

Definiendo el Territorio como Proyecto, enfoque de diseño regenerativo para proyectar futuros alternativos de cohabitar socio-ecológico

Lorna Lares Lopez ⁽¹⁾

El diseño está evolucionando desde su posición de relativa significancia dentro de los negocios para convertirse en el mayor proyecto de todos [...] El cambio masivo no es sobre el mundo del diseño; es sobre el diseño del mundo. Bruce Mau (2003).

Resumen: La evidencia científica es irrefutable y ha demostrado el impacto de la actividad humana sobre el planeta, dando cuenta que las formas de vida dominantes no son sostenibles, desencadenando el agotamiento de los recursos, la sobreproducción, el sobreconsumo y la sobreabundancia de desechos que han contribuido a la actual crisis ambiental y social. Enmarcado en un modelo de desarrollo basado en una visión antropocéntrica (Svampa, 2019), extractivista (Ye *et al.*, 2020) y depredadora. Las distintas miradas sobre los alcances críticos del antropoceno, o lo que Jasón Moore define como “Capitaloceno” (2016), así como los distintos enfoques de diseño (Fuad-Luke, 2013), como propuestas para salir de la crisis socio-ecológica, están lejos de ser uniformes, generar consensos o resolver el fondo del problema: que la Tierra siga siendo apta para la habitación humana. A partir de una revisión teórica se puede establecer que una comprensión renovada de nuestras ontologías (Escobar, 2016) y sistemas sociales podría proporcionar modelos para co-crear relaciones, procesos y soluciones más eficientes y ecomiméticas (Acosta, 2010). El diseño crea realidad, posibilita acciones que no eran posibles o pensables (Von Borries, 2019), es así que el Diseño Regenerativo para la cohabitación socio-ecológica de lo humano y no humano (Haraway, 2020) podría propiciar, además de la descolonización, el desarrollo de una disciplina de diseño autónomo en un “pluriverso¹” situado (Escobar, 2018).

Palabras clave: Diseño Regenerativo - Territorio como Proyecto - Futuros alternativos - Cohabitar socio-ecológico - Decolonización del Diseño

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 125-126]

⁽¹⁾ **Lorna Lares López** es Diseñadora industrial Universidad de Chile. Estudiante Doctoral Territorio, Espacio y Sociedad, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile. Máster of Art in Desing Futures, Goldsmiths, University of London. Estudios en Letras, Universidad Central de Venezuela. Diploma en Fundamentos de Biología-Cultural. Diploma en Educación Superior por Competencias. Académica del Departamento de Di-

seño y directora de Asuntos estudiantiles de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo U Chile. Miembro fundador, presidenta (2018-2021) y actual vicepresidenta del Comité por la Sustentabilidad de la Universidad de Chile. Directora del Laboratorio de Circularidad FAU. Miembro de la Red de Educación en Derechos Humanos U Chile. Investigadora asociada a la Red de Pobreza Energética (RedPE), al Programa Transdisciplinario Energía, Agua y Sustentabilidad U Chile (Eneas). Socia de la Asociación Latinoamericana de Estudios de la Forma (ALEPH) y miembro activo de la Red de Investigadores de Diseño, Universidad de Palermo. Línea de Investigación diseño regenerativo y territorio, sustentabilidad y economía circular. lolares@uchilefau.cl

La necesidad de una transformación creativa

Para comenzar, es fundamental establecer un breve contexto general del escenario global, desde la visión de una diseñadora industrial e investigadora del sur (local). Como lo destaca la investigadora argentina, Maristell Svampa, en su artículo sobre el antropoceno (2019), esta era designa un nuevo tiempo en el cual el ser humano se ha convertido en una fuerza de transformación con alcance global y geológico. Para no pocos especialistas y científicos, entre ellos Paul Crutzen, creador del concepto, habríamos ingresado al antropoceno hacia 1780, esto es, en la era industrial, con la invención de la máquina de vapor y el comienzo de la era de los combustibles fósiles. Etapa en la que el diseño industrial aparece en la escena de la floreciente civilización industrial. Para otros, como el historiador Jasón Moore, habría que indagar los orígenes del capitalismo y la expansión de las fronteras de la mercancía, en la larga edad media, para dar cuenta de la fase actual, que él denomina “Capitaloceno”. Un concepto que pone de manifiesto los límites de la naturaleza, y cuestiona las estrategias de desarrollo dominante, así como el paradigma cultural de la modernidad.

Más allá de definir con exactitud el momento que da comienzo al antropoceno o capitaloceno, lo importante es señalar la irrefutable evidencia científica que ha demostrado con creces el impacto de la actividad humana sobre el planeta, dando cuenta que las formas de vida dominantes no son sostenibles, desencadenando el progresivo aumento de la población mundial, su concentración, los cambios de uso de suelo, los procesos de urbanización con altas emisiones de contaminantes nocivos para la salud, el agotamiento de los recursos, la sobreproducción, el sobreconsumo y la sobreabundancia de desechos que han contribuido a alcanzar la actual crisis ambiental y social, tensionando así las relaciones de la sociedad. Lo anterior, enmarcado en un modelo de desarrollo basado en una visión antropocéntrica (Svampa, 2019), extractivista (Ye *et al.*, 2020) y depredadora. Frente a lo cual, tendría sentido que los diseñadores renueven su insistencia y que el diseño se haga responsable de los futuros que materializa (Irwin *et al.*, 2022), así como de su consecuente impacto en las distintas dimensiones y escalas de representación de la realidad en los territorios.

A partir de la revisión teórica se puede establecer que una comprensión renovada de nuestras ontologías (Escobar, 2016) y sistemas sociales podría proporcionar modelos para co-crear procesos y soluciones más eficientes y ecomiméticas (Acosta, 2010), a partir del diseño y el teleacoplamiento de flujos materiales, simbólicos y funcionales en las distintas dimensiones y escalas espaciales, que considere la expresión cultural y representación material a partir de nuevas formas relacionales entre lo humano y lo no humano, para una cohabitación regenerativa (Williams, 2012).

Este artículo abre un diálogo entre el Diseño Regenerativo y teorías alternativas de cohabitación socio-ecológica. Así, explorar prácticas y operaciones que puedan aportar soluciones para establecer cuanto antes un corpus de pruebas desde principios de diseño regenerativo (Cooper, 2012), como herramienta de análisis relacional y como enfoque para la configuración y reterritorialización del territorio.

Diseño centrado en las personas [antropoceno] y la necesidad de diseñar “el punto intermedio” para la evolución [ser-con]

El quehacer del diseño, históricamente, ha estado centrado en el objeto, incrustado en las estructuras de imposición colonial e implicado en escenarios más contemporáneos, al servicio de un modelo que incentiva el sobreconsumo y el extractivismo (Mckinney, L & Moore, J. W, 2017), al servicio del colonialismo y con una fuerte base epistemológica eurocéntrica, caracterizada por una relación indivisible entre modernidad y colonialismo (Escobar, 2016). En palabras de von Borries (2019), “en lo que comúnmente llamamos diseño se materializa *minoría de edad* –aludiendo al concepto de Ilustración definida por Immanuel Kant–: en el modo en que nos vestimos, cómo vivimos, con qué cosas nos rodeamos, etc., nos dejamos afectar por la estética de la industria cultural capitalista y nos entregamos a sus promesas vacías. Un diseño que se entiende como político, que proyecta, se opone a estas formas de sometimiento voluntario”. Asimismo, el diseño tienen el potencial para ampliar el “encargo” y desplazar las barreras disciplinarias para ir más allá, proyectar cuestiones más amplias, como el territorio, el contexto o lugar circundante, fomentar un estilo de vida bajo en carbono y proporcionar una contribución positiva a los ecosistemas (Bill, 2016). Lo anterior, a partir de un enfoque para decolonizar y desarrollar una disciplina de diseño autónomo en un “pluriverso” situado (Escobar, 2018), que nos lleve a dejar de vernos como individuos, comunidades y especies separadas.

Algunos estudios plantean, que lo que podemos reconocer actualmente como *Diseño* surgió en 1880 como resultado de la revolución industrial, que integró satisfactoriamente las artes creativas con la tecnología. La palabra “diseño” es ambigua, ya que abarca tanto la planificación (de productos, procesos y sistemas) como lo que la mayoría de las lenguas europeas denominan “formgiving”: dar forma. Formas de abordar el “punto intermedio” entre las personas (humano) y las cosas (no humano). Von Borries (2019), plantea un concepto ampliado de diseño: *Design* es el crear [Gestalten] planificado –es decir, intencional, deliberado, orientado a fines– de objetos físicos y virtuales, espacios interiores y exteriores, información y relaciones sociales. Por otro lado, la noción de diseño va ligada a la de

creación y a la noción de especular sobre el futuro. Como actividad proyectual, articula y concibe nuevos enfoques, soluciones y modos de ser/hacer. El diseño es así una categoría compleja que abarca muchos temas, desde las máquinas de vapor hasta los diseños conceptuales. John Chris Jonas, investigador galés y teórico del diseño, concebía al diseño como un arreglo principal de actividades que podían incluir la visión de sistemas completos o ambientales, de inmersión de la población en un proceso de toma de decisiones, diseño como una fuente libre de creatividad y diseño como una fusión kinestésica ente ciencia y arte que puede trascender a ambos, esta noción de diseñar sin un producto sino como un proceso o la vida misma es especialmente importante, pues confiere la distinción clásica entre cliente y diseñador, presente y futuro, acción y cosa (Wood, 2007).

McDonough & Braungart (2002), plantean que el diseño siempre ha sido una forma de diseño social, y un modelador del comportamiento en las personas traducido en objetos, en sus distintas escalas y aproximaciones, dentro del ámbito de la configuración del espacio habitado, cuyo principal objetivo ha sido el aumento de la eficiencia de los productos y/o servicios, basado en la lógica del mercado y el beneficio.

Para contextualizar, es importante señalar, además, que el diseño industrial tiene sus raíces en la producción de bienes materiales. No obstante, los diseñadores están capacitados para replantear ideas en lugar de solo resolver problemas conocidos. Entendido como *praxis*, acerca lo material, así como lo inmaterial, lo objetual, así como lo que es del orden del signo, de modo que, tal como lo dice a modo de tesis el teórico de la arquitectura Philip Ursprung, Arte y arquitectura [...] se abren en y son absorbidos por el diseño (Von Borries, 2019, p. 13). Es así que, es capaz de captar momentos fugaces y estructuras que otros consideran efímeras, imaginativas e inestables para una investigación seria (Koskinen *et al.*, 2011). El quehacer del diseño industrial, históricamente, ha estado centrado en resolver los problemas y necesidades de las personas³, a través del diseño de objetos, incrustado en las estructuras de imposición colonial e implicado en escenarios contemporáneos, al servicio de un modelo que incentiva el sobreconsumo y el extractivismo (McKinney, L., & Moore, J. W., 2017), al servicio del colonialismo y con una fuerte base epistemológica eurocéntrica, caracterizada por una relación indivisible entre modernidad y colonialismo (Escobar, 2016, 2018). Gutiérrez (2015) cuestiona el diseño industrial como una profesión que soporta el patrón civilizatorio moderno-capitalista, tal como lo plantea la teoría Marxista del Capital y sus críticas ecológicas, cuyas nocivas repercusiones son globales. Ante ello, plantea la posible generación de alternativas que coexistan con la civilización industrial, orientadas al desarrollo desde equivalentes del diseño surgidos de tradiciones diferentes a la occidental dominante, entendida como la producción de mercancías y producción de plusvalor (Harvey, 2017) y procedentes de lugares secundarios en las cartografías geográficas y epistemológicas hegemónicas, asumiendo además la pluridimensionalidad de fenómenos/escenarios y situaciones que son minimizados –o no abordados– a partir de los “efectos del giro antropocénico” como narrativa global, tal como lo señala la antropóloga colombiana Astrid Ulloa (Svampa, 2019).

Para ser justa, no todos los diseñadores aceptan su rol como catalizadores del consumo, el diseñador estadounidense Víctor Papanek (1971), el diseñador industrial argentino Tomas Maldonado (1990), el diseñador y sociólogo italiano Ezio Manzini (2008), entre otros, han puesto de manifiesto⁴ que la práctica de diseño ha entregado una gran contribución a la

reflexión en torno a la creación de un ambiente construido equilibrado y han puesto en el debate –a través de la teoría y la práctica– la necesidad de influir en una cultura consciente del impacto social y ambiental de la actividad humana sobre el planeta. Asimismo, frente a este escenario, y en el contexto de cambio climático, y con la aparición de términos como “energía y tecnología alternativa” se dio paso a nociones de diseño sustentable y el consumo verde. Como resultado los profesores de diseño se tomarían menos problemas en su rol de enseñar herramientas amigables con la industria. Así surgen distintos enfoques, metodologías y herramientas de diseño (Ver Figura 1) que buscan alcanzar impactos positivos hacia formas de vida más sustentables y sostenibles, como el Diseño Sustentable, que surge en 1980 de la mano del concepto de sustentabilidad para balancear los beneficios económicos, las necesidades de las personas y los impactos en el planeta; el Ecodiseño, que comienza a configurarse en la década de los noventa como herramienta para la gestión industrial, a partir del análisis del ciclo de vida de los flujos de materiales y energía de los productos o procesos; el Diseño para el Medio Ambiente que aparece en 1992 como una crítica al diseño ecoeficiente; y el Diseño para la Sustentabilidad, el cual surge en 2001 con énfasis en pequeñas y medianas empresas (PYMES) en economías en vías de desarrollo, entre otras aproximaciones “verdes” tendientes a mejorar la eficiencia “ecológica” al interior de la industria y una [aparente] equidad entre los seres humanos y otras formas de vida, el mantenimiento y no agotamiento del “Capital natural” de la tierra (Fuad-Luke, 2013). Por otro lado, estos enfoques no satisfacen las “necesidades” o se adaptan a todos los contextos por igual.

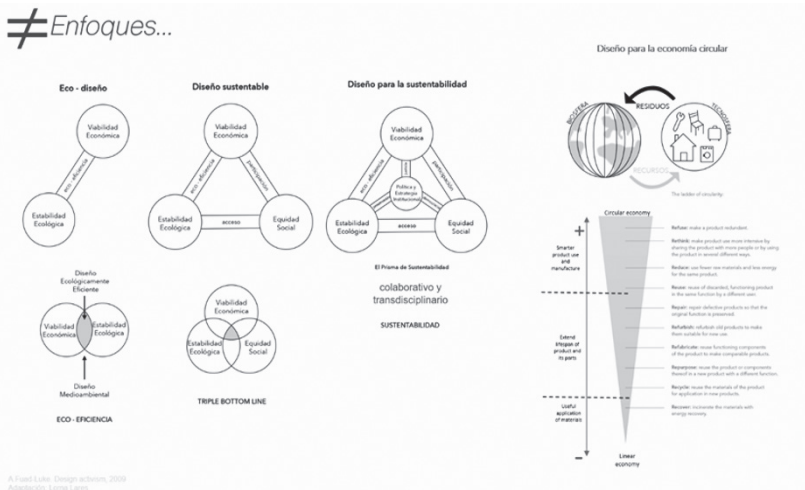


Figura 1. Enfoques, metodologías y herramientas de diseño (Fuente: Elaboración propia).

Enfoques más recientes, como el del diseñador industrial inglés, presidente de IDEO⁵ y quien incorporó el pensamiento de diseño (Design Thinking) al interior de la empresa, Tim Brown (junto a la Fundación Ellen MacArthur), desarrolló la Guía de Diseño Circular –de la mano de la economía circular– (Ver Figura 2). Brown plantea que la escala de lo diseñando se ha desplazado, desde el diseño de productos al diseño de nuevos modelos de negocios, empresas, sistemas económicos y el diseño de ciudades. En consecuencia, el diseño fortalece su relación indivisible entre modernidad y colonialismo, convirtiéndose en una herramienta para incentivar el consumo, pasando de diseñar para un usuario acotado a diseñar para una red de personas intensamente conectadas, que se extiende por todo el planeta, contribuyendo al agotamiento de los recursos, la sobreproducción, el sobreconsumo, la sobreabundancia de desechos (ahora llamado recursos) y la contaminación ambiental. En este sentido, el diseño moderno/colonial es una manifestación perfecta y pura del principio objetivador de la modernidad sobre la percepción y la interpretación del mundo, de otros seres humanos y no humanos, de los objetos hechos por el hombre [y para el hombre]⁶, y del conocimiento (Tlostanava, 2017).



Figura 2. Métodos de Diseño Circular. The Design Guide, 2017 (Fuente: <https://www.iberdrola.com>).

Existe una amplia discusión sobre la falta de un enfoque holístico, en estas aproximaciones “verde”, que integre todos los sistemas e interrelaciones que intervienen y que forman parte del entorno natural, humano y no humano, para dar respuesta a la actual crisis socioambiental y en consecuencia a la valoración y estado de relaciones del actual modelo de consumo (que incrementa la crisis de sentido e interconexión con la naturaleza). Un

ejemplo de ello es la propuesta del diseñador y artista inglés John Wood (2007), quien explora el concepto de “Metadiseño” frente a la necesidad de superar la idea de un diseño centrado solo en las personas, argumentando que el metadiseño podría emerger desde una continua visión consensual de lo que está pasando, lo que no podría lograrse unilateralmente, y una manera diferente a lo que normalmente conocemos como diseño. Un modo de diseño más holístico, consensual, integrado, ético y eco-mimético, que trabaje en un alto nivel de organización, en orden a sinergizar factores para evitar el agotamiento de los recursos, la sobreproducción, la alienación y los residuos, generando una nueva cultura más ética y responsable con un impacto mayor en el resultado de su quehacer teórico y práctico, a favor de una cultura más responsable en un mundo cada vez más complejo. En consecuencia, para los teóricos del diseño Anthony Dunn y Fiona Raby, el diseño debe ser abordado desde la especulación, como catalizador para redefinir su relación con la realidad crítica, misma que se encuentra en un proceso acelerado de alta entropía, definida por el cambio climático, contaminación atmosférica y las pandemias entre las más importantes, aspectos que rigen a escala global. De esta forma el planteamiento y rescate de los sistemas culturales locales con enfoque restaurativo, reparativo y regenerativo biomimético, resultan ser una alternativa para el diseño (Calle, 2023).

Diseño Regenerativo como enfoque para proyectar futuros alternativos.

Los cambios radicales necesarios para garantizar que la Tierra “siga siendo apta para la habitación humana” exigen enfoques de diseño que aborden cuestiones más amplias, como el fomento de un estilo de vida bajo en carbono y que proporcionen una contribución positiva a los ecosistemas (Bill, 2016), que propicie la descolonización y aporte en el desarrollo de una disciplina de diseño autónoma en un “pluriverso” situado (Escobar, 2018), con visiones del mundo que pasen de lo “mecanicista” (naturaleza como objeto de uso, apropiación y explotación para la sociedad de consumo) a lo “ecológico” (mutua transformación, continuidad y reciprocidad entre lo humano y lo no humano). Para lo cual, una cuestión clave es como contribuir de mejor manera en esta transición rápida y sin sobresaltos quienes diseñan el entorno construido. Aspectos, que como se han señalado, tiene un impacto significativo en los recursos, y en consecuencia en los sistemas mundiales (Bill, 2012).

En consecuencia, Arturo Escobar (2018) señala que nos encontramos ante una crisis multidimensional o frente a la crisis de todo un modelo civilizatorio. Lo que pone en el centro de la discusión un estilo de creación de mundos, una particular práctica de diseño. Escobar, afirma que “el diseño es ontológico porque cada objeto, herramienta, servicio o, incluso, narrativa en los que está involucrado, crea formas particulares de ser, saber y hacer”. A partir de este escenario, se propone un enfoque de Diseño Regenerativo (DR), que permita repensar futuros alternativos de cohabitar socio-ecológico. El DR va más allá de las propuestas de diseño convencional, verde y/o sostenible (Ver Figura 3).

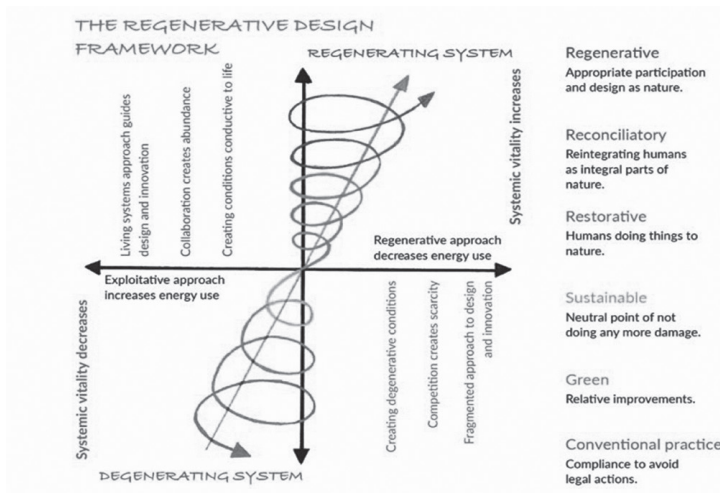


Figura 3. Marco de Diseño Regenerativo. Wahl, D. 2016 (Fuente: Adaptación de Reed, B. 2006).

El concepto de diseño regenerativo no es nuevo, en 1994 John Tillman Lyle creó el Centro de Diseño Regenerativo para explorar y desarrollar la teoría y la práctica del diseño regenerativo. Estableciendo un marco referencial, principios y estrategias de diseño, a través de la teoría y el diseño de sistemas regenerativos, destinadas a revertir el daño ambiental causado por las “prácticas industriales de uso del suelo” (Mang & Reed, 2020). Cuando se habla de diseño regenerativo, se hace referencia a un término que se utiliza para definir procesos que restauran, reparan o regeneran los ecosistemas dañados o como principio del pensamiento de diseño. Trata sobre crear las condiciones adecuadas para que todo tipo de vida florezca y prospere a partir de principios de diseño basados en cómo se comportan los sistemas vivos. El concepto regenerativo, implica mucho más que atender o aplacar el daño o el impacto, implica de por sí repararlo. Como movimiento, es un movimiento que atrae a organizaciones e individuos de todos los sectores y partes del mundo en una llamada a la acción. Es necesario volver a sentir y decir: “Somos seres biológicos, somos parte de la biosfera”.

Bill Reed (2012) define el diseño regenerativo como un sistema de tecnologías y estrategias, basado en la comprensión del funcionamiento interno de los ecosistemas que genera diseños que regeneran conjuntos socio-ecológicos (es decir, generar de nuevo su capacidad inherente de vitalidad, viabilidad y evolución) en lugar de agotar sus sistemas y recursos de soporte vital subyacentes. Es decir, diseñar para la evolución (Ver Figura 4). Una noción clave del diseño regenerativo es la relación de asociación co-evolutiva entre los sistemas socioculturales y ecológicos (Cole, 2012). A partir de esta definición, se establece

un enfoque más allá de la sustentabilidad (Mang & Haggar, 2016), donde surge la posibilidad de co-crear procesos y soluciones más eficientes y ecomiméticas para la coexistencia de lo humano y no humano (Haraway, 2020).

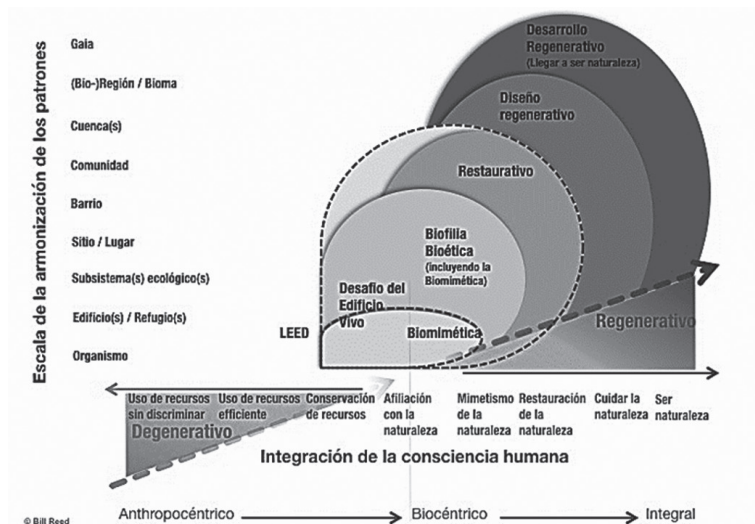


Figura 4. Niveles de diseño ecológico. Reed, B. 2017 (Fuente: extraído de <https://designforsustainability.medium.com>).

Los defensores de un enfoque regenerativo, postulan un enfoque integrado de sistemas completos para el diseño y la construcción de edificaciones y asentamientos humanos, así como para el diseño que satisfaga el resto de las actividades humanas (Cole *et al.*, 2013). En consecuencia, el enfoque regenerativo busca no solo revertir la degradación de los ecosistemas, sino también diseñar sistemas humanos que puedan co-evolucionar con los sistemas naturales, evolucionar en una forma que genere beneficios mutuos y una mayor calidad de vida y resiliencia. Diseñar para la evolución.

Un ejemplo a escala de gobernanza donde el diseño regenerativo cobra relevancia es el declarado por la Commonwealth, el 2017, cuando en su estrategias para revertir el cambio climático incorpora el desarrollo regenerativo dentro de sus iniciativas, planteando que “El desarrollo regenerativo ofrece formas de abordar el cambio climático a una escala y por medios que pueden ser adoptados por los países más vulnerables y que son apropiados para la vida cotidiana y los medios de subsistencia de sus habitantes”.

El creciente campo del desarrollo y diseño regenerativo, que surgió de la corriente ecológica, no solo busca redefinir la sostenibilidad, sino también redefinir el medioambiente construido, lo que engloba y el rol que juega. Defensores del diseño regenerativo, considera que es necesario un enfoque más completo, integrado y holístico. Planteando la necesidad de integrar tecnologías y estrategias de diseño ecoeficientes dentro de un enfoque de base ecológica, que revierta la degeneración de los sistemas naturales de la tierra y los sistemas humanos que los habitan (Mang, P., Reed, B., 2012). En tal sentido, la metodología regenerativa (Ver Figura 5) se centra en el desarrollo de asentamientos humanos que se asocien con los sistemas naturales y procesos para regenerar activamente la salud de su lugar como un todo (territorio) y el espíritu de las personas que lo habitan.

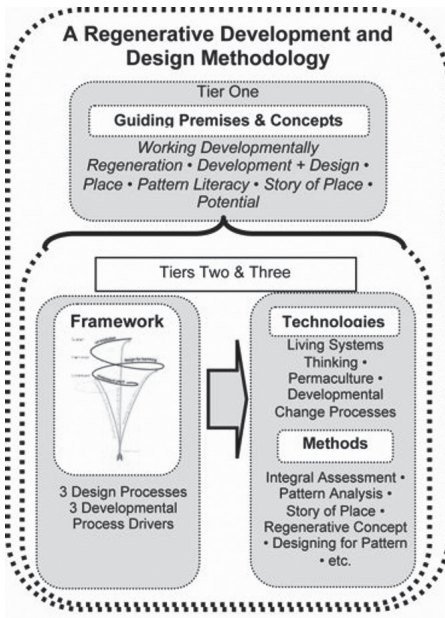


Figura 5. Mapa de los aspectos fundamentales a considerar en la metodología para el desarrollo y diseño regenerativo (Fuente: Mang, P., Reed, B. 2012).

Kate Williams, en su escrito *Diseño regenerativo como una fuerza de cambio* (2012), plantea que los profesionales del diseño ciertamente pueden incluir los conceptos y metodología del **diseño regenerativo** para aumentar el capital social y natural de los territorios, la relación entre el entorno construido y los sistemas humanos y ecológicos. De acuerdo con lo anterior, Daniel Christian Wahl, en su libro *Diseñando Culturas Regenerativas* (2016) propone que la sustentabilidad no es suficiente. Es necesario hacer algo más que “mante-

ner”. Tenemos que regenerar la vitalidad y la bioproductividad del sistema planetario que sustenta la vida. Necesitamos alimentar y regenerar el patrón de interdependencias socio-ecológicas que sustentan la salud humana y planetaria. Asimismo, comparte y contribuye a la propuesta de Donna Haraway (2019) de *ser-con*, cuando plantea que la creación de culturas regenerativas también tiene sus raíces en un cambio que nos lleva a dejar de vernos sólo como individuos, comunidades, naciones y especies separadas para entender, lo que él define como nuestro profundo *inter-ser*, como expresiones fundamentalmente interconectadas de la vida misma. Al cambiar a una perspectiva relacional y prestar atención a las formas en que la vida crea condiciones propicias para la vida. Lo que Escobar (2016) refiere como “otras formas de mundos y conocimientos” o pluriverso.

En este escenario, es que surge la pregunta: *¿De qué manera el enfoque de Diseño Regenerativo operacionaliza los principios de modelos de futuros alternativos con miras a reducir el nivel de consumo que incide en el agotamiento de los recursos?*

Desde esta pregunta surge la investigación que busca contribuir al diálogo entre Diseño Regenerativo y modelos de futuros alternativos de cohabitación socio-ecológica, desde el pensamiento decolonial, explorando la posibilidad de pasar de la teoría a la práctica. Así, explorar prácticas y operaciones que puedan aportar soluciones (Tainter, 2012) para establecer un corpus de pruebas desde el enfoque y principios del diseño regenerativo situado (Cooper, 2012), como herramienta de análisis y como metodología, para la configuración de nuevos territorios donde emerjan cohabitación socio-ecológica decolonial, con miras a superar las condiciones del actual modelo de consumo y agotamientos de los recursos, en Chile (Ver Figura 6).

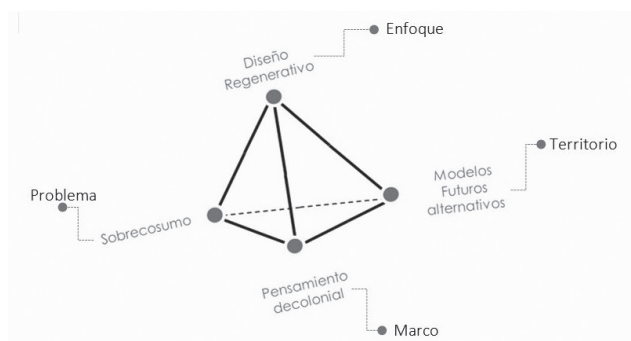


Figura 6.
Tetraedro de las variables de investigación.

Aunque algunos estudiosos del urbanismo citan el pensamiento decolonial como una posible inspiración para imaginar futuros socioambientales urbanos alternativos, y aun cuando, hasta ahora, no existe una exploración sistemática en Latinoamérica de las dis-

tintas aproximaciones a futuros alternativos, podemos relevar la filosofía africana del cuidado del otro: *Abuntu* (Ver Figura 7), que en lenguas Bantú significa “*Yo soy porque somos nosotros, y dado que somos, entonces yo soy*”, poniendo énfasis en la capacidad de trascender tanto la economía y el racionalismo vigentes, a fin de construir otros mundos posibles.



Figura 7.
UBUNTU (Fuente:
Bing IA y Canva).

Por otro lado, un grupo de Eco-Activistas de la India, los *Eco- Swaraj* (Ver Figura 8), quienes tienen sus raíces en los principios del Swaraj, escritos por Gandhi, en base al tratado sobre la independencia de India. Un tipo de autonomía colectiva que reconoce nuestra dependencia y responsabilidad hacia otros seres humanos y especies. De esta manera, vivir en armonía con la naturaleza es fundamental.

Eco-swaraj: los eco-activistas de India

MaryRose Abraham
20/08/2020

Swaraj, una filosofía de autodeterminación y toma de decisiones colectivas, inspiró la lucha de Gandhi por la independencia. Ahora está promoviendo enfoques de abajo arriba para proteger a la gente y al planeta.

f x v



Figura 8.
ECO-SWARAJ.
Fuente: Deccan
Development Society.

En Latinoamérica, tenemos el muy conocido ejemplo del *Buen Vivir* (Sumak kawsay), propuesta política y cultural de organizaciones indigenistas y adoptada posteriormente por los gobiernos del movimiento por el socialismo del siglo XXI en Ecuador y Bolivia, que integra los elementos fundamentales de la visión de los pueblos indígenas de estos países, donde el universo es parte de sus sistema relacional y es asumido como conocimiento y temporalidad; la naturaleza como economía indígena, uso y manejo cultural del territorio; la humanidad como organización, gobernabilidad y relaciones sociales y políticas (Ver Figuras 9 y 10).

"Buen Vivir" *El goce efectivo de los derechos de las personas, comunidades, pueblos y nacionalidades, y el ejercicio de sus responsabilidades, en un marco de convivencia ciudadana –que comprende la interculturalidad, el respeto de las diversidades y el respeto de la dignidad de las personas y colectividades– y convivencia armónica con la naturaleza, que promueve la democracia y el bien común y antepone el interés general sobre el interés particular. (pg38)*

<https://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/10/Buen-Vivir-en-el-Ecuador.pdf>



Elementos Fundamentales
El buen vivir: visión de los pueblos indígenas

Figura 9.
Buen Vivir. Fuente:
Consejo Indígena de
Centro América.

Tabla 1. ¿Qué es el Buen Vivir?

Pregunta	Indigenista/culturalista	Ecologista/posdesarrollista	Socialista/ecomarxista
¿Qué es el Buen Vivir?	Sumak Kawsay como vida en plenitud o vida plena que incluye la dimensión espiritual. Considera que el término Buen Vivir ha sido despojado de la dimensión espiritual y que correspondería más bien a la expresión kichwa Alli Kawsay ya que allí significaría lo bueno pero no lo pleno y se restringiría al bienestar material.	Buen Vivir o Sumak Kawsay como utopía en (re) construcción, que va más allá del desarrollo, centrada en la vida de todos los seres vivos (biocentrismo), en armonía con la naturaleza, el respeto a la dignidad humana, y mejora de la calidad de vida de las personas y comunidades. Considera la existencia de múltiples buenos vivires o buenos convivires.	Buen Vivir o Sumak Kawsay (vida plena, vivir a plenitud) como expansión y florecimiento, en paz y armonía con la naturaleza, de las libertades, oportunidades, capacidades y potencialidades reales de los individuos de modo que les permitan lograr aquello que valoran como objetivo de vida deseable y construir un porvenir compartido. Propone el socialismo del Sumak Kawsay, biosocialismo republicano, bioigualitarismo ciudadano

Fuente: (Cubillo, Hidalgo, & Domínguez, 2014) (Hidalgo & Cubillo, 2014) (Le Quang & Vercoutère, 2013).

Figura 10. ¿Qué es el Buen Vivir?

Conclusiones y proyecciones

La cuestión más crítica de la investigación es determinar cómo facilitar los cambios transformadores necesarios para evitar un cambio climático catastrófico. Para responder a la pregunta que gatilla esta investigación, y por lo tanto será necesario abordar el aprendizaje sobre las transformaciones (Fazey, 2019), en este contexto, se considera el diseño como un instrumento ontológico (definido por Escobar, como formas particulares de ser, saber y hacer) capaz de transformar la realidad social y cultural, y de modelar la experiencia humana, la subjetividad y el entorno. Asimismo, se considera la interpretación decolonial de la modernidad/colonialidad como una relación que determina la relación entre el mundo, las cosas y los humanos, tal como lo señala Madina Tlostanova (2017), sobre la decolonización del diseño.

A partir de lo anterior, se plantean interrogantes metodológicas, tales como *¿Qué otras metodologías se necesitan para superar los impedimentos e integrar las teorías en la práctica? ¿Cómo se puede aplicar la metodología de diseño regenerativo en un contexto situado? ¿Qué impedimentos es probable que surjan? ¿Cuáles son las variables relacionales [humano-no humano] que determinan el apego ecológico al territorio y permiten articular las transformaciones socio-ecológicas para la cohabitación?*

En concordancia a estas interrogantes, es fundamental la revisión y análisis de trabajos que profundicen la variable tiempo en la naturaleza, el concepto de agencia (Latour, 2008) y la importancia de otras especies en el análisis sobre cohabitar socio-ecológico de Haraway (2020) y Swinkels (2018), en formas que no siempre abordan los enfoques de futuros existentes (Sharpe, *et al.*, 2016). Asimismo, establecer presiones respecto de los estudios cul-

turales y el pensamiento decolonial en diseño; deconstruir el concepto de funcionalidad, que en diseño contempla tres alcances: práctico, simbólico y estético.

Como objetivo de esta investigación, más allá de proyectar soluciones más sistémicas y sinérgicas, e integrar múltiples perspectivas, se pretende además re-configurar modos/formas/maneras/alternativas para “pensar con cuidado” como requisito vital del pensamiento colectivo en mundos interdependientes, propuesta que plantea Puig de la Bellacasa (2012), y que valdría la pena revisar como posibilidad para operacionalizar la premisa del diseño Regenerativo: Una Nueva Mentalidad. Entendida esta como una continua evolución cultural en relación con la evolución de la vida en el planeta. Un cambio de paradigma, lo que significa una nueva forma de pensar, respecto de cómo planificamos, diseñamos, construimos y operamos, de manera más holística e integrada, como sistemas vivos o como una red de procesos dinámicos interconectados en una continua estructuración y reestructuración del lugar (Mang, P., Reed, B., 2012).

Una exploración especulativa de formas de “pensar con cuidado” se desarrolla, además, a través de una relectura de la obra de Donna Haraway, específicamente de su interpretación de las discusiones feministas sobre el carácter situado del conocimiento. Lo que será objeto de desarrollo en otra etapa.

Notas

1. El pluriverso entendido como la existencia, o creación, de un mundo donde quepan muchos mundos. Así como, la consideración de la diversidad y pluralidad de las experiencias de vidas de lo humano y su red de relaciones con lo no humano. Como lo plantea, con mayor profundidad, el antropólogo colombiano Arturo Escobar (2018), en su libro *Designs for the Pluriverse: Radical Independencen, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke University Press Books.
2. El pluriverso entendido como la existencia, o creación, de un mundo donde quepan muchos mundos. Así como, la consideración de la diversidad y pluralidad de las experiencias de vidas de lo humano y su red de relaciones con lo no humano. Como lo plantea, con mayor profundidad, el antropólogo colombiano Arturo Escobar (2018), en su libro *Designs for the Pluriverse: Radical Independencen, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke University Press Books.
3. Otros autores para referirse a lo humano, usan el termino clientes, usuarios, hombre, individuos, entre otras definiciones.
4. Victor Papanek: *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change* (Nueva York, 1971). Tomas Maldonado: *Hacia una racionalidad ecológica* (Buenos Aires, 1990). Ezio Manzini: *Design for Environmental Sustainability* (Milan, 2008)
5. <https://www.ideo.org/>
6. Se usa el termino hombre, para dar cuenta del sentido del diseño moderno/colonial, dando cuenta de la lógica hegemónica que hay detrás del diseño centrado en el hombre o lo que se llama: “Diseño centrado en las personas”.

Referencias bibliográficas

- Acosta, A. (2010) “El Buen Vivir en el camino del post-desarrollo—Una lectura desde la Constitución de Montecristi”, Policy Paper N°9, Fundación Friedrich Ebert. (Disponible en: <http://library.fes.de/pdf-files/bueros/quito/07671.pdf>)
- Calle, V. (2023) El diseño regenerativo local para la transición, un enfoque desde la biomimesis. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°195 (Pp. 167-180). DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi195.9637>.
- Cole, R., Oliver, A., Robinson, J (2013) Regenerative design, socio-ecological systems and co-evolution. *Building Research and Information*. 41(2):237-247.
- Cooper, I. (2012) Winning hearts and minds or evidence-driven: Which trajectory for regenerative design? *Building Research and Information* 40(3):1-4.
- Clegg, P. (2012) A practitioner’s view of the ‘Regenerative Paradigm’, *Building Research & Information*, 40:3, 365-368.
- Escobar, A. (2018) *Designs for the Pluriverse: Radical Independences, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke University Press Books.
- Escobar, A. (2016) *Autonomía y Diseño, la realización de lo comunal*. Popayán. Editorial Universidad del Cauca.
- Fazey, I, *et al* (2018) Ten essentials for action-oriented and second order energy transitions, transformations and climate change research. *Energy Research & Social Science*. Volumen 40. pp 54-70.
- Fuad-Luke, A. (2013) Design Activism: A Beautiful Strangeness for a Sustainable World. 1-245. 10.4324/9781849770941.
- Gutiérrez Borrero, A., (2015) Resurgimientos: sures como diseños y diseños otros. *Nómadas (Col)*, (43), 113-129.
- Halvorsen, Sam. (2018) Decolonising territory: Dialogues with Latin American knowledges and grassroots strategies. *Progress in Human Geography*. 43. 030913251877762. 10.1177/0309132518777623.
- Haraway, D. (2019) Seguir con el problema: generar parentesco en el Chthuluceno. Bilbao: Consonni.
- Haraway, D. (2020) Cuentos para la supervivencia terrenal. Recuperado de <https://lalulula.tv/cine/100076/donna-haraway-cuentos-para-la-supervivencia-terrenal>
- Haraway, D. (1988). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*. Vol. 14, No. 3. pp. 575-599
- Harvey, D. (2017) (capítulo primero, pp. 1-23, de) Marx, El capital y la locura de la razón económica. Akai, cuestiones de antagonismos / 109. Argentina
- Irwin, Terry, Tonkinwise, Cameron, & Kossoff, Gideon. (2022) *Transition Design: An Educational Framework for Advancing the Study and Design of Sustainable Transitions*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos N°105, Pp.31-72. Epub 01 de marzo de 2022. DOI: <https://dx.doi.org/10.18682/cdc.vi105.4188>
- Latour, B. (2008) *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red* (1a ed.). Buenos Aires: Manantial.
- Mang, P., Reed, B. (2012) *Regenerative Development and Design*. 2nd edition. ResearchGate.

- Mang, P., Reed, B. (2012) Designing from place: A regenerative framework and methodology. *Building Research & Information*. 40. 23-38. 10.1080/09613218.2012.621341.
- McDonough, W., Braungart, M. (2002) *Cradle to cradle: remaking the way we make things*. New York: North Point Press.
- McKinney, L., & Moore, J. W. (2017) [Review of Capitalism in the Web of Life: Ecology and the Accumulation of Capital]. *Human Ecology Review*, 23(1), 205–210. (Disponible en: <https://www.jstor.org/stable/26367971>).
- Moore, J. (2016) Anthropocene or Capitalocene? Nature, History, and the Crisis of Capitalism. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/301301869_Anthropocene_or_Capitalocene_Nature_History_and_the_Crisis_of_Capitalism.
- Puig de la Bellacasa, M. (2012) 'Nothing Comes Without Its World': Thinking with Care. *The Sociological*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/263529571_'Nothing_Comes_Without_Its_World'_Thinking_with_Care#fullTextFileContent.
- Koskinen, I. *et al.* (2011) *Design Research Through Practice*. Elsevier Science (Disponible en: <https://www.perlego.com/book/1810123/design-research-through-practice-from-the-lab-field-and-showroom-pdf>).
- Svampa, Maristella (2019) El Antropoceno como diagnóstico y paradigma. *Lecturas globales desde el Sur. Utopía y Praxis Latinoamericana*, vol. 24, núm. 84, 2019
- Swinkels, J. (2018) Staying with the trouble: making kin in the Chthulucene. *Social & Cultural Geography*. 19. 1-2. 10.1080/14649365.2017.1421042.
- Tainter, J. (2012) Regenerative design in science and society. *Building Research & Information*. 40:3, 369-372. DOI: 10.1080/09613218.2012.671998.
- Tlostanova, M. (2017) On decolonizing design. *Design Philosophy Papers*. 15:1, 51-61. DOI: 10.1080/14487136.2017.1301017
- Von Borries, F. (2019) *Proyectar Mundos. Una teoría política del diseño*. Santiago, Chile. Ediciones / Metales pesados.
- Wahl, D.C. (2016) *Designing Regenerative Cultures*. Triarchy Press Ltd; Illustrated edición. Axminster, England.
- Williams, K. (2012) Regenerative Design as a force for change: Thoughtful, optimistic and evolving ideas. *Building Research and Information-BUILDING RES INFORM* 40. 1-4. 10.1080/09613218.2012.662389.
- Wood, J. (2007) *Design for Micro-Utopias: Making the Unthinkable Possible*. England, Gower Pub Co.
- Ye, J; van der Ploeg, J.; Schneider, S.; Shanin, T. (2020) The incursions of extractivism: moving from dispersed places to global capitalism. *The Journal of Peasant Studies*, 47:1, 155-183.

Abstract: Scientific evidence is irrefutable and has demonstrated the impact of human activity on the planet, showing that the dominant ways of life are not sustainable, triggering the depletion of resources, overproduction, overconsumption and overabundance of waste that have contributed to the current environmental and social crisis. Framed in a

development model based on an anthropocentric (Svampa, 2019), extractivist (Ye *et al.*, 2020) and predatory vision. The different views on the critical scope of the Anthropocene, or what Jason Moore defines as the “Capitalocene” (2016), as well as the different design approaches (Fuad-Luke, 2013), as proposals to overcome the socio-ecological crisis, are far from being uniform, generating consensus or solving the core of the problem: that the Earth remains fit for human habitation. From a theoretical review it can be established that a renewed understanding of our ontologies (Escobar, 2016) and social systems could provide models for co-creating more efficient and ecomimetic relationships, processes and solutions (Acosta, 2010). Design creates reality, enables actions that were not possible or thinkable (Von Borries, 2019), thus Regenerative Design for the socio-ecological cohabitation of the human and non-human (Haraway, 2020) could enable, in addition to decolonisation, the development of an autonomous design discipline in a situated “pluriverse” (Escobar, 2018).

Keywords: Regenerative Design - Territory as a Project - Alternative Futures - Socio-ecological cohabitation - Decolonisation of Design

Resumo: As evidências científicas são irrefutáveis e demonstraram o impacto da atividade humana no planeta, mostrando que os modos de vida dominantes não são sustentáveis, desencadeando o esgotamento de recursos, a superprodução, o consumo excessivo e a superabundância de resíduos que contribuíram para a atual crise ambiental e social. Enquadrados em um modelo de desenvolvimento baseado em uma visão antropocêntrica (Svampa, 2019), extrativista (Ye *et al.*, 2020) e predatória. As diferentes visões sobre o escopo crítico do Antropoceno, ou o que Jason Moore define como o “Capitaloceno” (2016), bem como as diferentes abordagens de design (Fuad-Luke, 2013), como propostas para superar a crise socioecológica, estão longe de ser uniformes, de gerar consenso ou de resolver o cerne do problema: que a Terra permaneça apta para a habitação humana. A partir de uma revisão teórica, pode-se estabelecer que uma compreensão renovada de nossas ontologias (Escobar, 2016) e sistemas sociais poderia fornecer modelos para a cocriação de relações, processos e soluções mais eficientes e ecomiméticos (Acosta, 2010). O design cria a realidade, permite ações que não eram possíveis ou pensáveis (Von Borries, 2019), portanto, o design regenerativo para a coabitação socioecológica do humano e do não humano (Haraway, 2020) poderia permitir, além da descolonização, o desenvolvimento de uma disciplina de design autônoma em um “pluriverso” situado (Escobar, 2018).

Palavras-chave: Design regenerativo - Território como projeto - Futuros alternativos - Coabitação socioecológica - Descolonização do design
