

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/355186787>

# Diseño para la Interdependencia de los Comportamientos Interespecies

Conference Paper · May 2021

CITATIONS

0

READS

28

3 authors:



Juan P. Velásquez

Linnaeus University

19 PUBLICATIONS 1 CITATION

SEE PROFILE



Juliana Restrepo

Linnaeus University

1 PUBLICATION 0 CITATIONS

SEE PROFILE



Andrés Felipe Roldán

National University of Colombia

13 PUBLICATIONS 8 CITATIONS

SEE PROFILE

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Diseño para cambiar el comportamiento en el espacio urbano asociado a la accidentalidad peatonal en la ciudad de Manizales [View project](#)



Reflexiones estéticas del objeto cotidiano [View project](#)



# INTER/ESPECIES

Interacciones emergentes en diseño, arte y ciencia

24 al 28 de mayo de 2021

FESTIVALDELAIMAGEN.COM



## Diseño para la Interdependencia de los Comportamientos Interespecies

### Juan P. Velásquez

Doctor, Linnaeus University  
[juan.velasquez@lnu.se](mailto:juan.velasquez@lnu.se)  
Växjö, Suecia

### Juliana Restrepo

Magíster, Linnaeus University  
[juliana.restrepogiraldo@lnu.se](mailto:juliana.restrepogiraldo@lnu.se)  
Växjö, Suecia

### Andrés Felipe Roldán

Doctor, Universidad Nacional de Colombia  
[afoldang@unal.edu.co](mailto:afoldang@unal.edu.co)  
Manizales, Colombia

### Resumen

El comportamiento humano incide en el ecosistema de una forma desbalanceada. Esta relación entre las diferentes formas de vida son permeadas por el mundo político y social de la especie humana donde prevalece la instrumentalización como la producción (biotecnología), el mantenimiento (producción alimentaria) y la cosificación (proyección humana en otras especies). Una disciplina con gran responsabilidad en este desbalance es el diseño. Desde su paradigma tradicional ha ubicado al humano como un diseñador de racionalidad técnica donde prima la producción de artefactos que modifican significativamente (con y sin intención) el entorno; después con el cambio paradigmático, el humano-diseñador pasa a ser un agente reflexivo en la acción donde toma fuerza la idea de un diseño ontológico, participativo y relacional enfocado en reconectar, cuidar e incluir múltiples mundos a los problemas complejos o perversos. Cuidar la relación entre las especies es un tema de diseño y su actual paradigma. Los autores proponen entonces una discusión desde esta disciplina sobre las acciones fuertemente dependientes e influenciadas por lo que otras especies hacen (interdependencia) en espacios comunes (zonas de interacción) con la intención de crear espacios de diálogo para la exploración en actividades de diseño que faciliten interacciones interespecies.

### Palabras clave

Diseño; Interespecie; Comportamiento; Interdependencia.

### Introducción

Cada ser vivo que se establece en el entorno se desenvuelve en la medida de sus capacidades y necesidades físicas y mentales, constituyéndose en un agente dinámico del cambio y la transformación. Su actuar configura el medio y define relaciones con los demás actores presentes en un ecosistema que hemos denominado hogar.

Los animales, las plantas y los animales humanos han encontrado puntos de convergencia en el hábitat, situación que los transforma en agentes de coexistencia con múltiples especies. El actuar humano configura y re-configura el ecosistema al que pertenece y sus prácticas de vida pueden resultar invasivas, denigrantes e incluso agresivas con sus coterráneos no humanos. Si bien esa mutua afectación ha sido inevitable y la afloración de alguna de las especies puede significarle la extinción de otras, es el deber humano procurar una simbiosis que promueve el flujo natural que da cuenta de un planeta vivo. La relación entre las especies que comparten un solo hábitat está mediada por los comportamientos que asume cada especie y los flujos de convivencia que allí subyacen.

El diseño como elaboración humana puede identificar la interdependencia de los comportamientos para mejorar la interacción entre las especies, procurando un ejercicio de convivencia y armonía en un hábitat compartido. Una práctica de la empatía interespecie con el potencial de transformar el entorno y garantizar el respeto por esos “otros” con quienes se comparte y hacen parte del ecosistema.



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES

VICERRECTORÍA  
DE PROYECCIÓN  
UNIVERSITARIA



PROGRAMA DE  
DISEÑO  
VISUAL



maestría en  
diseño  
+ creación interactiva





# INTER/ESPECIES

Interacciones emergentes en diseño, arte y ciencia

24 al 28 de mayo de 2021

FESTIVALDELAIMAGEN.COM



## Diseñar el comportamiento más allá de la singularidad humana

Es claro que existen fronteras dinámicas entre los animales, las plantas y los humanos. Por un lado, la necesidad de sobrevivir de cada especie ha establecido marcos claros (para cada una) donde la supervivencia de una permite la existencia de la otra, sin constituirse necesariamente una coexistencia, sino un aprovechamiento basado en el poder y el beneficio. Un ejemplo de esta relación se puede apreciar en las especies carnívoras, herbívoras y omnívoras; su forma y fuente de alimentación amenaza constantemente la existencia de otra, sin embargo, la desaparición o dominio de una puede poner en riesgo la supervivencia de otras al alterar el equilibrio natural.

Dichas fronteras dinámicas han llevado a una adaptación constante del ecosistema (biótico y abiótico) a las necesidades de cada especie; sin embargo, es notorio que la especie que mayormente ha modificado diversos ecosistemas es la humana. Ya lo ha señalado de una manera profunda Julie Livingston y Jasbir K. Puar en su texto “Interspecies” (2011) que la especie humana ha promovido cambios en los ecosistemas a través de su concepción biopolítica sobre otras especies como los animales. Livingston y Puar señalan que aspectos como el antropocentrismo, la proyección antropomórfica, la incorporación y la invasión, la transmutación, la alteridad exótica y la anulación antropogénica, enmarcan la instrumentalización de la especie humana sobre la especie animal (p. 3). La razón que recopilan las dos autoras para nombrar este fenómeno es la tendiente “singularidad humana”.

Ahora bien, pensando en desestabilizar esos atributos de singularidad que coloca a una especie por encima de otra a través de un acto político (véase la biopolítica de Foucault en Leggs, 2005), es tentador además de necesario, (re)pensar en diseñar el comportamiento como una forma de balancear las relaciones interespecies. Antes de incursionar en la comprensión de cómo ha funcionado la teoría del comportamiento en el campo del diseño, se aclara que el balance de las relaciones interespecies consiste en la modificación del paradigma actual conocido a uno que implique llevar el mundo político y social más allá de la barrera singular humana.

Desde finales del siglo pasado se han desarrollado las teorías del cambio de comportamiento y, si bien existe una publicación de John Alcock que habla del comportamiento animal (2001), este se basa en aspectos biológicos que no necesariamente incluyen los atributos característicos de la especie humana.

Un referente central para comprender lo social y lo político de lo humano, es la teoría del comportamiento planificado de Ick Ajzen (1991). En dicha teoría se presentan tres consideraciones principales que conducen a un comportamiento intencionado: primero, están las creencias sobre el comportamiento o creencias que se tiene sobre las consecuencias - Actitud; segundo, las creencias normativas que están relacionadas con las expectativas normativas de otras personas - Norma Subjetiva; y, tercero, las creencias controladas que tienen que ver con la presencia de factores que influyen y dificultan el comportamiento - Creencias Control. Otra teoría que se popularizó a comienzos del año 2000, fue la economía del comportamiento, la cual explica que las personas no siempre toman decisiones racionales. Esto se basa en que los seres humanos tienen dos sistemas de pensamiento, el reflexivo y el automático; mientras el primero se basa en procesos cognitivos conscientes, el segundo se basa en heurísticas y sesgos cognitivos que permiten interactuar en el entorno de manera práctica (Kahneman, 2003; Tversky & Kahneman, 1974). Un primer punto que resaltar, sería entender el funcionamiento de la planificación del comportamiento y la economía comportamental en otras especies no humanas, una apuesta a la empatía interespecies. Este será un gran reto para las corrientes afines al posthumanismo y, por supuesto, para las afines al diseño.

De las dos teorías anteriormente mencionadas, la economía del comportamiento es la que incorpora ideas de otras ciencias sociales, en particular de la psicología, con el propósito de predecir el comportamiento humano para aplicarlo a los intereses económicos. Retoma conceptos de Adam Smith, como la aversión a la pérdida, el exceso de confianza y el autocontrol en la toma de decisiones de las personas. De esta manera, la psicología comenzó un diálogo interdisciplinario y a verse como fuente útil de supuestos para la teorización económica, e indirectamente como una fuente de hipótesis para la investigación en economía desde



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES

VICERRECTORÍA  
DE PROYECCIÓN  
UNIVERSITARIA



PROGRAMA DE  
DISEÑO  
VISUAL



maestría en  
diseño  
+ creación interactiva





# INTER/ESPECIES

Interacciones emergentes en diseño, arte y ciencia

24 al 28 de mayo de 2021

FESTIVALDELAIMAGEN.COM



la cual se ha venido desarrollando activamente la economía comportamental (Esguerra, 2016, p. 69).

En el diseño, el desarrollo teórico del comportamiento ha sido de especial ayuda para comprender tanto su *episteme* como su *praxis*. Posterior al concepto del “practicante reflexivo” de los años 80 (ver Schön, 1983), diversos autores indicaron la necesidad de que el diseño atendiera los problemas (ahora situaciones) de manera fenomenológica, es decir, prestando atención a la cognición, a la retórica, a la ética, a la hermenéutica, entre muchos otros aspectos sociales (Bousbaci, 2008; Cross, 2001; Norman & Stappers, 2016). Por lo tanto, una de estas aplicaciones recientes del diseño que se ubica en categorías emergentes y que atiende estas características, es la creación intencionada de cambios de comportamiento con el objetivo de mejorar el bienestar humano. El diseño para el cambio de comportamiento por tanto, tiene como fin generar prácticas humanas deseables (Niedderer, 2013) y diseñar sistemas que generen comportamientos colectivos, es decir, estimular el cambio de comportamiento en los individuos cuando toman decisiones desencadenando implicaciones o beneficios de orden social (Tromp, Hekkert, & Verbeek, 2011). Bajo esta perspectiva, el estudio del comportamiento ha incentivado cada vez más exploraciones conceptuales que unifican la práctica del diseño, por ejemplo para Philip Cash, Charlotte Hartlev y Christine Durazo (2017), el diseño del comportamiento es “el diseño para estrategias de cambio de comportamiento antecedente usando intervenciones implícitas para impactar el comportamiento” (p. 97).

En conclusión, el diseño del comportamiento está basado en los principios de las ciencias del comportamiento. Esta incorporación del comportamiento humano en el pensamiento de diseño ha servido para desarrollar modelos y herramientas apropiadas para el cambio de comportamiento (Niedderer et al., 2014, p. 50). Esta rama del diseño encuentra su fortaleza en la resolución de problemas sociales con ayuda multidisciplinaria como la psicología o la sociología. Esta especialidad apoyada en el diseño sostenible y con sus inicios en el diseño emocional y el diseño persuasivo, abarca estrategias dirigidas a mejorar la calidad de vida del ser humano en diferentes campos de interrelación social y cultural como la economía, la salud pública, el ahorro y otros aspectos. Sin embargo, sólo y

exclusivamente en la especie humana. Un segundo punto a resaltar, es que el diseño se ha centrado única y exclusivamente en la adecuación del entorno humano (tanto física como comportamentalmente); por lo tanto, sería necesario alimentar el diseño hacia y con otras especies, esto a partir de bases sólidas que permitan entender en una amplia dimensión cómo funcionan los aspectos biológicos, sociales y políticos en las demás especies no humanas.

## Funcionamiento de la interdependencia y la interacción en la especie humana

¿Cómo funciona la interacción entre las especies? es la inquietud que lidera este apartado y este documento. Si bien existen zonas de interacción o puntos de encuentro interespecie, es preciso comenzar por explicar cómo funciona en la especie humana para tratar de responder a la cuestión inicial.

Si bien en el diseño se ha abordado el comportamiento como se mencionó anteriormente en el diseño comportamental o para el cambio, es relevante indicar que otras especialidades del diseño han profundizado más en el aspecto de entender a las personas como usuarios de diseño como en el HCI (*Human Centered Design*) y HCD (*Human-Centered Interaction*). Sin embargo, el interés de este texto requiere ir un poco más allá y colocar sobre la mesa aspectos comportamentales de la interacción en términos generales y no exclusivos al diseño.

En la interacción humana (y en otras especies en general) se puede observar un patrón de comportamiento colectivo que da una idea de cómo piensa y cómo actúa dicha especie en una zona de interacción particular. Es oportuno indicar que las zonas de interacción son denominadas por los autores como aquellos puntos de encuentro entre e inter especies en un ecosistema particular, un escenario de intercambio donde se establece una relación de mutua afectación. Volviendo al patrón de comportamiento, éste puede identificarse en dos vías: una de independencia y otra de interdependencia (Bicchieri, 2014; 2016). Por independencia se entiende como aquel comportamiento donde las personas prefieren seguirlo independientemente de lo que hagan los demás, esto indica que se trata de comportamientos relacionados a las reglas morales, a las costumbres o a las reglas religiosas. Por interdependencia se entiende como aquel



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES

VICERRECTORÍA  
DE PROYECCIÓN  
UNIVERSITARIA



PROGRAMA DE  
DISEÑO  
VISUAL



maestría en  
diseño  
+ creación interactiva





# INTER/ESPECIES

Interacciones emergentes en diseño, arte y ciencia

24 al 28 de mayo de 2021

FESTIVALDELAIMAGEN.COM



comportamiento donde las personas prefieren seguirlo dado que existen las expectativas sociales.

Según Cristina Bicchieri (2016), las expectativas sociales se dividen en dos: unas empíricas que indican que las personas siguen lo que hacen en su red de referencia; y otras normativas que indican que las personas basan sus acciones según lo esperado por otros. En otras palabras, las expectativas empíricas conllevan a seguir un patrón determinado por personas que tienen algún nivel de relevancia (familia, referentes, amigos, etc.), y las expectativas normativas conllevan a un comportamiento pensando en satisfacer a los otros para recibir algún tipo de aprobación.

En la interacción humana concebida en el comportamiento colectivo, también se puede apreciar la existencia de creencias y preferencias. Las creencias generalmente no van de la mano con las preferencias. Un ejemplo de este fenómeno que es común en las investigaciones de Bicchieri, es pensar en el sabor del helado que mas les guste, esto se entiende como creencia; inmediatamente después, cuando se va a una heladería y no hay el sabor pensado, es posible elegir otro por diferentes razones, esto se entiende como preferencia. En conclusión, las creencias y las preferencias en una misma persona, en una misma comunidad o en una misma especie, no necesariamente están alineadas. Un tercer punto entonces aparece como forma de abordar la pregunta sobre la interacción entre las especies y es comprender la situación de interdependencia, es decir, comenzar por comprender las expectativas empíricas y normativas de y entre las especies. Si bien se puede apreciar que la pregunta no se responde en su totalidad, se marca un principio útil del comportamiento humano para comenzar a comprender otros comportamientos, otras interacciones. De esto se trata diseñar para la interdependencia, pues las reglas son explícitas o implícitas (P. Dolan et al., 2012, p. 268). Explícitas indica evidencia como las señales de un oso en un árbol; implícitas indica no evidente como las costumbres sociales. Y, no tendría sentido diseñar para la independencia, es decir, para aquellos comportamientos colectivos donde priman las preferencias individuales a la acción de otros.

## Metodología

Los autores establecieron escenarios reflexivos que permitieron el encuentro para discutir sobre sus acepciones del diseño en, con y hacia otras especies. La articulación de las experiencias académicas y profesionales, así como el conocimientos de diversos contextos permitió un abordaje amplio y enriqueció las discusiones desde aspectos biológicos, políticos y sociales. Los encuentros fueron a través de herramientas digitales como *zoom* y *meet*, y la elaboración del documento se dio a través de *google drive* lo que permitió la escritura dinámica, participativa y colaborativa. Así mismo, las reflexiones derivadas se han articulado al ejercicio académico desde prácticas específicas con algunos estudiantes, donde se pretende abordar las interdependencias interespecies desde el principio de la coexistencia. Los autores declaran que este documento pretende abrir una puerta que permita al diseño de comportamientos incursionar en la desestabilización de la singularidad humana llevando lo social y lo político al contexto de otras especies, procurando un nuevo orden para las interacciones derivadas entre diversas especies.

## Discusión

Los modelos sociales y políticos actuales de la especie humana pueden encontrarse en un estado de maduración. En este mismo sentido, el diseño también puede considerarse como una disciplina de constante cambio además de ser relativamente nueva en comparación a las ciencias y las humanidades. Esto quiere decir que es el conocimiento es dinámico e implica una revisión de las teorías y prácticas de la especie humana que permitan incluir otras especies; en pocas palabras, implica un (re)diseño del centralismo universal hacia lo asimétrico de un pluriverso que permita abordar las crisis globales que son sistémicas (Escobar, 2018).

Por otro lado y, en concordancia de los “desarrollos” sociales y políticos, el diseño ha mantenido la exclusividad de la modificación del entorno de la especie humana sin contemplar de manera rigurosa su impacto (aunque ya lo haya empezado a hacer el diseño sostenible por mencionar uno). Esto puede deberse a que las principales inquietudes humanas se centran en paradigmas del auto-descubrimiento



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES

VICERRECTORÍA  
DE PROYECCIÓN  
UNIVERSITARIA



PROGRAMA DE  
DISEÑO  
VISUAL



maestría en  
diseño  
+ creación interactiva





# INTER/ESPECIES

Interacciones emergentes en diseño, arte y ciencia

24 al 28 de mayo de 2021

FESTIVALDELAIMAGEN.COM



como especie, aunque esto implique colonizar otras formas de auto-descubrimiento de la misma especie. En todo caso, el llamado a la desestabilización de la singularidad humana implica también una desestabilización de las teorías del diseño que, para este caso y para los autores, concierne en diseñar para la interdependencia contemplando el comportamiento interespecies.

Finalmente, se considera indispensable repensar los esquemas preestablecidos de investigación, práctica y enseñanza de la disciplina del diseño a otros posibles que resaltan la interacción interespecie no como una competencia o privilegios de una especie sobre otra, sino como una forma más adecuada de entender y organizar el habitar del mundo. De esta misma manera, se refuerza la idea que el diseño debe enfocarse en la interdependencia y no en la independencia como un asunto de convivencia basado en un comportamiento que depende de sus integrantes.

## Conclusiones

Entender el funcionamiento de la planificación del comportamiento y la economía comportamental en otras especies no humanas es y será un gran reto para las corrientes afines al posthumanismo y, por supuesto, para las afines al diseño.

Otras especies no humanas han desarrollado la capacidad de adaptación al entorno, lo que les ha permitido la supervivencia en la naturaleza, por otro lado, la especie humana optó por adaptar el entorno a sus necesidades, tomando ventaja de su posición como especie ante otras. El diseño se ha centrado única y exclusivamente en la adecuación del entorno humano (tanto física como comportamentalmente); por lo tanto, sería necesario expandir el diseño hacia y con otras especies de manera que permita entender cómo funcionan los aspectos sociales y políticos en las demás especies no humanas.

Invertir el orden con el que se prioriza la transformación del entorno puede permitir una interdependencia de otra naturaleza, un equilibrio entre especies donde el diseño medie como tránsito armónico y conciliador entre ellas.

Para diseñar la interdependencia de comportamientos interespecie se debe comenzar por comprender la situación de interdependencia y las expectativas que la componen (empíricas y normativas). Por lo tanto, las futuras investigaciones que pueden emerger de esta reflexión se enmarcan en comprender el rol del diseño en un entorno de pluralidad, en contraposición a la singularidad humana.

## Bibliografía

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational behavior and human decision processes*, 50(2), 179-211.
- Alcock, J. (2001). *Animal behavior: An evolutionary approach* (No. QL751. A42 1984). Sunderland: Sinauer Associates.
- Bicchieri, C. (2016). Norms in the wild: How to diagnose, measure, and change social norms. Oxford University Press, Ed. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780190622046.001.0001>
- Bicchieri, C., & Mercier, H. (2014). Norms and Beliefs: How Change Occurs. In *The Complexity of Social Norms*. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-05308-0\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-319-05308-0_3)
- Bousbaci, R. (2008). "Models of man" in design thinking: The "bounded rationality" episode. *Design Issues*, 24(4), 38-52. <https://doi.org/10.1162/desi.2008.24.4.38>
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/1511637>
- Cash, P. J., Hartlev, C. G., & Durazo, C. B. (2017). Behavioural design: A process for integrating behaviour change and design. *Design Studies*, 48, 96-128. <https://doi.org/10.1016/J.DESTUD.2016.10.001>
- Cross, N. (2001). Designerly Ways of Knowing: Design Discipline versus Design Science. *Design Issues*, 17(3), 49-55.
- Escobar, A. (2018). *Designs for the pluriverse: radical interdependence, autonomy, and the making of worlds, New ecologies for the twenty-first century*. Duke University Press, Durham.
- Esguerra, G. A. (2016). Economía conductual, principios generales e implicaciones. *Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología*, 15(1), 67-72.



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES

VICERRECTORÍA  
DE PROYECCIÓN  
UNIVERSITARIA



PROGRAMA DE  
DISEÑO  
VISUAL



maestría en  
diseño  
+ creación interactiva





# INTER/ESPECIES

Interacciones emergentes en diseño, arte y ciencia

24 al 28 de mayo de 2021

FESTIVALDELAIMAGEN.COM



- Kahneman, D. (2003). Maps of bounded rationality: Psychology for behavioral economics. *The American Economic Review*.  
<https://doi.org/10.1257/000282803322655392>
- Legg, S. (2005). Foucault's population geographies: classifications, biopolitics and governmental spaces. *Population, space and place*, 11(3), 137-156.
- Livingston, J., & Puar, J. K. (2011). *Interspecies*. *Social Text*, 29(1 (106)), 3-14.
- Niedderer, K. (2013). Mindful Design as a Driver for Social Behaviour Change. 4561-4571.
- Niedderer, K., Mackrill, J., Clune, S., Lockton, D., Ludden, G., Morris, A., ... others. (2014). Creating Sustainable Innovation through Design for Behaviour Change: Full Project Report. <https://doi.org/10.13140/2.1.4817.4409>
- Norman, D. A., & Stappers, P. J. (2016). DesignX: Complex Sociotechnical Systems. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 1(2), 83-106.  
<https://doi.org/10.1016/j.sheji.2016.01.002>
- Schön, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner*. *Design*.  
<https://doi.org/10.1542/peds.2005-0209>
- Tromp, N., Hekkert, P., & Verbeek, P.-P. (2011). Design for Socially Responsible Behavior : A Classification of Influence Based on Intended User Experience. *Design Issues*, 27(3), 9-20.
- Tversky, A., & Kahneman, D. (1974). Judgment under Uncertainty: Heuristics and Biases. *Science*, 185(4157), 1124-1131.  
<https://doi.org/10.1126/science.185.4157.1124>
- Haraway, D. (2008) *When species meet*. University of Minnesota Press. Minneapolis: University of Minnesota Press
- Livingston, J., & Puar, J. K. (2011). *Interspecies*. *Social Text*, 29(1 (106)), 3-14.
- Schön, D. A. (1938). *The reflective practitioner*. New York, 1083.
- Simon, H. A. (1957). *Models of man; social and rational*.  
Tsing, A.L. (2015). *The Mushroom at the End of the World: On the Possibility of Life in Capitalist Ruins*. Princeton University Press, Princeton, UNITED STATES.

## Referencias

- Bousbaci, R. (2008). "Models of man" in design thinking: The "bounded rationality" episode. *Design Issues*, 24(4), 38-52. <https://doi.org/10.1162/desi.2008.24.4.38>
- Buchanan, R. (1992). *Wicked Problems in Design Thinking*. *Design Issues*, 8(2), 5-21. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/1511637>
- Escobar, A. (2018). *Designs for the pluriverse: radical interdependence, autonomy, and the making of worlds, New ecologies for the twenty-first century*. Duke University Press, Durham.



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES

VICERRECTORÍA  
DE PROYECCIÓN  
UNIVERSITARIA



PROGRAMA DE  
DISEÑO  
VISUAL



maestría en  
diseño  
+ creación interactiva

