

Diseño para los mundos que queremos tener

Valentina Alcalde

valentinaalcaldegomez@gmail.com

Adriana Palencia

adrianasp1418@gmail.com

William Cosme

williamhcosme@gmail.com

Resumen:

Este artículo es el resultado del caminar que estamos viviendo actualmente durante la creación y gestión de CiCLO 2023, un espacio de educación virtual de diseños otros. El texto destaca la simbiosis generada entre Materia Oscura y Tallerista y comparte cómo la educación puede ser un espacio para la interdependencia desde los ejes/hilos que entretejen el espacio, siendo: Diseño para y con la Naturaleza, Diseño para el Cambio Social, Diseño, afectos y emociones, Diseños con otros nombres. Además abordamos cómo la ecología de saberes gestionada por Nómadas y las redes creadas con medios y colectivos aliadxs han permitido la creación de comunidades virtuales (CVA) de aprendizaje para imaginar y diseñar los mundos que queremos tener; esto sin desconocer los retos y dificultades propias de crear un espacio autónomo, con pocos recursos económicos y de tiempo.

Palabras claves:

diseños otros; educación en diseño; Abya Yala; comunidad virtual de aprendizaje

Eixo temático:

Design, educação e divulgação científica

Design para os mundos que queremos ter

Resumo:

Este artigo é resultado da jornada que estamos vivenciando atualmente durante a criação e gestão do CiCLO 2023, um espaço virtual de educação para designs outros. O texto destaca a simbiose gerada entre Materia Oscura e Tallerista e compartilha como a educação pode ser um espaço para a interdependência a partir dos eixos/fios que tecem o espaço, sendo: Design para e com a Natureza, Design para a Mudança Social, Design, afetos e emoções, Designs com outros nomes. Além disso, abordamos como a ecologia de saberes gerenciada por Nômad@s e as redes criadas com mídias e coletivos aliados permitiram a criação de comunidades virtuais (CVA) de aprendizagem para imaginar e projetar os mundos que queremos ter; tudo isso sem desconsiderar os desafios e dificuldades próprios de criar um espaço autônomo, com poucos recursos econômicos e de tempo.

Palabras claves:

designs others; educação designs; Abya Yala; comunidade virtual de aprendizagem

Design for the worlds we want to create

Abstract:

This article is the result of the ongoing journey we are experiencing during the creation and management of CiCLO 2023, a virtual education space for alternative designs. The text highlights the symbiosis generated between Materia Oscura and Tallerista, and shares how education can be a space for interdependence through the threads that weave the space, namely: Design for and with Nature, Design for Social Change, Design, Affection, and Emotions, and Designs with Other Names. Additionally, we address how the ecology of knowledge managed by Nômad@s and the networks created with allied media and collectives have allowed the creation of virtual learning communities (VLCs) to imagine and design the worlds we want to have; this is not ignoring the challenges and difficulties of creating an autonomous space with few economic and time resources.

Keywords:

other designs; design education; Abya Yala; virtual learning community

Introducción

Nos hemos preguntado cómo y dónde hemos aprendido a aprender, cómo hemos reconocido el mundo y cómo quizá haya limitado y repercutido en algún aspecto de nuestra vida. Podríamos cuestionar si hemos vivido en el experimentar o únicamente escuchar, asentir y automatizar. Cómo y cuándo nos acostumbramos a que la jerarquía que brindaba una posición determinada del aula, podía decidir quién era lo suficientemente hábil y conocedor de “la verdad” para que fuera esa voz única, la que decidiera de qué forma, qué contenido y desde qué perspectiva se iba a sentir y pensar una vez terminada una cátedra, curso o taller.

Paulo Freire, en su obra, acuña un concepto para denominar la relación común que suele darse en todos los niveles académicos en los que habitamos como estudiantes de instituciones educativas formales. Este concepto, conocido como “práctica bancaria de conocimientos” (Freire, P, 1992: 112), se refiere a los procesos educativos en los que se tiene a los estudiantes como meros depositarios, mientras que el educador actúa como el agente que deposita. Como consecuencia de esta práctica, las personas no habitan con el mundo, ni con los otros, sino simplemente en el mundo. Esta perspectiva transforma a las personas en espectadoras pasivas en lugar de recreadoras activas del mundo y de los mundos. En el ámbito del diseño, este enfoque resulta crucial si se busca que los diseñadores formen nuevas creaciones de mundos, sistemas, procesos y alternativas.

Existe un extenso camino que se debe recorrer en el ámbito educativo, tanto como institución como en su concepción conceptual. Aunque se están llevando a cabo algunos diálogos al respecto, aún queda mucho por abordar. Este camino inacabable de transformación puede hacer que la educación se convierta en un ente vivo y dinámico, en constante evolución y cambio. En este proceso, es necesario reflexionar y tomar decisiones sobre si los cambios que se produzcan deben ser mantenidos, transformados o incluso desechados, en función de su efectividad y relevancia.

En el caso puntual de la educación en el diseño, la cuál discutiremos desde un concepto amplio, que no se limita a aquellos creadores que los legitima como diseñadores un diploma, sino un diseño que se encuentra inherentemente en la naturaleza de las personas y humanidad. Se encuentran variantes en el caso de quienes profesionalmente acudimos al diseño como método de contexto, historia, tiempo, sistemas sociales, naturales, económicos y estructurales específicos, que determinan cómo deberíamos estar aprendiendo los y de los diseños en la diversidad.

Ezio Manzini “menciona que los retos con los que nos enfrentamos, son tan diversos como los problemas que nos pueden traer los clientes con quienes colaboramos. Donde diseñamos para necesidades urbanas y rurales, para el desarrollo social y comunidades creativas, en procesos donde nos desenvolvemos en diseñar para ambientes sostenibles, políticas económicas, de agricultura, competitividad productiva, marcas para microempresas, desarrollando nuevos productos para mercados para la base de la pirámide y rediseñando productos viejos para un mejor manejo y también nos encontramos retándonos en diseñar para situaciones extremas para biotecnología, nanotecnología y nuevos materiales” (2019: 19). Podríamos decir que el diseño se está ampliando tanto e incluso difuminando, también como lo ha dicho en ocasiones Ezio Manzini: debemos agregar otras formas de diseñar, tanto desde el diseño experto y diseño difuso, lo cual dentro del sector educativo puede ampliar las visiones y perspectivas de lo que el diseñar es/será (Manzini, 2015, E.Viii).

A partir de la búsqueda de una ampliación de estas perspectivas es que nace CiCLO. Este texto corresponde a la experiencia que ha ido germinando a lo largo del año 2023, en la primera parte, cuenta la simbiosis generada por Materia Oscura y Tallerista para la creación de CiCLO 2023 un espacio para diseñar los mundos que queremos y no para el que nos tocó. Posteriormente, se centra en la educación para la interdependencia y cómo, desde los ejes que sostienen los saberes y conocimientos del espacio se generan interconexiones, además, cómo éstas se hacen evidente a través de la ecología de saberes que gestiona Nómadas y las redes creadas con medios y colectivos aliadxs. Por último, compartimos algunos elementos que nos ha impulsado desde la creación de comunidades virtuales de aprendizaje (CVA) que se alimenta desde la plataforma de Tallerista. Finalmente, cerramos con conclusiones sentipensadas que se irán alimentando a lo largo del 2023 en el caminar de CiCLO 2023.

1 CiCLO: una simbiosis

A partir de nuestros cuestionamientos alrededor de la educación, de la enseñanza y la práctica en el diseño, nace CiCLO. Inicialmente, como propuesta de Adriana Palencia, consideramos crear un espacio en donde 12 personas nos reuniéramos mensualmente durante un año a aprender juntxs colaborativamente. Adriana pensó en crear un cuchubal en Guatemala y Salvador; vaca en Colombia; junta en Perú; polla en Chile; y, pandeiros en Brasil, de conocimientos y saberes en diseños otros. Es decir, brindaríamos un espacio para intercambiar mensualmente los conocimientos e interacciones de cada participante en una reunión virtual, esto simulando lo que se suelen hacer en los cuchubales pero en lugar de recibir dinero, podrías recibir conocimientos. Así fue como nació posteriormente CiCLO 2023, ahora siendo un espacio abierto a todxs, un ciclo de talleres virtual a lo largo de todo el año 2023. En este espacio doce talleristas, un sábado al mes durante 4 horas, comparten posturas, saberes, conocimientos teóricos y prácticos. A partir de cuatro ejes transversales que se han tomado en consideración, para que diseñadoras que siguen constantemente en búsqueda de aprendizajes diversos, podamos cuestionar y crear en colectivo.

El corazón de CiCLO radica en que sentipensamos ~~diseño~~ (Alcalde, 2022) para los mundos que queremos tener y no para el que nos tocó, el mundo occidental, patriarcal, moderno, colonial, racista y binario. Tachamos a el “diseño” porque su nombre y lo que representa desde su creación nos ha planteado a lxs diseñadores como los únicos que diseñamos. Y, a diferencia del diseño para diseñadores, en este espacio, creamos estos espacios con la idea y el sueño de que estos conocimientos sean para todxs. Porque todxs diseñamos (Manzini, 2015) y porque todxs estamos constantemente creando formas de ser y estar en el mundo (Mignolo; Carballo, 2014), y en tanto, estamos creando los mundos. En ese sentido, este espacio es para personas que siguen constantemente en búsqueda de aprendizajes diversos y que quieren hacerlo en comunidad.

Para pensar, hacer, gestionar y crear este espacio nos unimos simbióticamente dos plataformas, durante el 2022, que desde distintos lugares ya estaban creando otros mundos posibles, como dicen lxs zapatistas, Materia Oscura y Tallerista. Y dentro de estos espacios 4 personas: Adriana Palencia, William Cosme, Valentina Alcalde y Kevin Fonseca. A través del tiempo hemos sostenido este espacio desde diferentes lugares, disposición y energía.

1.1 Materia Oscura y Tallerista

Por un lado Materia Oscura es una plataforma contraeducativa de los Sures Globales que pone en manifiesto temas al borde del diseño. Nace en el 2020 como un contra-espacio de diseño y del no-diseño, para discutir, criticar, reflexionar, enunciar, manifestar, y a veces, llorar sobre la realidad que vivimos lxs diseñadores formales e informales. A través de las experiencias creadas por Materia Oscura han surgido formas de aprender que se salen del canon académico o de lo que un espacio formativo debería ser. Reuniendo diferentes enfoques de colegas, creadorxs del diseño y otras disciplinas con el propósito fundamental de escucharnos, reconocer nuestras voces y la de otrxs. Ha sido un incubador de discusiones y reflexiones para que las personas desde su práctica vivan, sientan y analicen a partir de sus sentires, emociones y pensamientos.

Materia Oscura ha trabajado durante varios años para la formación de una comunidad de personas diseñadoras de toda la Abya Yala en donde la comunidad en sí misma es un espacio contra-educativo que permite seguir cuestionando y formando integralmente a las personas diseñadoras desde las experiencias, la escucha, lectura y crítica. Desde esta plataforma, hemos nombrado algo como los diseños oscuros (Alcalde en Diseño y Diáspora, 2022) para hacer referencia a los diseños desconocidos, otros, invisibles, de los que no se hablan o no se quieren ver, las fronteras difusas entre los que unos no reconocen como diseño. Y oscuros porque van en contracorriente del diseño hegemónico, patriarcal y capitalista, racista, binario, heteronormativo el que aparentemente solo merece nombrarse como diseño. Este espacio se ha consolidado en la virtualidad y esto ha permitido

encontrarnos con personas de diferentes territorios como: México, Guatemala, Puerto Rico, Colombia, Argentina, Chile, Perú.

Por otro lado, en 2017 Tallerista fue creada como una organización que se centra en la creatividad como medio para alcanzar un mundo mejor. En este sentido, se crearon inicialmente talleres presenciales y posteriormente, en el marco de la pandemia en el 2020 se crearon talleres virtuales. En ambos casos, enfocados en repensar la creatividad en lugar de simplemente aprender habilidades técnicas. Lejos de enfocarse en tendencias, su oferta académica se centra en temas relevantes que afectan la sociedad, como la salud mental, la paz y el medio ambiente; con la convicción de que la creatividad puede ser una herramienta efectiva para abordar estos problemas de manera significativa.

La metodología se basa en la calidad sobre la cantidad, lo que significa que los espacios educativos tienen cupos pequeños para garantizar un aprendizaje significativo. El enfoque está en crear un ambiente en el que los estudiantes, pupilos como les nombra Tallerista, puedan aplicar lo que aprenden en el mundo real. Además, la educación fuera de la academia a menudo se enfoca en explotar los problemas en lugar de resolverlos, por eso, uno de los objetivos de Tallerista es plantar una semilla en cada persona para que puedan contribuir positivamente a la sociedad, fomentando una nueva creatividad que tenga un impacto duradero en el mundo.

1.2 La esencia del espacio

Es así como este espacio ha permitido conectar las dos experiencias de Materia Oscura y Tallerista. A partir de reconocer los sentipensares desde los diseños otros que han ido emergiendo en los territorios latinoamericanos o en el Abya Yala, nace esta plataforma digital creada desde y para alimentar contraculturas de los diseños, en donde la educación se siente, se vive y piensa.

Ezio Manzini (2015:Viii) afirma que “todo el panorama ha cambiado en los últimos tiempos, la conectividad ha disuelto a las organizaciones en general, así como el calor derrite materiales sólidos, las convenciones sociales han reducido su control, del mismo modo que las comunidades del pasado, los lazos fuertes y duraderos se evaporan y aparecen redes comunes ligeras y variables”, lo cual preocupa a varios autores e investigadores, ya que son episodios que cambian simultáneamente sistemas establecidos y con una prevalencia casi permanente. Esto puede ser angustiante y retardador pero de igual manera, Manzini menciona: “quizás la metáfora de un mundo fluido pueda ayudarnos a ver cómo podemos vivir allí de una manera más ligera y adaptable a la movilidad de todo lo que nos rodea”. Desde nuestra perspectiva como creadorxs de un programa de tal escala, como lo es CiCLO, también reconocemos los cambios que se dan dentro y fuera del programa. Destacamos la importancia de conectarnos desde distintas partes del Abya Yala para dialogar acerca del diseño, lo cual ha generado vínculos tan sólidos que trascienden la virtualidad, manifestándose en las emociones que se expresan en una aparentemente simple llamada de Zoom. Además, reconocemos internamente la maleabilidad desde cómo nos hemos organizado para crear el espacio, cómo se ha hecho la resolución de problemas, qué hemos necesitado para mover el espacio y seguirlo manteniendo a flote.

CiCLO, más allá de ser un ciclo de talleres a lo largo del año, es una plataforma que se para y se ubica desde lo nombrado colonialmente, como Latinoamérica y reconocido por los pueblos otros, como Abya Yala. Nos vemos desde ambos lugares, porque aceptamos que aunque nuestros pies están en la otredad, a veces nuestras manos están en los conocimientos y herramientas hegemónicas, propias del diseño formal o profesional. Nos paramos desde los Sures sabiendo que a veces viajamos a los Nortes para aprender sobre UX, biomateriales, plataformas de creación y otros.

Por ello, la mayoría de nosotrxs, quienes estamos detrás de cámaras, pero también incluso lxs profesoras, lxs estudiantes, o como llamamos, pupilxs, hacen parte de ambos mundos. Hay quienes hacemos parte de CiCLO que también hacemos parte de instituciones universitarias, otros trabajamos en constructoras, estudios de diseño, branding, empresas de UX, emprendimientos sustentables, colectivos antirracistas, colectivos para la paz, activistas, tecnologías digitales e internet, y otros. Con ello, queremos reconocer que nos interesa poner en diálogo conocimientos y saberes sabiéndose desde la frontera, como lo nombra Walter D. Mignolo (2015). Estamos desde los Sures de los diseños, como

diría, Alfredo Gutierrez (2022) Sures como: enjambres, manglares y rizomas; un pluri y no un mono Sur. Tampoco un Sur geográfico, sino, muchos. Y aun así, a veces, conversando con el Norte.

Por parte de lxs profesores o talleristas, estamos desde distintas latitudes a lo largo del Abya Yala. Nos encontramos en Argentina, Chile, Colombia, Guatemala y México. Desde lxs pupilos, además de los anteriores países nombrados, también estamos desde El Salvador, Ecuador, Perú y España. La virtualidad nos permite esta oportunidad de encontrarnos y desencontrarnos, reconocer qué están haciendo otros y recordar que estoy haciendo “yo” desde mi lugar. Pero sobre todo, nos recuerda que no estamos cambiando el mundo solos y que otros mundos son posibles porque muchxs lo estamos haciendo. Como menciona Paulo Freire “no hay cambio sin sueño, como no hay sueño sin esperanza” (Freire, P, 1995: 87) y consideramos que para hacer los sueños realidad, la colectividad, comunidad y nosotrear (Sánchez Bodas, A. 2009), es parte importante para construir.

Si hay algo que hemos descubierto a lo largo de este caminar desde Materia Oscura, *Tallerista* y ahora, desde CiCLO, es que los diseños otros están germinando y que la mayor preocupación de muchos de nosotrxs es encontrarnos solxs en este camino. Desde estos espacios reconocer que no estamos solxs es valiosísimo. Como menciona Paulo Freire “No pienso auténticamente si los otros no piensan también. Simplemente no puedo pensar por los otros ni para los otros ni sin los otros” (Freire, P, 1995: 112). El pensar en comunidad puede provocar discusiones que desprendan no únicamente en el quién soy como diseñadorx, qué hago desde el diseño o por qué el diseño puede atravesarme tanto intra como interpersonalmente. Sino, también, me da la oportunidad de cuestionar aquello que en algún momento escuché en un entorno educativo, adquirí de manera automática y no puse en duda en ese entonces, ya sea por la falta de herramientas o conocimientos para estimular mi curiosidad, o incluso porque el ambiente educativo no favoreció ni promovió la indagación crítica. Descuidar el establecimiento de comunidades como uno de los objetivos fundamentales en la creación de comunidades de aprendizaje equivaldría a ignorar que, cognitivamente hablando, los entornos sociales son esenciales para el aprendizaje cotidiano de cualquier persona.

En ese sentido, este ciclo de talleres va mucho más allá de un proceso formativo y del desarrollo y crecimiento en términos de conocimiento. Queremos traer al centro no solo lo que sentimos, también la juntanza y alrededor de eso, seguir construyendo(nos) desde nuestros territorios, diferencias, similitudes y por supuesto, lo que podríamos denominar como un concepto que fluye según su entorno, los diseños.

Considerar la educación, el aprendizaje, la escucha, la atención, así como de la emocionalidad, la naturaleza, los sistemas sociales y otras formas de creación, como sistemas líquidos, fluidos y mutables, nos ha permitido proponer espacios que transforman los fundamentos en la educación cognitiva hacia las creaciones de un producto cultural, las cuales, como Howard Gardner menciona, son creaciones cuya importancia están demarcadas por las culturas y que permiten problematizar el fenómeno de la inteligencia más allá del universo de lo cognitivo (Macías, M. 2002). Tales espacios desde la cultura de los diseños implican procesos que incorporan de forma implícita la creatividad pero también la atención a la emocionalidad, la percepción individual y colectiva, la duda, el desinterés y en ocasiones incluso el silencio. Todo esto con el propósito de sumergirnos en aprendizajes integrales de temas que, en la actualidad, revisten gran importancia en los diálogos formativos. Estos procesos permiten el análisis, la evaluación y la comprensión de los temas de manera más completa y enriquecedora, considerando aspectos tanto cognitivos como emocionales, sociales y culturales.

2 Educación para la interdependencia

La educación en los programas académicos de diseño suele “darse” como conocimientos aislados entre sí. Algunos programas, por ejemplo, tienen clases particulares de sustentabilidad o diseño circular, sin embargo, estos conocimientos que tendrían que ser parte vital de cualquier proceso y resultado de diseño objetual, gráfico, arquitectónico, de servicios, u otros, no suelen serlo. La hegemonía de las universidades al delimitar y separar un conocimiento del otro, por supuesto, que también ha tocado a las escuelas y facultades de diseño y otras formas de creación.

Desde aquí no creemos que todxs lxs diseñadores tengamos que saber sobre “todo”. Pero sí creemos que lxs diseñadores necesitamos tener curiosidad por suficientes cosas que nos permitan sanar y alivianar las heridas coloniales, patriarcales, capitalistas, racistas y binarias que llevamos dentro y en las que vivimos. Heridas modernas, heridas que no están lejos unas de las otras, heridas que vienen del mismo saco. Como dice, Arturo Escobar, los problemas modernos no tienen soluciones modernas. Es por ello que no podemos sanar las heridas que hemos dejado como diseñadores occidentales, principalmente en los últimos 100 años, no podemos hacerlo con el diseño moderno hegemónico. En cambio, creemos que sí podemos hacerlo a través de diseños otros que implican conocer y reconocer problemáticas desde perspectivas que nos permitan ver la complejidad y la interconexión no solo de las heridas, sino, también de las soluciones, respuestas, sanaciones.

2.1 Ejes que hilan

Para poder crear los mundos que queremos tener, y no el que nos tocó, lo hacemos desde otras formas de ver y nuevas formas de diseñar. En ese sentido, necesitábamos una desestructura que nos permitiera tejer desde la otredad. Para ello, creamos cuatro ejes que no están desconectados entre sí, sino que, al contrario, son interdependientes. Estos ejes son hilos que sostienen el gran tejido de nuestro propósito: un mundo en donde quepan muchos mundos.

Diseño para y con la Naturaleza: Nos reconocemos como parte de un territorio-planeta en donde estamos interconectadxs con todas las especies y seres. Desde allí sabemos que es vital diseñar sabiéndose como parte de la naturaleza (Guerrero Arias, 2018; Wall Kimmerer, 2021).

Diseño para el Cambio Social: No cabe duda que estamos viviendo crisis ocasionadas por sistemas económicos, sociales, culturales e institucionales insostenibles. Consideramos que los diseños pueden tener herramientas críticas y activistas que nos permiten accionar colectivamente para transitar a mundos justos y equitativos (Ledesma, 2013; 2018; Margolin&Margolin, 2003)

Diseño, afectos y emociones: Desde hace algunos años las emociones han sido utilizadas por el diseño a favor del capitalismo. A diferencia de esto, creemos que los afectos y emociones nos permiten diseñar desde la cercanía, la simbiosis y la creatividad con otrxs seres, e incluso, con nosotrxs mismxs. (Toro, 2002; Haverkamp, 2013)

Diseños con otros nombres: Los diseños otros, o diseños con otros nombres, como los nombró Alfredo Gutiérrez Borrero (2022), implican reconocer cómo a través de conocimientos y saberes que aparentemente no son diseño, diseñamos las diferentes formas de ser, estar y habitar el mundo (Escobar, 2016).

A lo largo de este caminar también hemos reconocido cómo van apareciendo otros hilos que consideramos relevantes para la creación de otros mundos posibles y utópicos como lo son: tecnología, autonomía, cuerpo, sostenibilidad económica, y otros. Lo más valioso de este tejido que sostiene en parte a CiCLO ha sido que durante los talleres que han transcurrido hasta ahora es evidente la interconexión e interdependencia que hay entre sí. Por ello, a pesar de que es posible tomar una o algunos talleres, como hemos denominado a los talleres dentro del ciclo, nuestra invitación siempre se extiende a estar presentes en todo el ciclo.

2.2 Ecología de saberes

Especialmente esto se hace evidente gracias a la transversalidad que hace posible uno de nuestros aliadxs, Nómadas. A partir de lo aprendido en cada taller, Nómadas gestiona la articulación y el aterrizaje del contenido a nuestra práctica como diseñadores. Esta devolución es recibida por quienes hacen parte de todo el ciclo, y, en realidad, solo tiene sentido en tanto comprender ese entrelazamiento de saberes y conocimientos. Nómadas es un grupo de mujeres argentinas, ahora amigas, que crean lazos y construyen puentes y a través de la ecología de saberes construyen proyectos sustentables.

Para Nómadas la ecología de saberes intenta trascender la transdisciplina. Es un modo de comprender y dialogar con la complejidad. Son los saberes en *relación con* la otredad, para co-construir

alternativas transformadoras de la realidad en crisis que atraviesa nuestro tiempo (Haraway, 2019). En este sentido, consideran que es imperativo llevar a cabo una transformación que llegue a las ideas, proyectos y organizaciones en todas sus dimensiones, incluyendo la económica, e integrarse en sus procesos de gestión. Es por eso que la colaboración entre CiCLO y Nómadas no es solo de dientes para afuera, como se dice coloquialmente, sino también, esta ecología de saberes ha sido parte primordial del proceso de creación y gestión de quienes estamos tras bambalinas en esta plataforma. Para lograr la sostenibilidad, es necesario conectar las dimensiones económicas, ambientales, sociales y culturales, con el fin de identificar nuevas oportunidades. Así mismo, este compromiso implica reevaluar valores y transformar nuestras relaciones hacia un enfoque responsable internamente.

2.3 Redes que sostienen

Es por ellos que este ciclo de talleres es posible también gracias a una amplia red de medios y colectivos aliadxs que juegan un papel fundamental en la difusión y consolidación de esta plataforma de formación. Entre ellos, destaca revista Materia, una plataforma digital chilena enfocada en el diseño y su capacidad para presentar soluciones a problemáticas sociales. De igual manera, Coolhuntermx realiza una labor de mapeo y difusión de la creatividad en México. Por su parte, Diseño y diáspora, un podcast de diseño social en español y portugués, se enfoca en conversaciones entre diseñadores y otros profesionales que trabajan en innovación social y prácticas emergentes de diseño.

Por otra parte, La Red de acción co-creativa (RACC) se dedica a la articulación y gestión en América Latina para tejer territorios creativos, mientras que el Círculo de Diseñadores se enfoca en la visibilización y difusión del diseño desde 2018 en Youtube. El Laboratorio Sapiens, por su parte, tiene como objetivo entender el impacto cultural, político y ambiental de las tecnologías digitales y la Internet en Guatemala y Centroamérica. Finalmente, Kinka es un laboratorio de diseño que trabaja con y por la naturaleza, y Lo bueno colectivo es un colectivo de diseño camaleónico que colabora con valientes que cambian el mundo desde Ecuador y México, y Nómadas, de quien hablamos anteriormente.

Estos medios y colectivos están en diferentes territorios como: México, Guatemala y Centro América, Colombia, Ecuador, Argentina y Chile. A su vez, cada uno aporta desde diferentes formas y plataformas, redes sociales como Instagram, Youtube, Spotify, Mailing, y sus páginas web. Por ello es importante destacar que cada uno de estos medios aliados tiene un papel fundamental en la consolidación de este espacio, ya que su colaboración y difusión permiten llegar a un público más amplio y diverso, lo que a su vez permite la transformación de las diferentes prácticas de los diseñadores otros. En este sentido, resulta fundamental reconocer y agradecer la labor y compromiso de cada uno de estos aliadxs que contribuyen al desarrollo y consolidación. Estas alianzas permiten a su vez integrar las diferentes comunidades de diseños otros en nuestros territorios en una gran red, donde se aúnan nuestros esfuerzos y unimos islas que muchas veces no se comunican entre sí.

Por otro lado, actualmente este espacio es sostenido en términos económicos de forma autónoma. Lo recaudado en cada una de las ventas, tanto del ciclo completo, como de cada una de los talleres, es utilizado para los medios que sostienen virtualmente la plataforma: redes sociales, página web, medios de pago, software de diseño, contables, web y otros, y, el pago de los profesores. Lo cual también quiere decir que quienes estamos creando y gestionando este espacio no contamos con un pago económico. Lastimosamente, el talón de Aquiles ha sido justamente este punto. En este momento el objetivo es además de generar ventas directas de los talleres y del ciclo completo, también contar con patrocinadores que vayan alineados con el sentido y objetivo del espacio. Sin embargo, existe un modelo de negocio detrás del proyecto, y seguimos creyendo en que es posible crear espacios alternativos que sean sostenibles económicamente, para ayudar a la migración de personas desde el mundo que tenemos, a esos otros mundos posibles.

3 Educación virtual y tecnología

Algo fundamental para que esto pueda ser realizable y se pueda reconocer que hay una diversidad de voces, que hacen parte de distintos contextos, es el reconocer que sin el territorio y comunidades

digitales, CiCLO, Tallerista o Materia Oscura, no podrían existir ni ser consecuentes con sus objetivos en la actualidad. Dentro del proyecto, se reconoce y se le da un espacio importante a la formación de la comunidad virtual de aprendizaje (CVA), las cuales se integra durante los procesos de los talleres con características cotidianas de las comunidades virtuales, algunas de ellas compartidas con lo que según Palloff y Pratt (1999) han descrito son: manejar carpetas digitales compartidas, líneas de comunicación entre participantes, enlaces de sitios web que sirven de inspiración, investigación o conexión entre personas, documentos co-creados, llamadas en línea, envío de stickers o emoticones e incluso envíos de abrazos a distancia. Todo esto define lo que se puede nombrar como una comunidad virtual de diseños del Abya yala, centralizando en la plataforma de Tallerista todo lo necesario para que la comunidad e individuuxs puedan mantenerse con el tiempo y espacio.

Plataformas o colectivos no institucionalizados, como lo son Materia Oscura y Tallerista, son parte de formas sociales que a menudo hacen parte de las coaliciones de diseño, como las hace llamar Ezio Manzini. Las cuales suelen ser transitorias, pero cohesivas, motivadas y orientadas a la acción y que tienden a impulsar el cambio social, son coaliciones de diseño y producción que dan vida a comunidades y formas sociales que terminan siendo institucionalizadas y las dirigen para ser evolucionadas con el tiempo (Manzini, 2015). En el caso de CiCLO, podría afirmarse entonces, que actúa como coalición de diseño social, para la naturaleza, las emociones y todos esos encuentros que crean pero que no suelen ser acuerpados por el diseño hegemónico en territorios digitales y comunidades virtuales.

Todo esto sucede a través de la plataforma de Tallerista, que se encuentra en este momento en su versión 3.0, y que se creó, como muchos otros espacios, como hija de la pandemia, más como necesidad que como iniciativa propia, ya que siempre pensamos que las verdaderas conexiones no ocurren detrás de una pantalla. Sin embargo, contra todo pronóstico, no solo se han creado conexiones humanas en la virtualidad, sino que hemos salido de Bogotá para llegar a todos los rincones de Latinoamérica. En este sentido, el reto de cada versión de la plataforma ha sido el de unir lo mejor del mundo real con lo mejor del virtual, teniendo siempre como premisa la calidad del contenido, un aprendizaje para la vida real, creatividad para diseñar el mundo que queremos tener, y las conexiones humanas.

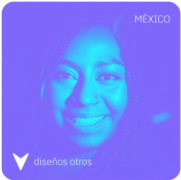
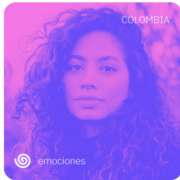
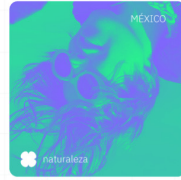
GUATEMALA  naturaleza Rituales al diseñar Adriana Palencia KINKA / SAPIENS mayo 27	MÉXICO  diseños otros Crear, jugar y re-existir Marbella Figueroa AFROCHINGONAS junio 24	MÉXICO  emociones Emociones, diseños, otros. Andrea Soler DISEÑA COLECTIVA julio 29	COLOMBIA  emociones Creatividad y liberación del ser. Emma Sánchez PSICÓLOGA + ARTE TERAPIA agosto 19
COLOMBIA  emociones Diseñar la vida desde los afectos Valentina Alcalde DISANADORA septiembre 23	MÉXICO  naturaleza Sensibilización natural desde los lenguajes visuales Sofía Probert BIOLOGA E ILUSTRADORA octubre 28	CHILE  social Diseño feminista decolonial Beatriz Leal INVESTIGADORA PARA EL DISEÑO noviembre 11	ARGENTINA  diseños otros Ecología de saberes Nómadas PROYECTOS SUSTENTABLES diciembre 16

Imagen 1. Parte del catálogo de cursos dentro de CiCLO 2023.

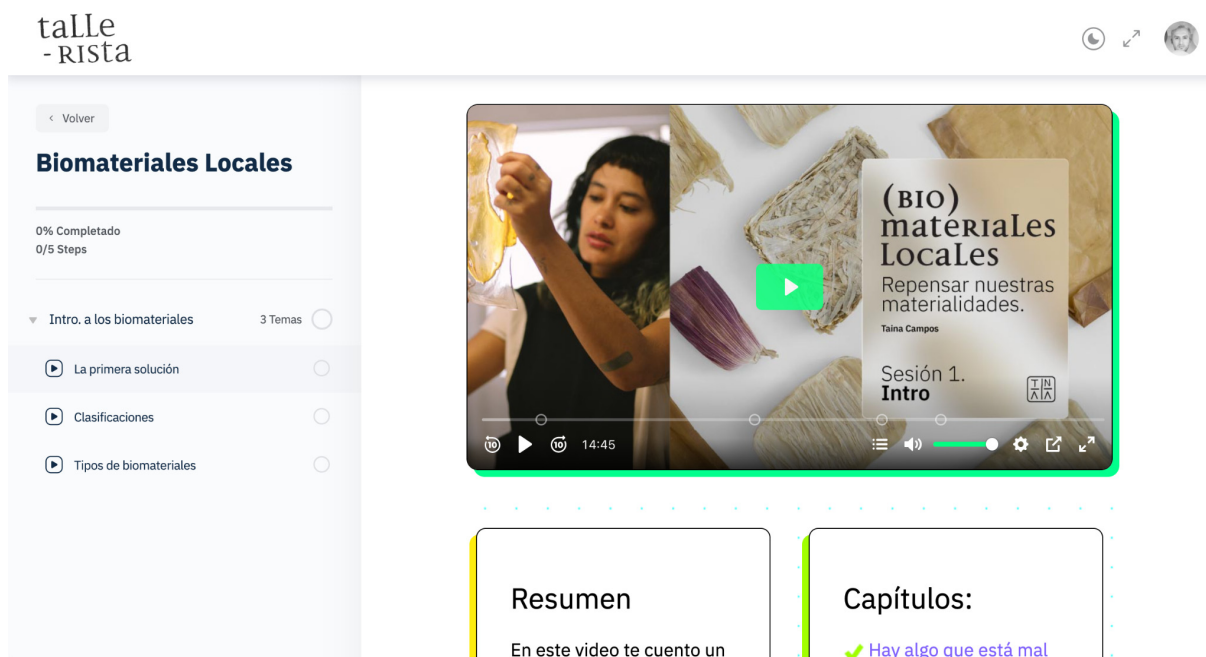


Imagen 2. Contenido de los talleres al interior de la plataforma.

Conclusiones

Crear un programa como CiCLO, conlleva una gestión integral de componentes como el financiamiento, la planificación, la gestión y el desarrollo del programa. Además, hemos contado con los retos de posicionar temas relativamente nuevos o poco conocidos en diseño, los cuales aportan a una contracultura de la creación, esto nos ha generado grandes desafíos a la hora de la ejecución de este. Para empezar, al ser un programa relativamente nuevo (menos de 6 meses de su ideación al momento de escribir este artículo, mayo del 2023), la sostenibilidad económica de CiCLO ha sido uno de los grandes retos del proyecto. Esta sostenibilidad está atravesada por su misma independencia, ya que al ser un proyecto autogestionado, se realiza como un proyecto alternativo a nuestros trabajos de tiempo completo, lo que ha dificultado la ejecución de estrategias para potenciar su alcance a más personas.

Sin embargo, esta experiencia nos deja la certeza de que estos espacios son, no solo necesarios, sino también, mejor recibidos de lo que esperábamos: hemos venido construyendo un punto de encuentro y una comunidad de aquellos que muchas veces nos sentimos solos, o incluso locos por no negociar nuestros ideales, e incluso por sacrificar bienestar económico en pro de éstos. No somos pocxs, solo estamos invisibilizadxs por la gran maquinaria capitalista, colonial, patriarcal, racista y binaria. Miramos con esperanza el futuro no solo de CiCLO, sino de todos aquellos espacios que buscan transgredir el status-quo. Creemos en que la gran red que se está creando por el largo y ancho del Abya Yala retoñará en hermosos bosques, interdependientes, interconectados y enraizados, y sin duda, estamos ya creando otros mundos posibles.

Referencias bibliográficas

ALCALDE, Valentina. **DISSOCONS: diseños del sur, de los sures**. Ciudad de México. Revista Coolhuntermx. 2022

ARIAS, G. P. **La Chakana del Corazonar**: Desde las espiritualidades y las sabidurías Insurgentes de Abya Yala. Quito, Ecuador: Abya Yala, 2018.

BODAS, A. S. **Manifiesto humanístico**: Introducción a UN nuevo: Verbo Nosotrear Escritos y seminarios. Buenos Aires, Argentina: Lea, 2009.

CARBALLO, F.; MIGNOLO, W. **Una concepción descolonial del mundo**. Buenos Aires, Argentina: Ediciones del Signo, 2014.

ESCOBAR, A. **Autonomía y diseño**: La Realización de Lo Comunal. Buenos Aires, Argentina: Tinta Limón Ediciones, 2017.

ESCOBAR, A. **Más allá del Tercer Mundo**: Globalización Y Diferencia. Bogotá: ICANH Inst. Colombiano de Antropología e Historia, 2005.

GUTIÉRREZ, A. **DISSOCONS Diseños del sur, de los sures, otros, con otros nombres**. Tesis—Manizales: Universidad de Caldas, 2022.

HARAWAY, D. J.; SBARBATI, H. T. **Seguir con el problema**: Generar Parentesco en Chthuluceno. Bilbao: Consonni, 2020.

HAVERKAMP, M. **Synesthetic Design**: Handbook for a multisensory approach. Basel: Birkhäuser, 2013.

KIMMERER, R. W.; MATEOS, M. D. **Una trenza de hierba sagrada**: Saber indígena, Conocimiento Científico y las enseñanzas de las plantas. Madrid: Capitán Swing, 2021.

LEDESMA, M.; LÓPEZ, M. A. **Retóricas del Diseño Social**. Buenos Aires, Argentina: Wolkowicz Editores, 2018.

LEDESMA, Maria. **Cartografía del diseño social**: aproximaciones conceptuales. Buenos Aires, Anales del IAA, 2012.

MACÍAS, M.A. **Las múltiples inteligencias**. Barranquilla: Psicología desde el Caribe, 2002.

MANZINI, E. **Design, when everybody designs**: An introduction to design for Social Innovation. Cambridge, MA: The MIT Press, 2015.

MANZINI, E.; COAD, R. A. **Politics of the Everyday**. London: Bloomsbury Visual Arts, 2019.

MARGOLIN, V.; MARGOLIN, S. A "social model" of design: Issues of practice and Research. **Design Issues**, v. 18, n. 4, p. 24–30, 2002.

MIGNOLO, W.; ALFONSO, H. R. L.; CARBALLO, F. **Habitar la Frontera**: Sentir y Pensar La Descolonialidad: Antología, **1999-2014**. Barcelona: CIDOB, 2015.

SALGADO, Mariana. **Ep. 337. Aprender en comunidad 6. Las subjetividades del Sur (Argentina/Colombia/Uruguay). Una charla con Mariana Fossatti, Valentina Alcalde Gomez y Gabriel Tapuaj**. Helsinki. Podcast Diseño y Diáspora. 2022.

TORO, Rolando. **Afetividade. Apostila da escola de formação**. São Paulo: Editora Olavobrás, 2002.

VIEIRA, F. P. et al. **Pedagogía de la Esperanza**: Un reencuentro con la pedagogía del oprimido. México: Siglo XXI Editores, 2011.