSANDO CON

“El producto del diseñador es un proyecto, el estado previo de un objeto”, Entrevista con **Norberto Chaves**, por **Fernando Infante**

El papel de la investigación y la teoría en diseño. Una conversación abierta, por **Fernando Infante** y **María Jesús Godoy**

UT PICTURA POESIS

Abandonar la escritura. Poesía experimental y manifiesta, **Ignacio Gómez de Liaño**

PANORAMA: FILOSOFÍA DEL DISEÑO

 Sección coordinada por **Fernando Infante** y **María Jesús Godoy**

Pensar el diseño, **Fernando Infante** y **María Jesús Godoy** (Coordinadores)

TEXTOS INVITADOS

Estatus y estado del diseño más allá del objeto, **Pedro Medina Reinón**

Mar de Nubes. Cuerpo de Cristal, **Dionisio González**

ARTÍCULOS

Understanding Design Aesthetics beyond Functional Beauty accounts, **Lucía Jiménez Sánchez**

Estética y diseño industrial: debates y controversias, **Joan M. Marín**

Del ornamento al delito. El diseño y la sociedad en Charles Baudelaire y Adolf Loos, **Jorge López Lloret**

When is Architecture not Design? **Saul Fisher**

Diseño y habitabilidad: una aproximación basada en los lenguajes de patrones, **Antonio Hidalgo Pérez**

Marcel Breuer: un diseñador global. Experiencias en el ámbito de la vivienda prefabricada, **Salvador J. Sanchis**, **Ignacio Peris** y **Pedro Ponce**

Diseño y artes escénicas: el papel de Oskar Schlemmer en *Das Triadische Ballett* y la actualidad de la Bauhaus, **Milagros García Vázquez**

Lo performativo en prácticas de arte y diseño actuales vinculadas a procesos de innovación social. El caso de *La Venezia che non si vede* y de *La borda*, **Tània Costa Gomez**

Articulaciones de la estética y el diseño. El caso de la evaluación a partir de la investigación dirigida en la carrera de diseño escénico de la Universidad de las Artes de Cuba, **Mara Rodríguez Venegas** y **Xiomara Romero Rojas**

SUPLEMENTO

El diseño, la ciudad y un lápiz de labios, **Mercedes Espiau**, **Mar García Ranedo** y **Alejandro Rojas**

RESEÑAS

EDITA

SEyTA.

SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

COORDINACIÓN EDITORIAL

Anacleto Ferrer (Universitat de València)
Francesc Jesús Hernández i Dobon (Universitat de València)
Fernando Infante del Rosal (Universidad de Sevilla)

SECRETARÍA DE REDACCIÓN

Lurdes Valls Crespo (Universitat de València)
Vanessa Vidal Mayor (Universitat de València)

COMITÉ DE REDACCIÓN

Tamara Djermanović (Universitat Pompeu Fabra), **Rosa Fernández Gómez** (Universidad de Málaga), **Anacleto Ferrer** (Universitat de València), **Ilia Galán** (Universidad Carlos III), **Ana María García Varas** (Universidad de Zaragoza), **María Jesús Godoy** (Universidad de Sevilla), **Fernando Infante del Rosal** (Universidad de Sevilla), **Miguel Ángel Rivero** (Universidad de Sevilla), **Miguel Salmerón** (Universidad Autónoma de Madrid), **Gerard Vilar** (Universitat Autònoma de Barcelona).

COMITÉ CIENTÍFICO INTERNACIONAL

Rafael Argullol* (Universitat Pompeu Fabra), **Luis Camnitzer** (State University of New York), **José Bragança de Miranda** (Universidade Nova de Lisboa), **Bruno Corà** (Università di Cassino), **Román de la Calle*** (Universitat de València), **Eberhard Geisler** (Johannes Gutenberg-Universität Mainz), **José Jiménez*** (Universidad Autónoma de Madrid), **Jacinto Lageira** (Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne), **Bernard Marcadé** (École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy), **Elena Oliveras** (Universidad de Buenos Aires y Universidad del Salvador), **Pablo Oyarzun** (Universidad de Chile), **Francisca Pérez Carreño*** (Universidad de Murcia), **Bernardo Pinto de Almeida** (Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto), **Luigi Russo** (Università di Palermo), **Georges Sebbag** (Doctor en Filosofía e historiador del surrealismo), **Zoltán Somhegyi** (University of Sharjah, United Arab Emirates), **Robert Wilkinson** (Open University-Scotland), **Martín Zubiria** (Universidad Nacional de Cuyo).

*Miembros de la Sociedad Española de Estética y Teoría de las Artes, SEyTA

DIRECCIÓN DE ARTE

El golpe. Cultura del entorno

REVISIÓN DE TEXTOS

Antonio Cuesta

TRANSCRIPCIÓN DE TEXTOS

Álvaro G. Serna



Excepto que se establezca de otra forma, el contenido de esta revista cuenta con una licencia Creative Commons *Atribución 3.0 España*, que puede consultarse en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>

EDITA

SEyTA.

SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE



LAOCOONTE aparece en los catálogos:



“Cuanto más penetramos en una obra de arte más pensamientos suscita ella en nosotros, y cuantos más pensamientos suscite tanto más debemos creer que estamos penetrando en ella”.

G. E. Lessing, *Laocoonte o los límites entre la pintura y la poesía*, 1766.

No hay cói.
 método, de pen.
 ión en general. In.
 zar la forma para el n.
 eptual por los orígenes
 la, el objeto, la exposición.
 storia, porque existe en el m. a ub
 das sus raíces. Desde allí cc. a panoram
 n conceptual y donde el esencia del con
 “señado, como es el a al objeto y el di
 onocido la inmar. a olvidada, o como
 igen de. form. trozo de madera ar
 a manera d. form. trozo de madera ar
 comunicar. en la publicación
 mundo. Seguin que plos de la impor
 eno en manos de las nalidades porqu
 te el método c. ara un c. diendo de quie
 les. A partir c. generar u
 teria prima pe. ción de n. los
 xto se puede g. in-
 ño, en proyec. amientos de u
 a consciencia
 .)

significado y ue
 y intem.
 te que cerca
 los símbolos que an

Hable
 conjunto
 elazan en lu
 Pensar p
 am
 nitamente
 ontrar su p
 er consciencia fijo, sino que
 mas que está incrusta
 Por un lado, la
 trad. 2014)

Se.
 le http://

Je crear visualidades. A partir de .
 ellas la propia materia prima para un .
 en que desde un texto se puede generar u. ir
 Pensar en diseño, en proyección de nuev
 posibles comportamientos de una colectiva
 presente como una consciencia del hecho que estamos elaborando, significac
 nuestro entorno (..)

www

Cardoso, R. C. Rafael. (2014). *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify.

LAOCOONTE

REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

Nº 6 • 2019

PRESENTACIÓN	7-8
CONVERSANDO CON	9
“El producto del diseñador es un proyecto, el estado previo de un objeto”, Entrevista con Norberto Chaves , por Fernando Infante	11-23
El papel de la investigación y la teoría en diseño. Una conversación abierta, por Fernando Infante y María Jesús Godoy	25-43
UT PICTURA POESIS	45
<i>Abandonar la escritura. Poesía experimental y manifiesta</i> , Ignacio Gómez de Liaño	47-95
Imágenes de Laocoonte n. 6, de Isadora Gonzaga	96-97
PANORAMA	
FILOSOFÍA DEL DISEÑO	99
Pensar el diseño, Fernando Infante y María Jesús Godoy (Coordinadores)	101-105
TEXTOS INVITADOS	107
Estatus y estado del diseño más allá del objeto, Pedro Medina Reinón	109-125
Mar de Nubes. Cuerpo de Cristal, Dionisio González	127-133
ARTÍCULOS	135
Understanding Design Aesthetics beyond Functional Beauty accounts, Lucía Jiménez Sánchez	137-149
Estética y diseño industrial: debates y controversias, Joan M. Marín	150-164
Del ornamento al delito. El diseño y la sociedad en Charles Baudelaire y Adolf Loos, Jorge López Lloret ...	165-182
When is Architecture not Design? Saul Fisher	183-198
Diseño y habitabilidad: una aproximación basada en los lenguajes de patrones, Antonio Hidalgo Pérez	199-215
Marcel Breuer: un diseñador global. Experiencias en el ámbito de la vivienda prefabricada, Salvador José Sanchis , Ignacio Peris y Pedro Ponce	216-230
Diseño y artes escénicas: el papel de Oskar Schlemmer en <i>Das Triadische Ballett</i> y la actualidad de la Bauhaus, Milagros García Vázquez	231-250
Lo performativo en prácticas de arte y diseño actuales vinculadas a procesos de innovación social. El caso de <i>La Venezia che non si vede</i> y de <i>La borda</i> , Tània Costa Gomez	251-258
Articulaciones de la estética y el diseño. El caso de la evaluación a partir de la investigación dirigida en la carrera de diseño escénico de la Universidad de las Artes de Cuba, Mara Rodríguez Venegas y Xiomara Romero Rojas	259-274
SUPLEMENTO	275
El diseño, la ciudad y un lápiz de labios, Mercedes Espiau , Mar García Ranedo y Alejandro Rojas	277-290

RESEÑAS	291
Walter Gropius. La vida del fundador de la Bauhaus, Jorge Martínez Alcaide	293-296
¿Qué significa pensar la política desde la estética? Áger Pérez Casanovas	297-299
Ideologías estéticas en los orígenes de la pintura moderna, José Luis Plaza Chillón	300-303
Sobre a estética, Luis Carlos Pereira	304-306
Músicas populares. Sociedad y territorio: Sinergias entre investigación y docencia, Mar Alexandre Badenes ...	307-309
La necesidad de la mirada antropológica sobre la literatura, Pablo de Benito David	310-314
A propósito de Chandler, o la novela policíaca como tratado filosófico, Juan Evaristo Valls Boix	315-318
Videre aude!, Anacleto Ferrer	319-321
La inaplazable memoria del dolor y el sufrimiento, Antonio Notario Ruiz	322-326
La alargada sombra de la pintura, Raquel Baixauli	327-328
Sondear la maravilla, Juan Evaristo Valls Boix	329-331
... Y lo sabes, Marc Hernández Montoro	332-334
Arqueologías de la modernidad en las artes. Ensayo estético, Carlota Fernández-Jáuregui Rojas	335-340
Estética de la Instalación, Luis Cemillán Casis	341-344
La Herencia de otra época, María Jesús Godoy Domínguez	345-347
Del <i>Theatrum Mundi</i> al <i>Gran Vidrio</i> , Miguel Salmerón Infante	348-349

Imágenes de **Isadora Gonzaga**.

Fotografía de portada de **Tamara Djermanovic** intervenida por **Isadora Gonzaga**.

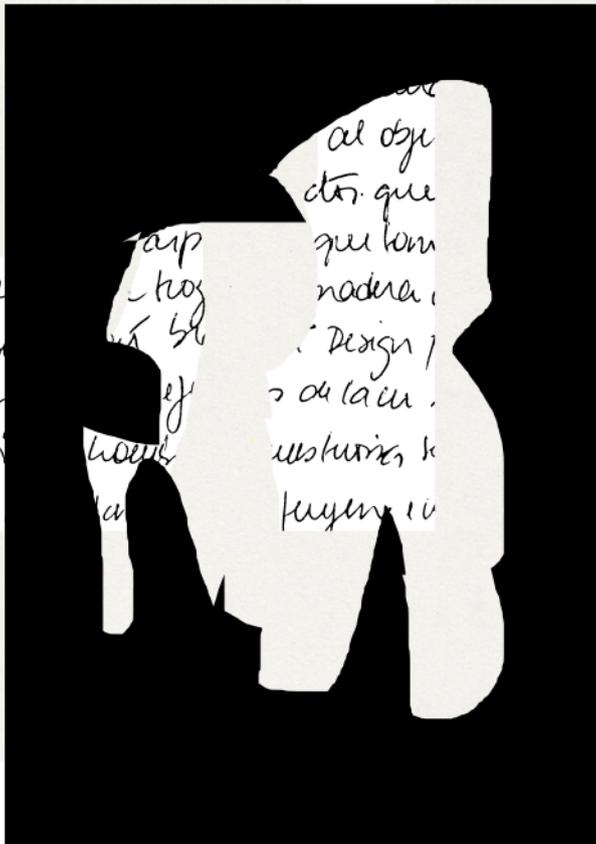
Los coordinadores de la sección *Panorama: Filosofía del diseño* agradecen a Antonio Molina Flores su colaboración.

que están sobrev
que hace surgir la forma
descifra una lengua olvidada

la forma para el mundo
una investigación conceptual
de los significados: de
la, la expresión, el
porque, cual es su h
o aún

Desde
la orig
buto que c
na p
aunque sin
lo centr
neco ra el
la el ad
may n la apl
o n la ju
puro, comer
n de udo p
o s h

el lib
ngü, q
en su t
están fu
men
el está a
ntado, a



ncada.
origen cc
a ser dise
sobrevolana
hace
d

Así, Card
comienza a da
y cuestiona sus
significado y us

“L
un pro
materia
encarna

Hablo tam
en conjunto co
entrelazan en u

Pensar par
infinitamente e
encontrar su pr
hacer conscien
de las formas d
hago con lo qu
haciéndose pre
de crear vi

on, donde surgió, t
el mundo sensible c
allí cojo el hilo del
el está ubicado. Cua
l panorama político,
is del concepto. Cu

use:
no tiene
el interc
ciencia puee ir
reación
gnificado, e
que nuestra
conceptos detrás

Hablo tam
una construc
ma, en una
más armonios,
el mundo, l

ver el diseñ
de su propio proceso y
método dis
catéris

en proyección de nuevas o antiguas formas.
tos de una colectividad. La responsab
ciencia del hecho que estamos elaboran
es l
ilida

un proceso de significado, es c
materialidad y lo que nuestra e
encarnan los conceptos detrás

Hablo también de una construc
nto con la forma, en r
en un compás
del mundo. Se
tengo en ma
te el método
s. A partir d
ia prima par.
formas

uerpo
i historia, porq
ncadas sus raí
rigen conceptu
a ser diseñado,
sobrevolando l
hace surgir la
descifra una
y se la aplic
Así, '
comier

za a dar eje.
y cuestiona sus funcio
significado y uso, dep

LOCOONTE

CONVERSANDO CON

Design para um r

also también incluye
over -
no tiene...

ncada.
origen co
a ser dise
sobrevolana
hace
d

on, donde surgió, t
el mundo sensible c
allí cojo el hilo del
el está ubicado. Cua
l panorama político,
is del concepto. Cu

un proceso de significado, es c
materialidad y lo que nuestra e
encarnan los conceptos detrás

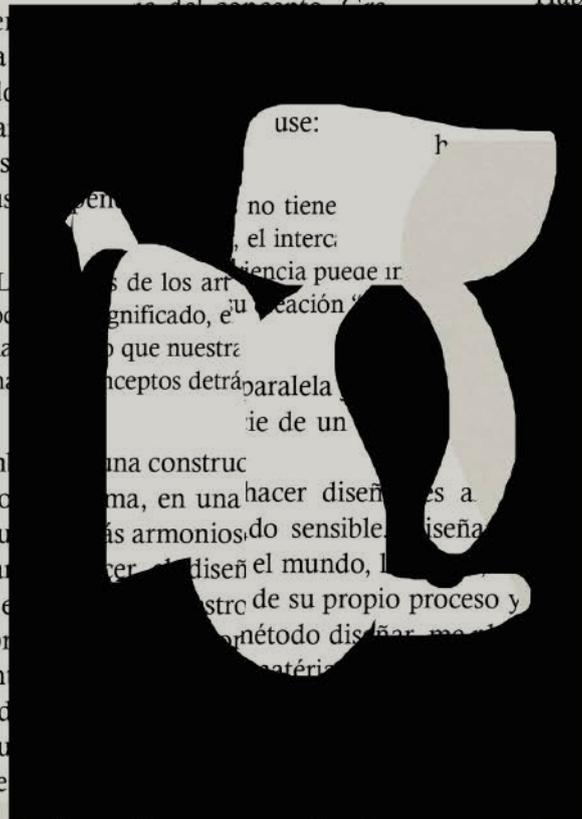
Hablo también de una construc
nto con la forma, en r
en un compás
del mundo. Se
tengo en ma
te el método
s. A partir d
ia prima par.
formas

Así, Cardo
comienza a da
y cuestiona sus
significado y us

“L
un pro
materia
encarna

Hablo tam
en conjunto co
entrelazan en u

Pensar par
infinitamente e
encontrar su pr
hacer conscien
de las formas d
hago con lo qu
haciéndose pre
de crear vi



en proyección de nuevas o antiguas formas.
tos de una colectividad. La responsab
ciencia del hecho que estamos elaboran
es l
ilida

uerpo
i historia, porq
ncadas sus raí
rigen conceptu
a ser diseñado,
sobrevolando l
hace surgir la
descifra una
y se la aplic
Así, '
comier

za a dar eje.
y cuestiona sus funcio
significado y uso, dep

Design para um r

also también incluye
over -
no tiene...

El papel de la investigación y la teoría en diseño. Una conversación abierta

The role of Research and Theory in Design. An open conversation

por Fernando Infante del Rosal* y María Jesús Godoy Domínguez**

Al plantear un número de *Laocoonte* dedicado a la Filosofía del diseño tomamos como objetivo mostrar el trabajo reflexivo de quienes se han acercado al diseño desde la estética o desde disciplinas afines. Para ello elaboramos un breve cuestionario de cuatro preguntas e invitamos a participar a algunos de esos investigadores. No todos han podido hacerlo, pero la conexión entre quienes trabajan sobre la teoría y la estética del diseño hace que muchos de los que no estén aparezcan de alguna manera.

No existe una tradición en la reflexión sobre el diseño en España, si bien algunos nombres están muy vinculados a una primera apertura hacia el diseño: Román de la Calle, Francisco Jarauta, Wenceslao Rambla, Anna Calvera, Juan Antonio Ramírez. En todos ellos, esa apertura no se da bajo la forma de una integración, porque “integrar” implica *asimilar* hechos y objetos a un supuesto marco legítimo y puro; su reflexión nació más bien de la inquietud y el interés planteados por unas formas, objetos e intencionalidades que ponían en tela de juicio las normatividades estéticas y que interpelaban de una manera diferente. Después de ellos, la conveniencia de la Estética en los estudios de diseño (en Diseño Industrial, Arquitectura, Comunicación, Publicidad, etc.) empezó a hacerse patente. Muchos de los que han participado en esta conversación abierta son docentes en estas especialidades y pertenecen, excepto Rambla, a una segunda generación que está consolidando la investigación estética en diseño.

En la actualidad, una parte importante de la reflexión sobre el diseño tiene lugar en América Latina, donde los estudios de esta disciplina conviven con mayor naturalidad con los de arte y donde se incide en la carga social y crítica de la práctica del diseño. En España es muy destacable la proliferación de revistas académicas dedicadas a la cultura del diseño que completan con la investigación y la teoría la repercusión de las revistas de difusión de carácter profesional. En estos medios, los textos sobre diseño empiezan a conformar un tejido que, poco a poco, refuerza su urdimbre. La presente conversación abierta muestra esa fuerza, y refleja también un hecho cada vez más patente: el universo de discurso de la teoría del diseño, con sus problemas, su terminología, sus valores, sus sensibilidades, sus discusiones, constituye ya una realidad dentro del universo de discurso de la disciplina estética.

* Universidad de Sevilla, ADG-FAD, España. finfante@us.es ADG-FAD

** Universidad de Sevilla, España. godoydom@us.es

Primera cuestión

“Diseño” es un término que ha designado diferentes realidades y que ha sido objeto de muy distintas valoraciones durante el pasado siglo, ¿cómo podemos definir “diseño” en nuestros días?

Fernando Broncano es catedrático de Filosofía de la Ciencia en la Universidad Carlos III de Madrid. Su extenso trabajo traza una unión entre la cultura científica y la humanística, trascendiendo las dicotomías entre lo natural y lo artificial. Entre sus obras destacan *Entre ingenieros y ciudadanos. Filosofía de la técnica para días de democracia* (Montesinos, 2006), *La melancolía del ciborg* (Herder, 2009) y *Mundos Artificiales. Filosofía del cambio técnico* (Paidós, 2000). Estas obras giran alrededor de la filosofía de la técnica en el marco de la teoría de la acción, que, según él, sería el ámbito natural para reflexionar sobre la tecnología como objeto filosófico.

— **Fernando Broncano:** El diseño ha mantenido siempre una situación ambigua prácticamente desde que William Morris iniciase la tradición del diseño. El término así como el concepto capturan dos ámbitos diferentes: el de la producción y el del producto. En el segundo sentido, diseño es el hecho objetivo de un conjunto de materiales que se articulan mediante diversas formas para cumplir ciertas funciones y permitiendo por ello el uso del artefacto. En el segundo sentido, diseño es un plan de representación y acción que conduce a la producción dirigida por él de un artefacto. Aquí intervienen las elecciones que hace el diseñador (o diseñadora) de materiales, formas y, por supuesto, funciones designadas y usos apropiados del artefacto. Poco a poco ha ido creciendo el uso del segundo sentido de tal ma-

nera que señala los elementos personales o intencionales y deja en segundo plano el resultado. Especialmente han ido sobresaliendo las intenciones estéticas y se han ido ocluyendo las funcionales. Desde el comienzo fue así, pues William Morris, y después las varias escuelas que definen el tiempo del *Art Nouveau*, hicieron que el diseño se dirigiese a resaltar estos aspectos. Pero no puede olvidarse que el diseño es también diseño industrial en el que la anticipación de las funciones, también de los usos y, con ellos, de los aspectos más ergonómicos predominan sobre los estéticos. Esta tensión entre lo ornamental y lo funcional ha definido la historia del diseño. Ahora quizás las consideraciones comerciales hayan invadido aún más la anticipación del usuario con la intención de que el objeto sea tan seductor como útil, haciendo que los elementos simbólicos sean más prominentes. En definitiva, creo que definir diseño implica siempre entrar en esta dialéctica irresoluble.

“

Poco a poco ha ido creciendo el uso del segundo sentido de diseño como plan de representación y acción de tal manera que señala los elementos personales o intencionales y deja en segundo plano el resultado.

Fernando Broncano

Jorge López Lloret es profesor titular de Estética y Teorías de las Artes en la Universidad de Sevilla, donde imparte “Estética del Diseño Industrial” en la Escuela Politécnica Superior. Su investigación se centra en el pensamiento de los siglos XVIII y XIX y en cómo se configura en él la apreciación del diseño y de los objetos. Entre sus publicaciones más relevantes, destacan: *La ciudad construida: Historia, estructura y percepción en el conjunto histórico de Sevilla* (Diputación de Sevilla, 2003), “Jean-Jacques Rousseau y la cultura del diseño” (*Ágora. Papeles de Filosofía*, 2014) y “De la utilidad de la belleza: Argumentos sobre el Clasicismo en la estética de David Hume” (*Daimon. Revista Internacional de Filosofía*, 2003).

— **Jorge López Lloret:** Así, sin más especificación, el diseño es el producto del acto de diseñar. Es diseñado todo lo que no es natural, es decir, todo lo que es proyectado. Diseño es lo que resulta del “dibujo” (*disegno*) de “designios” (*designs*), un mundo planificado de objetos, experiencias y emociones que tienen su razón de ser en su significado. Actualmente abarca no solo los objetos que utilizamos, las obras que experimentamos, las ciudades que habitamos o los territorios por los que nos movemos, sino los alimentos que comemos, los políticos a los que votamos, parte de los órganos que nos hacen vivir, el aspecto físico con el que nos identificamos e, incluso, las aspiraciones y sueños que nos dirigen. El diseño, al menos en este planeta y ahora, es casi todo.

Si, en lugar de diseño sin más, me refiriese al diseño industrial de producto, que es donde desempeño mi tarea docente, diría que el diseño es el resultado de una actividad humana compleja que consiste en la producción masiva, con medios técnicos avanzados (no necesariamente complejos), de objetos de uso que generan un alto grado de identificación personal.

“

El diseño –al menos el buen diseño– es una actividad creativa (multi)funcional, puesto que busca la innovación pertinente que satisfaga nuestras necesidades más diversas, desde las mecánicas a las simbólicas y emocionales.

Joan M. Marín y Rosalía Torrent

Rosalía Torrent Esclapés es Catedrática de Estética y Teoría de las Artes en la Universidad Jaume I de Castellón. Entre sus publicaciones más relevantes, sobresalen: *Historia del diseño industrial* (Cátedra, 2005), escrito en colaboración con Joan M. Marín Torres, al igual que *Breviario de diseño industrial: Función estética y gusto* (Cátedra, 2016). En solitario, es autora también de numerosos artículos, como “Arte y Diseño industrial. Hibridaciones y conflictos” (*Kepler*, 2018).

Joan M. Marín Torres es profesor titular de Estética y Teoría de las Artes en la Universidad Jaume I de Castellón, donde imparte la asignatura “Estética” en el Grado de Ingeniería del Diseño Industrial y Desarrollo de Productos. Además de los libros publicados junto con Rosalía Torrent, es autor asimismo de artículos como “Ars, design et engagement éthique” (*Nouvelle Revue d’Esthétique*, 2016) y “Artesanía i Disseny industrial: una confluència creativa” (en *Ceràmica: la metamorfosi de la terra*, MACVAC, 2018).

— **Joan M. Marín y Rosalía Torrent:** Estamos totalmente de acuerdo con la afirmación que antecede a la pregunta. El término “diseño” ha servido para designar actividades muy diferentes, por lo que todo intento de definición acaba siendo insatisfactorio para alguna de las múlti-

ples perspectivas y disciplinas desde las que se puede abordar. El diseño –al menos el buen diseño– es una actividad creativa (multi)funcional, puesto que busca la innovación pertinente que satisfaga nuestras necesidades más diversas, desde las mecánicas a las simbólicas y emocionales. Es una *techné* o *ars*, en tanto que es un conocimiento cuyo objetivo es materializarse en un objeto o aplicación práctica. Es comunicación, ya que busca establecer lazos entre el producto y el usuario. Es el punto de confluencia entre la competencia tecnológica, la creatividad artística y la cultura humanística. Es... una realidad multidisciplinar con estancias intercomunicadas, techos abiertos y paredes transparentes.

María Aguilar Alejandre es profesora del Departamento de Ingeniería del Diseño en la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Sevilla. Es arquitecta y especialista en diseño industrial y en danza. También pertenece a la junta directiva de la aad (Asociación Andaluza de Diseñadores). Entre sus publicaciones, se encuentran: “Pensamiento espacial en la obra de William Forsythe” (en *La investigación en danza en España*, 2010) y “Ordenación urbana en el Arenal de la Fuente Santa de Córdoba” (en *Curso de Proyectos 2002-2003 Córdoba*, 2003).

— **María Aguilar:** Se trata de una cuestión difícil pero me siento muy cercana a la definición de Miquel Milá cuando dice que el diseño es la organización de los elementos que componen un todo. Efectivamente, se trata de una definición muy generalista pero resulta que el diseño atañe a todos los sectores, ya que prácticamente todo necesita ser diseñado, pensado, organizado en todas sus facetas. De ahí la multitud de especialidades que están surgiendo en este ámbito: gráfico, producto, entorno, digital, UX, etc.

“ Me siento muy cercana a la definición de Miquel Milá cuando dice que el diseño es la organización de los elementos que componen un todo.

María Aguilar

Wenceslao Rambla Wenceslao Rambla Zaragoza es Catedrático de Estética y Teoría de las Artes en la Universitat Jaume I de Castellón, en la que ha sido también Vicerrector de Cultura, Extensión Universitaria y Relaciones Institucionales. Artista autodidacta, trabaja en los campos de la pintura, la fotografía, el dibujo y el grabado. Académico correspondiente de la Real Academia de Bellas Artes de San Carlos de Valencia. Entre la veintena de libros publicados destacan *Principales itinerarios artísticos en la plástica y arquitectura del siglo XX* (Publicaciones Universitat Jaume I, 2008) y *Estética y Diseño* (Publicaciones Universidad de Salamanca, 2018). Ha sido director de la colección *Dissenyadors valencians* (DISVA XXI). Como artista ha realizado 122 muestras entre exposiciones individuales y colectivas dentro y fuera de España.

— **Wenceslao Rambla:** Terminológicamente se entendía por “diseño” el boceto, esbozo, esquema preparatorio... apto para desarrollar una obra en el terreno artístico (*disegno*). Modernamente pasó a entenderse, bajo la denominación de *design*, como tarea proyectual con vistas a resolver un problema de tipo utilitario, asumiendo en su propio ámbito toda la serie de implicaciones conceptuales, sociales y económicas que lo envolvían. A partir de ahí, y conforme ha evolucionado su reubicación en el panorama de la creación humana, ha transitado desde querer quedar anclado en la mera funcionalidad,

según un enfoque ingenieril, hasta el deseo de identificarse con lo artístico; lo que ha llevado a graves imprecisiones por pretender reducir diseño a arte, pues aun cuando sea cierto que el diseño es algo próximo o “familiar” a lo artístico, estrictamente hablando no lo es.

Actualmente, superados estos enfoques, el diseño tiende a cumplir la tarea de “in-formar” sobre lo que puede ser resuelto; entendiendo esto como un “modo-otro” de conocer el mundo (*Welt*) aportando soluciones (sin condicionantes previos ya cerrados o dados indiscutiblemente por válidos) que incidan en la sostenibilidad del sistema de producción y consumo y sin menoscabo de su capacidad como generador de efluvios estéticos. Máxime cuando en el mundo de hoy, en plena era de las TICs, se están sobrepasando las miradas ya anticuadas relativas al binomio forma-función y donde el diseño de lo inmaterial (que es un modo de hablar, pues lo inmaterial energético o cibernético es real) se está expandiendo hacia una nueva interacción, al menos como posibilidad, entre lo real fenoménico y lo nouménico.

“ Actualmente, el diseño tiende a cumplir la tarea de ‘in-formar’ sobre lo que puede ser resuelto; entendiendo esto como un ‘modo-otro’ de conocer el mundo (*Welt*) aportando soluciones que incidan en la sostenibilidad del sistema de producción y consumo y sin menoscabo de su capacidad como generador de efluvios estéticos.

Wenceslao Rambla

Tània Costa es profesora de “Últimas tendencias del diseño y del arte” en el Grado de diseño de la EINA en Barcelona y coordinadora del Programa de Doctorado de dicho centro. Entre sus últimas publicaciones, figuran: “Analysis of Ongoing Transition Projects in Barcelona. An approach to Transition Design from a Southern Perspective” (*Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, n. 73, Argentina, 2019) y “Learning through Experience and Teaching Strategies outside the Classroom at Design University Studies” (*Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2015).

— **Tània Costa:** Me interesa particularmente una concepción del diseño que tiene mucho que ver con la elaboración que propuso Guy Julier en su libro *La cultura del diseño* (2010: 246), y cuyo eje esencial resumiría en una sola frase de su texto: “Se trata de que el diseño sea un proceso de transformación, que reconfigure las rutinas y los puntos de vista”. En efecto, me parece prioritario entender que actualmente el diseño es un agente de cambio en el sentido de transformación contextual, y que no solo afecta a la cultura material. Y considero un elemento clave de esta perspectiva que la intención del diseñar sea incidir en los hábitos de lo cotidiano así como en las subjetividades de los individuos y colectivos implicados. Es el enfoque que desde el Transition Design se describiría como “cultivo de formas de vida” o diseño de maneras de vivir alternativas, en relación a su adecuación a la visión de un escenario de futuro determinado.

Ciertamente, para elaborar una definición de diseño rigurosa deberíamos vincular este eje principal a otros aspectos relevantes de la contemporaneidad como la co-creación, la perspectiva sistémica, la in-disciplina, etc. Aquí no disponemos de la extensión necesaria, pero no quiero de-

jar de subrayar un elemento que no suele aparecer como imprescindible en el *brea-fing* del proyecto de diseño aunque a mí me parece primordial. Me refiero a la idea que Hillary Cottam lleva desarrollando desde hace más de una década bajo el calificativo de “bienestar relacional”, y que ha culminado recientemente con la publicación *Radical help: How we can remake the relationships between us and revolutionise the welfare state* (2019). Desde mi punto de vista, todo proyecto de diseño de orientación contextual debería tener en cuenta que el fortalecimiento o creación de redes relacionales entre personas soluciona parte del problema a abordar y, tal como apunta Cottam, convendría trabajar con las capacidades de los agentes implicados en lugar de focalizarse únicamente en sus “necesidades”.

Sólo decir, para acabar, que felizmente el diseño hoy en día se ha desprendido de una única definición –tradicionalmente ligada a la idea moderna del buen diseño– y ahora mismo se atreve a acoger distintas narrativas que le describen de maneras diversas. Y precisamente esta aceptación de la diversidad permite al diseño adoptar diferentes formatos e hibridarse con otros campos de conocimiento para dar paso a nuevos paradigmas de las formas del diseñar.

“

En efecto, me parece prioritario entender que actualmente el diseño es un agente de cambio en el sentido de transformación contextual, y que no solo afecta a la cultura material.

Tània Costa

Pedro Medina Reinón es curador, crítico de arte, profesor, investigador y editor de cultura contemporánea, especialmente diseño, videocreación y medios digitales. Desde 2006 ha sido Director del Área Cultural del Instituto Europeo de Design en Madrid, donde también enseña Estética. Dirige la Editorial IED y IED Sapere (2016-, Italia, España y Brasil). Ha coordinado el número sobre “Arte y Diseño” de la revista *Artecontexto* (2011) y el de “Diseño de Procesos” de *Cuadernos de Diseño*, este último junto a Francisco Jarauta (2014).

— **Pedro Medina:** El diseño es esa disciplina dentro de la cultura del proyecto que considera estética, productiva y comunicativamente cada producto, dentro de un sistema de relaciones creativas, sociales y empresariales, que debería buscar siempre situaciones más deseables en un contexto de sostenibilidad medioambiental y económica.

Claudia Mosqueda Gómez es doctora en filosofía y profesora en los estudios de Arte y Comunicación Digitales de la Universidad Metropolitana Unidad Lerma de México. Especialista en arte y diseño digitales, su investigación se centra en las relaciones entre humanismo, tecnología y sociedad. Entre sus publicaciones destacan el reciente libro “Interpelaciones del arte, el diseño y la sociedad” (Juan Pablos, 2019) o “Un re-pensamiento de la noción de práctica profesional” (Veredas, 2015).

— **Claudia Mosqueda:** La era de la información, como la denominaría Manuel Castells, ha renovado las prácticas de consumo, interacción social, la producción del conocimiento, de las artes y del diseño, las relaciones sociales, la producción y difusión de la información. Desde finales del siglo XX y en los inicios del siglo

XXI hemos observado que la formación profesional y producción de los objetos de diseño son atravesados por el vertiginoso desarrollo tecnológico y los cambios epistemológicos de las disciplinas a la interdisciplina y transdisciplina.

Pienso que los desarrollos de procesos tecnológicos cada vez más sofisticados, el desarrollo de nuevas condiciones materiales informáticas y el despliegue crítico y dinámico de nuevos espectadores en el siglo XXI, permiten que los diseñadores repiensen la creación, producción y circulación de sus objetos.

El avance tecnológico y las novedosas formas de emplear los artefactos o soportes de diseño conducen a estas disciplinas y a sus creadores a generar formas emergentes de composición en los lenguajes del diseño que inciden productivamente en el re-pensamiento de su proceso creador.

Considero que el diseño, históricamente, ha establecido una relación estrecha con la tecnología, pero en el contexto del siglo XXI la producción de los objetos diseñados supone cualidades novedosas, efímeras, abiertas, colectivas porque la vertiginosidad con la que se mueven el contexto y la producción tecnológica modifica, en todo momento la producción de los diseños.

En este sentido, creo que el diseñador o los creadores con formación afín están condicionados y determinados por la velocidad de los cambios socioculturales y tecnológicos, o lo que es más, estos creadores requieren atributos que les hagan ser creadores capaces de aprender a diseñar en la vertiginosidad y vorágine de sus tiempos. Los complejos perfiles de los diseñadores ya no se reducen a ser unidisciplinarios, sino inter o transdisciplinarios: desarrolladores de tecnología, industriales, programadores, músicos, matemáticos, biólogos, filósofos, antropólogos, ingenieros, arquitectos, diseñadores, físicos;

etc. Se desplazan como técnicos, armadores, artesanos, inventores o creativos. Los diseñadores que emplean los nuevos medios tecnológicos se despliegan como hombres de su tiempo.

Por estas razones pienso que, frente a estos cambios estructurales, los nuevos creadores tendrían que atender a las velocidades con que se producen y circulan los rápidos procesos del avance tecnológico, la producción creativa dentro del espacio de la información global o la ruptura de fronteras disciplinares para trabajar en los umbrales de una revolución material y la expansión de sus competencias.

Manuel Fernando Mancera Martínez es profesor de “Arte, Diseño y Comunicación” en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla. Dirige *SinSerifa Revista Andaluza de Diseño*. Su trabajo se centra actualmente en la producción digital (serie *Cirque DuMal, LaVozDeSuAmo*). Sus publicaciones más relevantes en materia de diseño comprenden los cinco volúmenes sobre *Arte y diseño: la decoración mural de interiores a través de la Historia* (Pardilla Libro, Sevilla, 2005).

— **Manuel F. Mancera:** Desde el día a día, no parece haber cambiado mucho ese ecléctico posicionamiento del “vale para todo” en las mil y una variantes del referente parcelario en el que se ha ido acomodando y diluyendo para impregnarlo todo.

Más allá de las eruditas disertaciones sobre “arte” y “técnica”, “diseño” sigue siendo usado a troche y moche, y se estandariza en el uso indiscriminado de cualquier planteamiento en el que se genere algo, que no existía, o que ha resurgido desde una interpretación de lo ya creado previamente.

Más que decir qué es “diseño” en nuestros días, me atrevería a decir qué no debería ser “diseño” (apoyándonos en Platón):

- Un comodín rutilante que pretenda empoderar una acción meramente creativa.
- Un disfraz histriónico dentro de una producción nimia.
- Una adjetivación legitimaria.

Segunda cuestión

La teoría ha cumplido una función fundamental en la conformación del arte como una realidad, o, al menos, como un sistema. En este sentido, la estética y la teoría del arte jugaron durante mucho tiempo un papel determinante. Esto ha hecho que el arte haya sido pensado, especialmente desde su conformación como ámbito autónomo, ¿consideras que el diseño ha sido pensado de igual manera?, o visto de otra forma, ¿la filosofía ha dedicado su reflexión al diseño?

— *Fernando Broncano*: Bien, ciertamente la teoría ha tenido un papel muy importante, aunque no deberíamos olvidar el papel que tuvieron nuevas instituciones como las galerías, los museos, las exposiciones y, sobre todo, la constitución de un mercado amplio del arte, más allá de los tradicionales mecenas. En particular los coleccionistas fueron centrales en la conformación de este mercado. Todo esto dio alas a las dinámicas que ha estudiado Bourdieu que conducen a las constitución de campos culturales identificados como “arte”. Respecto al diseño, en tanto que está en un territorio intermedio entre la industria y el arte, no ha habido un proceso tan claro, pero es cierto que podemos identificar ya escuelas, tradiciones y, por ello, dinámicas muy similares a las que han dirigido el arte. Volviendo al papel de la teoría, hay que reconocer que ha faltado mucha atención al diseño y demasiada a los aspectos más estéticos de la obra. Salvo algunas reflexiones ya en la segunda parte del siglo pasado, y en particular en el ámbito de la filosofía de la posmodernidad, no encontramos demasiada literatura sobre el tema. Menos aún que combine la

filosofía de los artefactos con la estética, pues los artefactos han quedado en el margen de la ontología, como si las pocas consideraciones de Heidegger bastasen para cubrir las necesidades teóricas.

— *Jorge López Lloret*: La filosofía ha dedicado su reflexión a todo y, por supuesto, también al diseño. Por ejemplo, *Ser y tiempo* de Martin Heidegger trata ante todo sobre el diseño. Cuando afirma que el ser humano es un ser arrojado que tiene que hacerse y al que, por eso, en cada caso le va su ser, está afirmando que nuestra existencia consiste en proyectarnos. El proyecto es lo que nos define antropológicamente. Por eso Heidegger concedió tanta importancia a nuestro “trato procurante” con las cosas.

Podemos poner más ejemplos, como el *Kallias* de Schiller, con su recurso al diseño de producto como imagen de la libertad en la apariencia; o la romantización del mundo de Novalis, pues el diseño anticipa que seremos lo que ahora nos parece maravilloso llegar a ser. Cualquier habitante del siglo XVII se maravillaría ante nuestro mundo, que es producto de la cotidianización de la técnica, tarea del

diseño (industrial de producto).

Concluyendo, afirmarí­a que la filosofía *solo* se ha ocupado del dise­ño: de cómo Alguien ha hecho nuestro mundo o, si no nos permitimos esa hipótesis, de cómo nosotros hemos hecho, estamos haciendo o podríamos hacer nuestro mundo.

“

También las artes decorativas sufrieron cierto menosprecio general por parte de la reflexión estética que, bajo los prejuicios de una concepción aristocrática del saber, prefería dedicar su atención a temas –supuestamente– más elevados que los objetos cotidianos y las creaciones utilitarias.

Joan M. Marín y Rosalía Torrent

— *Joan M. Marín y Rosalía Torrent:* La reflexión estética –y en general, la filosofía– no han dedicado al diseño la atención que se merece. En parte esto resulta comprensible porque, prácticamente, hasta inicios del siglo XX el diseño no empieza a adquirir una personalidad propia, diferenciada de las artes aplicadas o decorativas. Dicho sea de paso, también las artes decorativas sufrieron cierto menosprecio general por parte de la reflexión estética que, bajo los prejuicios de una concepción aristocrática del saber, prefería dedicar su atención a temas –supuestamente– más elevados que los objetos cotidianos y las creaciones utilitarias. Ahora bien, persistir en este menosprecio constituye una actitud anacrónica que se desvincula de nuestro mundo contemporáneo. La actividad multidisciplinar que se agrupa bajo el término “diseño” no sólo es la productora de gran parte de la creatividad cultural actual, sino que es simple y llanamente la principal artífice del mundo en el que vivimos.

— *María Aguilar:* Considero que desde la filosofía se ha dedicado muy poca reflexión al diseño y creo que no es comparable al papel que ésta ha jugado en la conformación del arte. Bajo mi punto de vista, esto tiene que ver también con una cuestión de tiempo. Tengamos en cuenta que el diseño es una disciplina relativamente joven, especialmente en nuestro territorio, esto hace que su propia historia y el mapa de sus referentes estén aún en construcción y que, por tanto, el campo de la reflexión tenga más dificultades para acercarse a él.

“

El diseño es una disciplina relativamente joven, especialmente en nuestro territorio, esto hace que su propia historia y el mapa de sus referentes estén aún en construcción y que, por tanto, el campo de la reflexión tenga más dificultades para acercarse a él.

María Aguilar

— *Wenceslao Rambla:* Ciertamente el arte pronto se posicionó como algo más o “algo otro” que la artesanía, si bien en un principio tenían bastantes puntos en común. Cuando al hacedor de arte se le otorgó el papel de creador, comportando un estatus social relevante, comenzó a jugar un papel, digamos, “superior”. Por su parte la reflexión estética viene de mucho antes: su papel iniciático aparece en los comienzos de la filosofía como sistema de pensamiento, sazónando las reflexiones y cuestionamiento que al respecto fue generando la filosofía del arte. En cambio, la filosofía “a secas” apenas ha dedicado un espacio de discusión al diseño, si lo comparamos con lo anteriormente dicho. Cuando a mediados del pasado siglo se

admitió que otros campos distintos al arte –como la publicidad y el desarrollo de los objetos más allá de la artesanía, es decir, de factura industrial– podían generar *extensivamente* una corriente de apreciación estética y ser degustados como si estuviéramos *intensivamente* frente a obras artísticas, es cuando, creo yo, empieza la filosofía a interesarse por el estatus del diseño.

— **Pedro Medina:** Dedico toda la primera mitad de mi artículo a esta cuestión.¹ Como resumen, enfatizaría que la historia del diseño nunca ha sido autónoma y, por ello mismo, siempre ha estado “tutelada” por otras disciplinas como la arquitectura y las artes visuales, quedando relegada a un segundo plano, tanto académica como teóricamente. Sin embargo, sus capacidades proyectuales y de conexión entre ámbitos han demostrado su carácter transformador de nuestra cotidianidad, lo que ha llamado la atención de la teoría, sobre todo a partir de los años sesenta, con pensadores como Gillo Dorfles, Roland Barthes, Ezio Manzini,... Su origen ha hecho que su relación con la teoría haya sido menor, pero, precisamente por su potencial práctico y expresivo, además del método que establece, se propone hoy día como un campo fértil y crucial capaz de influir con fuerza en los otros ámbitos an-

tiguamente dominantes; por tanto, como ámbito por explicar sobre el que hay que generar necesariamente teoría.

— **Claudia Mosqueda:** Estoy convencida de que el diseño ha sido pensado desde la filosofía, quizá una de las contribuciones más potentes es la de Wenceslao González, filósofo español que desde la filosofía de la ciencia eleva el estatus científico de esta práctica profesional mediante una nueva taxonomía del conocimiento que propone asumir el carácter disciplinario del diseño como una ciencia.

Ciencias del diseño *designan* conocimientos específicos que son elaborados para resolver, de manera articulada, problemas concretos que surgen en el entorno humano. Es una actividad científica en cuanto que –al hacer diseños– está encaminada a metas relacionadas con lo hecho por los humanos (*human-made*).

González analiza las ciencias del diseño desde una mirada filosófica-epistemológica y argumenta que estas ciencias están delimitadas por rasgos: semánticos, epistemológicos, metodológicos, ontológicos y también, podríamos añadir estéticos. En estas ciencias hay una actividad creativa humana de fondo, que formula sucesivos pasos como ciencias porque implica la elaboración de objetivos, procesos y resultados.

Coincido completamente con el epistemólogo español cuando dice que el diseño mira hacia algo posible y alcanzable de modo que, mediante unos procesos bien articulados, puede llevar al resultado anticipado a una mejor planificación social, la composición de un producto.

Crear los artefactos, dice González requiere de racionalidad, tanto en el plano de la actividad científica en sí misma considerada como en el ámbito de los agentes que la originan. De este modo, el diseño está orientado a fines y surge de una racionalidad de los agentes. Quizá este argumento se sostiene desde que asume que

“
La historia del diseño nunca ha sido autónoma y, por ello mismo, siempre ha estado ‘tutelada’ por otras disciplinas como la arquitectura y las artes visuales, quedando relegada a un segundo plano, tanto académica como teóricamente.

Pedro Medina

1 “Estatus y estado del diseño más allá del objeto”, Texto invitado en este número.

las ciencias del diseño ocupan un lugar cercano a la tecnología y, en este sentido, sería prudente citarlo directamente:

Originalmente, las ciencias del diseño pueden estar engarzadas a diversas posibilidades: una práctica artística, un saber técnico –o, incluso, tecnológico–, un comportamiento de gestión (empresarial, política), un planteamiento para desarrollar aspectos humanos en un entorno social, etc. Ante esta pluralidad temática, el diseño científico proporciona un plan articulado, donde hay pautas de actuación para lograr resultados. Y, aunque el “diseño” puede ser también un producto, aquí importa más el componente conceptual que, tras el proceso adecuado, puede propiciar un producto. Esta dinámica aplicada lleva a solucionar problemas concretos con resultados que pueden ser tangibles. Por tanto, la ubicación de las ciencias de diseño difiere de las esferas del arte y se distingue del territorio de la tecnología, aunque se conecte con ambas (González; 2007).

Se puede afirmar entonces, que la función de diseñar no se reduce a la mera dimensión técnica, estética, metodológica, científica, las reúne a todas y va más allá porque está guiado por un proceso de creación que imbrica saberes de distintos órdenes epistemológicos, metodológicos o estéticos.

— *Manuel F. Mancera*: A la primera pregunta: Rotundamente no.

Para la Filosofía, el “diseño” es, aún,

el púber difícil de manejar. Incontrolable y cuestionable, inabarcable y cambiante, descarado y petulante.

Afrontar la realidad de un devenir insustancial, que no es todavía aplicado conscientemente, problematiza la proyección sistémica.

Bauhaus nos lo constata como un maridaje entre funcionalidad y significación.

En el consumismo, Baudrillard nos lo presenta como un identitario.

Vilém Flusser desde el mirar teórico lo identifica como sabiduría.

Pero “Diseño” es más aún que sesgadas realidades de la tecno-multi-realidad que nos circunda. Y dilucidar la esencia del vocablo y su aproximación a la constatación de su pre-forma están aún litigiadas en el misceláneo planteamiento del pensamiento tierno, aproximativo...

“

‘Diseño’ es más aún que sesgadas realidades de la tecno-multi-realidad que nos circunda. Y dilucidar la esencia del vocablo y su aproximación a la constatación de su pre-forma están aún litigiadas en el misceláneo planteamiento del pensamiento tierno, aproximativo...

Manuel F. Mancera

Tercera cuestión

¿Qué aspectos del diseño pueden ser abordados por la estética como disciplina?

— *Fernando Broncano*: En primer y en último lugar, creo que la estética debe situarse en la dialéctica de producción/

producto. Lo peor que podría ocurrirle a la estética es que se centrara en los aspectos ornamentales o, peor aún, comer-

ciales del objeto. Adolf Loos se removería en su tumba. En tanto que se ocupa, para decirlo con la frase ya estándar, del “reparto de lo sensible”, la estética debe tratar el cómo el objeto anticipa los usos, pero también cómo los usos (simbólicos, funcionales) transforman el objeto y lo resignifican. Del mismo modo que no se puede hacer estética sin una filosofía de las imágenes, tampoco se puede hacer sin una teoría de los artefactos. Lo estético comienza en el entredós entre la función (técnica y simbólica) y la intelección, y transformación, que el usuario hace el objeto.

“ Del mismo modo que no se puede hacer estética sin una filosofía de las imágenes, tampoco se puede hacer sin una teoría de los artefactos.

Fernando Broncano

— *Jorge López Lloret*: Básicamente, depende de lo que se entienda por “estética” y a qué variante del “diseño” nos refiramos. Si pensamos en el diseño industrial de producto e interpretamos el término “estética” de una manera amplia, incluyendo tanto los recursos perceptivos como los formales y semánticos, prácticamente cualquier aspecto del diseño puede ser potenciado por la reflexión estética.

El diseño industrial de producto proyecta objetos de uso que generan identificación personal. En su dimensión de uso, estos objetos desarrollan un trabajo, lo cual requiere fijarse en cuestiones físicas, estructurales y ergonómicas; en su dimensión de generadores de identidad, tratan con dimensiones psicológicas y, sobre todo, sociales. La identidad se desarrolla a través de la estilización del producto, lo

“ La estética hace que la cultura del diseño resulte simbólicamente sostenible.

Jorge López Lloret

que a su vez revierte en la estructura que se elige y, con ella, en el tipo de gestión que se requiere de los requisitos físicos básicos. En este complejo disciplinar y partiendo del respeto absoluto por la ergonomía, la estética se extiende al trabajo con los datos perceptivos (colores, texturas, luminosidad, temperatura, dureza, sonido, olor y peso) y a su integración formal, explotando todas las posibilidades de la sintaxis espacial para, con ello, lograr transmitir con la mayor claridad posible los aspectos semánticos o comunicativos del producto, desde el significado más básico, el de su funcionalidad operacional, hasta los más complejos, como su sentido exhibitorio y simbólico. Al analizar, dentro de una trama de valores definida por los extremos del minimalismo y el maximalismo, las dimensiones perceptiva, sintáctica, semántica y pragmática, la estética permite que los diseñadores se sitúen conscientemente en el momento histórico para el que diseñan. La estética hace que la cultura del diseño resulte simbólicamente sostenible.

— *Joan M. Marín y Rosalía Torrent*: Los mismos, o similares, aspectos que la disciplina estética investiga en torno al arte puede abordarlos también en el campo del diseño con igual competencia: ya sea una reflexión sobre la creatividad, o el análisis de las diferentes dimensiones del producto –formal, funcional, simbólica, emocional–; el estudio de las relaciones o tensiones que se establecen entre las distintas funciones; la reflexión sobre la

problemática en torno a la recepción del producto por parte del usuario o el mercado; estudios sobre el compromiso social del diseño; etc. En definitiva, la tarea de la reflexión estética en el ámbito del diseño no es menos extensa que en el ámbito del arte. Sería un error considerarlo un tema menor o tangencial.

— **María Aguilar:** Creo que hay muchos aspectos del diseño que pueden ser abordados por la estética como disciplina, me interesan especialmente aquellos que se distancian del tratamiento del diseño como una parte del arte. Evidentemente arte y diseño están íntimamente relacionados y se necesita que se piense también esta cuestión, pero quizá sea la que más se ha explorado hasta ahora. En este sentido, me parece que merecería la pena reflexionar sobre el papel del diseño en la sociedad y en el medio ambiente haciendo especial hincapié en la relación entre diseño y modelos de consumo. También considero muy necesario abordar temas como las políticas del diseño y la docencia de la filosofía del diseño.

— **Wenceslao Rambla:** En el momento en que nos hallamos, con apremiantes confrontaciones ideológicas surgidas por mor de la globalización, con el desarraigo que el ser humano manifiesta suicidamente con respecto a la naturaleza poniéndola en peligro, es apremiante, ante todo, poner el acento en una comprensión y defensa ética del diseño. La sostenibilidad y preservación de materiales que impidan obsolescencias programadas, evitar cambiar por cambiar antes que reciclar. Y ya en la dirección de implementar procesos comunicativos, el tener muy en cuenta el peligro que supone la brecha digital (cuyo manejo es indispensable en el modo actual de articular los propios procesos de diseño, sea gráfico, objetual o de servicios), pues de no enmendarse, se impedirá que todo el mundo pueda beneficiarse de esa nueva forma de enfocar el

diseño como disciplina. De ahí que todo este panorama haya de repensarse, si es que realmente queremos resolver las antiguas necesidades –vamos, las de siempre– y ser capaz de encarar las nuevas que van surgiendo.

Así como en el terreno sanitario es mucho mejor prevenir que curar, aquí creo, *mutatis mutandis*, que es mejor reflexionar de modo anticipatorio los problemas que están ya apareciendo y ajustar en esta tesitura las metodologías pertinentes. Es por esto por lo que, para llegar a *formar (construir)* aquello que vayamos a necesitar, ha de propiciarse antes una *información* no sólo para resolver las viejas necesidades de otro modo, sino para alumbrar las nuevas. Bien entendido que no se trata de crear *aprioris*, cual nuevas y artificiosas necesidades (como tan bien sabe promover el capitalismo más desaforado) para dotarlas de falsamente novedosas ofertas resolutorias, sino analizar muy críticamente, desde una auténtica consideración ética, las futuras proyecciones y prácticas, que han de ser ya presentes, en el diseño de nuestra contemporaneidad.

— **Pedro Medina:** La creación de algo nuevo atañe a formas, usos y procesos, siendo una reflexión que, si bien podemos encontrar en más ámbitos, la estética puede hacer suyos, para hablar de “proyecto logrado”. Para ello deberá atender aspectos de carácter formal, es decir, debe activar análisis de tipo epistémico, que describa y explique el valor propiamente estético del proyecto; pero también debe considerar esta perspectiva en correspondencia con la incidencia que tiene el proyecto en el ámbito social y político, considerando también su capacidad simbólica y comunicativa, en definitiva, el valor moral y cognitivo del proyecto.

— **Claudia Mosqueda:** Históricamente, el diseño ha sido caracterizado por conceptos que definen la ejecución de sus saberes. Pero tales conceptos, son

construcciones epistémicas, discursivas y bidireccionales que fundamentan y conceptualizan la producción del diseño en momentos históricos específicos; de modo que el diseño puede ser comprendido por las construcciones estéticas que en todo momento representan formaciones discursivas específicas.

En mi opinión, una estética del diseño podría responder a formaciones discursivas propias, esquemas estéticos-conceptuales que partan de una lectura de la realidad y que al mismo tiempo pueda explicarlas, no sólo desde enfoques y propuestas teóricas, sino con la producción de objetos de diseño que inciden, permean, construyen y configuran las realidades disímbricas y complejas que ordenan los discursos epistémicos del diseño.

Estos conceptos se inscriben dentro de estructuras y formaciones discursivas del campo del conocimiento del diseño capaces de regular y ordenar los modos en que los objetos son percibidos, agrupados, definidos.

Una estética del diseño requiere comprender los modos en que la realidad se transforma y con ello las prácticas del diseño. De tal manera que no podría pensarse sólo en conceptos de época, sino en como

estos responden a momentos específicos y son trascendidos en la medida en que dejan de responder a la realidad en la que fueron producidos y recibidos. Diseñar es llevar a cabo un proceso de conceptualización que sintetiza la época o los procesos socio-históricos y culturales específicos en los que se produce, pero la base de la proyectación del diseño también incorpora a este entorno elementos formales, conceptuales, materiales, técnicos, teóricos, prácticos, metodológicos y tecnológicos ordenados de manera integral.

— *Manuel F. Mancera*: - Eficacia y eficiencia del modelo.

- Adaptación del medio.
- Concreción de la idea.

“

En mi opinión, una estética del diseño podría responder a formaciones discursivas propias, esquemas estéticos-conceptuales que partan de una lectura de la realidad y que al mismo tiempo pueda explicarlas.

Claudia Mosqueda

Cuarta cuestión

¿Qué momentos de tu trabajo reflexivo han implicado un acercamiento al diseño? ¿En qué ha consistido esa reflexión sobre el diseño?

— *Fernando Broncano*: Yo comencé a preocuparme del diseño cuando empecé a pensar en la acción humana de carácter complejo, es decir, de los planes para transformar el mundo. Una teoría del diseño es, para mí, una teoría de la acción, del mismo modo que una teoría del significado es una teoría de la intencionalidad.

Ello me llevó rápidamente a la filosofía de la técnica y de ahí, cada vez más a una teoría de los artefactos como mediaciones de la acción humana, que es al fin y al cabo, lo que constituye el diseño como una actividad normativa, el que se dirige a crear un espacio de posibilidades de acción.

“
El diseño industrial de producto, como factor potenciador de la identidad personal, ha sido importante desde el principio, aunque de una manera creciente hasta la actualidad.

Jorge López Lloret

— **Jorge López Lloret:** Casi todo mi trabajo reflexivo ha girado en torno a la historia de las ideas estéticas en el siglo XVIII, vista desde lo que se podría definir como “cultura del diseño”. Las transformaciones sociales que tuvieron lugar en el paso del Clasicismo al Rococó condujeron a que, como dijo John Gloag, una cultura que daba más importancia a la comodidad sustituyera a otra basada en la dignidad. El surgimiento de la individualidad moderna dio una importancia creciente a la imagen personal, a la que vinculaba con los objetos que usaba y exhibía. La búsqueda de una nueva identidad personal en entornos, como los urbanos, crecientemente anómicos, en el marco, además, de la consolidación de la Revolución Industrial y del asentamiento de la burguesía como clase dominante, definió una situación que ha durado hasta nuestros días. En ella el diseño industrial de producto, como factor potenciador de la identidad personal, ha sido importante desde el principio, aunque de una manera creciente hasta la actualidad. La indagación de los efectos de esta situación sobre el pensamiento ilustrado, especialmente el francés y el escocés, ha definido el grueso de mi vida reflexiva.

— **Joan M. Marín y Rosalía Torrent:** Desde hace años la investigación sobre la historia del diseño y su estética ocupan la mitad de nuestras investigaciones.

— **María Aguilar:** Dentro del diseño,

a la parte que dedico más tiempo es a mi labor docente. En este ámbito, reflexiono de forma recurrente sobre cómo hacer que los futuros diseñadores se planteen constantemente las implicaciones de su trabajo y su papel como agente social, cultural y económico. Podríamos decir que me preocupa especialmente la ética del diseño desde un punto de vista profesional y cómo inculcarla en los estudiantes.

— **Wenceslao Rambla:** Así como tú, Fernando, eres profesor y diseñador gráfico, yo soy profesor de Estética pero me dedico a las artes plásticas. Desde muy joven me atraía la filosofía además de apasionarme también la pintura y el dibujo, a lo que se añadieron la fotografía y el grabado. Precisamente este año cumpla 50 años de trayectoria artística y 30 de profesor universitario en los que impartí desde Antropología filosófica hasta Estética en Diseño Industrial y, por supuesto, Estética y le Teoría del Arte Contemporáneo en Historia del Arte.

Cuando elaboraba mis particulares “objetos” (mis cuadros) ya entonces me preguntaba por esa otra clase de objetos (lo que entendemos por cosas, vamos) tales como herramientas, locomotoras, envases, mobiliario, luminarias,... también los edificios e instalaciones fabriles, y por supuesto los grafismos y las tipografías que conforman (ilustran, apelan y señalan) nuestro universo comunicativo.

Para empezar diré que pronto me percaté, y sigo pensándolo, de la existencia de un gran analfabetismo visual en nuestra sociedad. Sí, todo el mundo sabe leer, escribir, hacer cuatro cuentas y desde hace no mucho también procura ser dcho en el campo de la informática básica. Pero la gente, ¿realmente sabe leer una imagen, conoce el valor de la tipografía en un cartel, su importancia en la maquetación de un libro o en la señalética que nos rodea? ¿Entiende cómo se articulan y dialogan entre sí cromatismos y formas,

significantes y significados? ¿Comprende por qué un color “pesa” más que otro, el valor de la letra como imagen más allá de su codificación lingüística, y cosas así? Creo que no, o apenas. Todavía hace falta mucho por superar estas lagunas desde luego.

Y claro, desde mi práctica artística y desde la teoría estética –a donde me dirigí posteriormente en mis estudios– es cuando me interesó vivamente indagar en todo ese universo objetual entendido en sentido amplio –objetual como contraposición al sujeto creador, lo objetual físico, icónico, gráfico, digital, o como queramos llamarlo– y que, en definitiva, viene a configurar nuestra *Weltanschauung*, a construir el universo de entes entre que los vivimos y con-vivimos y estar abierto a hacer nuestra vida más amable y mejor en esa vocación de acercar el arte a la vida. Y así es cuando me reafirmé en que era precisamente la esfera del diseño en y desde donde debía abordar el entendimiento entre el ámbito *intensivo* de la estética (arte-teoría) y el que por *extensión* acoge el diseño. Y en consecuencia el que personalmente me lanzara a la investigación en este terreno, el de la disciplina proyectual y poder desarrollar así cierta teorización en el ámbito académico. Y todo ello, dándome cuenta, por un lado –y como decía el diseñador británico Neville Brody– de que “hay cientos de maneras de trabajar, todas ellas modernas, y concentrarse en una es un error”; y por otro lado –como sostiene el diseñador y académico japonés Naoto Fukasawa– que “el diseño puede verse como un proceso que no sólo procura la primera función del objeto, sino que facilita funciones alternativas que pueden descubrirse dentro del entorno activo del objeto”. Aseveración a la que personalmente yo añadiría que “según un peculiar *avant la lettre*: anticipo visual de lo que todavía empíricamente no es, o de proponerle qué resultados desearía ver plasma-

dos (hechos) en el ciberespacio antes de su “concreción extrapantalla”, y no tanto por lo que a sus aspectos pre-materiales y funcionales respecta, sino también en cuanto a su “acabado artístico”.

“

Pronto me percaté de la existencia de un gran analfabetismo visual en nuestra sociedad. Sí, todo el mundo sabe leer, escribir, hacer cuatro cuentas. Pero, la gente, ¿realmente sabe leer una imagen, conoce el valor de la tipografía en un cartel, su importancia en la maquetación de un libro o en la señalética que nos rodea?

Wenceslao Rambla

— *Tània Costa*: Respondiendo a la pregunta anterior y a esta, diría que uno de los focos de reflexión sobre el diseño que me ocupa actualmente tiene que ver con su relación con la estética aplicada y con la investigación artística. Este interés se deriva de mi labor como coordinadora de la línea de doctorado de EINA, centro Universitario de diseño y arte de Barcelona, y del seminario de doctorado de la facultad de Filosofía de la UAB, GEARAD (Grupo de Estética Aplicada de Investigación en Arte y Diseño), junto con la profesora Jèssica Jaques. También mi implicación en la coordinación del EEES, Máster Universitario de Investigación en Arte y Diseño (MURAD), dirigido por Gerard Vilar, y en Proyectos de investigación afines fomenta que gran parte de mis actividades de investigación se muevan en espacios de pensamiento y de acción que abordan el diseño, el arte y la estética como disciplinas interrelacionadas que, cuando actúan conjuntamente, generan campos de conocimiento comunes.

En este marco de reflexión destacaría

la idea de “pensamiento ejercitante” que Peter Sloterdijk plantea en *Muerte aparente en el pensar. Sobre la filosofía y la ciencia como ejercicio* (2009). El filósofo apunta que entre el pensamiento contemplativo y el productivo existe el pensamiento ejercitante. Desde mi punto de vista, éste último se correspondería precisamente con el de la investigación artística o, mejor dicho, con la investigación de las artes basada en la práctica (entendiendo el diseño como una de las artes, junto con la música, la danza, las artes visuales, etc.). Se trata de aquel pensamiento que se desarrolla a través del ejercicio entendido como ensayo, prueba, acción, y que facilita la integración y aprehensión del conocimiento a través de la experiencia... de la misma manera que aprendemos a ir en bicicleta montando en bicicleta, ejercitando, hasta que el conocimiento finalmente sucede. Y, si me permitís, en este punto le robaremos el verbo al poeta Jorge Luis Borges cuando en su *Arte poética* dice que el arte sucede; no se manifiesta, aparece, es o será, sino que sucede. Y no puedo estar más de acuerdo ante ciertas prácticas de arte y diseño que son claramente investigación en tanto que su suceder deviene y se constituye como un acontecer de conocimiento.

Tal vez podría describirse esta perspectiva como la de un modelo performático de la investigación a través de las artes y el diseño. Pero debemos precisar que la performatividad a la que nos referimos no apunta únicamente al hecho de la acción, el movimiento y el proceso, sino que evidencia la capacidad de esta práctica para generar transformaciones una vez la intervención de diseño y/o arte ya ha finalizado. En el caso de su incidencia en territorios de innovación social nos estaríamos remitiendo a su capacidad de continuidad para empoderar a los agentes implicados a transformar su contexto de manera autónoma y emancipada. En el ámbito de la investigación aludimos a su capacidad

para producir el efecto de transferencia de un “conocimiento ejercitante” que revierta en una comunidad investigadora, social y cultural, de manera que pueda ser empleado para iniciar o reanudar proyectos autónomos, críticos y emancipados.

En este sentido, aunque la estética ha de abordar de maneras distintas algunos aspectos del diseño y del arte, sí pienso que comparte discurso en el espacio de la investigación basada en la práctica en la que se encuentran las dos disciplinas. Sobre todo, respecto a la vía de trabajo que pretende revertir la investigación en el contexto trabajado con el fin de resultar una investigación con sentido aplicado y alcanzar un objetivo ciertamente transformador.

“

Peter Sloterdijk apunta que entre el pensamiento contemplativo y el productivo existe el pensamiento ejercitante. Este último se correspondería precisamente con el de la investigación de las artes basada en la práctica (entendiendo el diseño como una de esas artes).

Tània Costa

— *Pedro Medina*: Mi relación con el diseño ha conocido distintos puntos de vista: como docente, como coordinador de estudios, gestor, crítico y comisario de exposiciones. Esto me ha permitido apreciar —en paralelo a lo que ocurre dentro de las artes visuales— que existe un “Diseño”, es decir, una disciplina general que construye un discurso sobre sus prácticas, y un “diseño”, o sea, cada proyecto individual como resultado de un proceso creativo y productivo. Esto nos lleva a la siguiente reflexión: se suele tender al posicionamiento polar, situándose cada agente en un ámbito en mayúsculas o en mi-

núsculas, como si fueran compartimentos estancos. Mi trabajo me ha situado más en el primer ámbito, pero he aprendido mucho del segundo, lo que me ha llevado a la convicción de la necesidad de generar discursos que permitan la permeabilidad entre estos espacios, para generar una reflexión más cercana a los desafíos y prácticas actuales del diseñador.

“

Existe un ‘Diseño’ es decir, una disciplina general que construye un discurso sobre sus prácticas, y un ‘diseño’ o sea, cada proyecto individual como resultado de un proceso creativo y productivo.

Pedro Medina

— **Claudia Mosqueda:** Las reflexiones teóricas que he orientado al diseño versan como propuestas teóricas de frontera que intentan construir un pensamiento original para dar cuenta de un presente a partir de conceptos radicantes móviles y dinámicos que expresen la posible realidad de las prácticas del diseño. La filosofía, la sociología, la antropología, la historia, el arte y el diseño son campos de conocimiento importantes a partir de los cuales se pueden proyectar perspectivas teóricas intersticiales que vinculen el pensamiento de diferentes saberes; que busquen aquellos recovecos y hendiduras en donde se hallan los conceptos que dan la posibilidad de establecer relaciones complejas de pensamiento desde el concepto de *interpelación*.

Este concepto me condujo a revisar el pensamiento del diseño del límite, asumido por mí como un pensamiento potente y productor que nutre de vida la posibilidad de reflexionar el diseño como un instante perpetuo, que aprenda de sí, por

sí mismo y para sí mismo y que se recree en cada uno de sus saberes categoriales y vaya siempre más allá de su práctica misma. El pensamiento del límite edifica una propuesta para la configuración de una práctica profesional del diseño del límite. En este sentido es importante recuperar las ideas filosóficas de Eugenio Trías, las categorías del pensamiento del límite, para proponer un repensamiento del diseño como un instante eterno, siempre pensante desde sí mismo y para sí mismo.

Pienso que el saber del diseño como práctica profesional requiere de aprender a hacerse consciente de su existencia a través de la mirada de todas aquellas condiciones sociales, culturales, artísticas, educativas, ambientales, económicas, materiales y de diseño mismo que lo enfrentan a pensarse a sí y para sí mismo, con los otros saberes o condiciones que ensanchan, transgreden y sensibilizan su existencia en tanto saber. Pero, ¿por qué pensar el diseño desde la filosofía? o, mejor dicho, ¿por qué pensar el diseño desde la filosofía del límite? ¿Qué preocupación flota en el contexto social, cultural económico, educativo o artístico para detenernos a ver el diseño con la mirada sensible del filósofo? ¿Qué hay en el diseño mismo para problematizar la existencia contemporánea y sociocultural de los saberes y prácticas del diseño?

Evocando a Micieli, yo aseveraría, que si la filosofía tiene que poder problematizar su propia actualidad, la tendría que interrogar como acontecimiento desde el que da sentido, valor. En este aspecto, la filosofía del límite de Eugenio Trías se refleja en el arte o la ética, el saber del diseño puede desprenderse o emerger como una filosofía del límite. De tal manera que, los saberes, las prácticas y los sujetos-diseñadores ajusten su máxima de conducta o acción a su propia condición humana, es decir a su condición de diseñadores forjadores y habitantes pro-

ductores del mundo y de su propio mundo. Que el diseño se conozca a sí mismo, para dejarlo actuar en consecuencia de su propia máxima de conducta. Es decir, que aprenda a vivir en el instante de su propia existencia y experiencia.

“
Es importante recuperar las ideas filosóficas de Eugenio Trías, las categorías del pensamiento del límite, para proponer un repensamiento del diseño como instante eterno, siempre pensante desde sí mismo y para sí mismo.

Claudia Mosqueda

Me parece pertinente y preciso el pensamiento de la filosofía del límite para la práctica del diseño si se asume que el límite siempre está abierto a la generación de nuevos modos de pensar lo comunitario de los saberes, las prácticas y lo personal del sujeto; introduciendo inflexiones conceptuales que pueden tener verdadera relevancia en el ámbito de las ideas de cualquier saber, en este caso el diseño.

De esta manera, pensar el diseño como una práctica del límite podría ser –siguiendo a Eugenio Trías– una invitación a ser traspasado, transgredido o revocado. La filosofía del límite, a la que aspiraría el diseño, es una forma de incitación a la superación, en esta incitación pierde su identidad pura y dura de carácter originario, agreste o natural y será el sujeto diseñador, el hombre fronterizo, el portador de la razón que en él se constituye.

Pensar el diseño desde la filosofía del límite tiene sentido como pensamiento propositivo que intenta en todo momento volver la vida del ser productiva. Cuando se dice que es una respuesta de época quizá es porque se trata de repensar

la voluntad de poder del sujeto como un creador que siempre procura recrearse, no materializarse en su obra sino revivir en el pulso creativo y creador.

Pienso que el límite combate la pasividad del nihilismo que conduce a una vida reactiva, sin un sentido productivo de vida, porque la voluntad de poder se parece a la de un esclavo que no se compara con la actitud de vida y creadora de la de un artista. Uno pasivo y reactivo es lo opuesto a un creador y a eso aspira el sujeto-diseñador, el ser del límite. El sujeto-diseñador, en tanto ser del límite, se hace en el límite, se hace en la plena conciencia de su actividad productiva y creadora.

“
Se puede decorar desde la imaginación. Se diseña desde el intelecto.

Manuel F. Mancera

— *Manuel F. Mancera*: En la sociedad diseñada en la que vivimos, aún quedan muchos planteamientos por abordar para que, la maquinaria que la echa a andar, funcione correctamente. Abordar algunas cuestiones de eficiencia en ese modelo constructivo-ejecutor, desde dentro de la técnica, como recurso pragmático de la construcción actual, es un punto de inflexión importante para profundizar en la idea de su esencia.

Mejorar o adaptar los recursos, para apuntalar y/o construir un elemento referente que gestione, desde la eficacia, el uso de lenguajes propios y diferenciadores para el nicho de mercado en cuestión al que vaya destinado.

Instruir a los hacedores del ámbito tecno-creativo en una suerte de libertades conceptuales desde la aproximación al conocimiento de la técnica aplicada.

Se puede decorar desde la imaginación. Se diseña desde el intelecto.

...ALOS
...instrucción
...oner el pr
...ensible. To
...significac
...onde surg
...raíces. Desde allí
...nceptual y donde el está ub
...ñado, como es el panorama p
...ón brasileña Design para un mundo
...nportancia de los bienes producidos por el
...ona sus tu... es porque los factores subjetivos también influyen e
...icado y uso, dependiendo de quién lo use:

a ser diseñados. Desde allí como panorama político, cuáles son los símbolos que están
sobreceptual y donde el está ubicado. Cual gradualmente... Así, Cardoso en l

hace ñado, como es el panorama político, cuáles

comienza a dar ejemplo

...do la inmanencia del concepto. Gradualmen
surge la forma al objeto y el diseñador encarna e
fra una lengua olvidada, o como un carpintero que
a aplica a un trozo de madera amorfo.

Así, Cardoso en la publicación brasileña Design
ienza a dar ejemplos de la importancia de los bienes
stiona sus funcionalidades porque los factores subje
icado y uso, dependiendo de quién lo use:

“Las formas de los artefactos no tienen un signi
un proceso de significado, es decir, el intercambio en
materialidad y lo que nuestra experiencia puede infer
encarnan los conceptos detrás de su creación “. (Rafa

...an
...a la
... objeto
... que están
...o contextual
... un traductor que
... forma de una mesa

...mplexo,
...ombre
...n su

...mente q
...son los símbolos que están
...nación
...y cuestiona... gradualmente, el contenido contextual
...significado y... las i... encarna el papel de un traductor que
...a... o p... y... origen conceptual y don
...r, me planteé la cuestión
...a ser diseñado, como e
...“Las eso me dá? Ejemplific
...sobrevolando la inmane
...hace surgir la forma al
...descifra una lengua ol
...y se la aplica a un tro
...onfiguración de signi
...Así, C...
...comienza a da... (en construc
...es lanzar al
...y cuestiona s... comienza a dar eje
...significa... y cuestiona sus fi
...significado y u

EDITA

SEyTA.
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE

UNIVERSITAT
DE VALÈNCIA
Institut de Creació i
Innovacions Educatives

UNIVERSITAT
DE VALÈNCIA
Departament de Filosofia

UNIVERSITAT
DE VALÈNCIA
Unitat Docent de Didàctica
de l'Expressió Plàstica,
Facultat de Magisteri

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

DEPARTAMENTO DE ESTÉTICA
E HISTORIA DE LA FILOSOFÍA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE MADRID
DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA

UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

 UNIVERSIDAD
DE SALAMANCA
CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL
Departamento de Filosofía, Lógica y Estética