

- ES **Diseño desde la complejidad para el bienestar en la ruralidad: exploraciones desde Experiencia Arbórea**
- EN **Design from complexity for well-being in rural areas: explorations from Experiencia Arbórea**
- ITA **Progettare dalla complessità per il benessere rurale: esplorazioni dall' Experiencia Arbórea**
- FRA **La conception à partir de la complexité pour le bien-être rural : explorations à partir de Experiencia Arbórea**
- POR **Design a partir da complexidade para o bem-estar rural: explorações a partir da Experiencia Arbórea**

Javier Ricardo Mejía Sarmiento &
Clara Marcela Rubiano Velasco

Diseño desde la complejidad para el bienestar en la ruralidad: exploraciones desde Experiencia Arbórea

Recibido: 19/11/2023; Aceptado: 12/09/2024; Publicado en línea: 26/12/2024
<https://doi.org/10.15446/actio.v8n2.118158>



**JAVIER RICARDO
MEJÍA SARMIENTO**

Diseñador industrial, magíster en Diseño Estratégico y doctor en Diseño Especulativo de la Universidad Tecnológica de Delft. Profesor de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia. Socio y diseñador estratégico de rrebrand Latinoamérica.

Correo electrónico:
ricardo@rrebrand.com
jrmelias@unal.edu.co

ID 0000-0002-1481-9418



**CLARA MARCELA
RUBIANO VELASCO**

Filósofa, magíster en Ética y Democracia y doctoranda en Ética del Desarrollo de la Universidad de Valencia. Investigadora y diseñadora de servicios de rrebrand Latinoamérica.

Correo electrónico:
investigacion@rrebrand.com

ID 0009-0000-8386-4979

RESUMEN (ES)

Abordar la crisis socioambiental global –manifiesta también localmente tanto en lo urbano como en lo rural– requiere un enfoque complejo que integre al diseño con otras disciplinas y con una perspectiva ética que pueda enfrentarla de modos distintos a los dominantes, cuyo fracaso es evidente. Experiencia Arbórea, desde un enfoque tal, busca contribuir a solucionar el conflicto entre necesidades de vida digna para habitantes rurales y ciudadanos, habitabilidad ecoconsciente y la imperante necesidad de cuidado de los ecosistemas, a partir de la comprensión compleja de necesidades y perspectivas de los involucrados en la problemática y sus soluciones, y, en particular, del rol de comunidades anfitrionas como cuidadoras del territorio. Por su parte, vision in design, método de investigación a través del diseño, parte de la premisa de que los sistemas producto-servicio obtienen su significado en la interacción con las personas, cuya idoneidad está determinada por el contexto, elemento clave del enfoque complejo y ético desde el que se desarrolla el proyecto. Desde este enfoque y metodología, la inspiración para la propuesta fue el árbol, un sistema vivo que impulsó nuestra apuesta ética y permitió definir una experiencia, materializada en un espacio de conexión social, cultural y natural, a partir del cual se configura el sistema producto-servicio: un servicio de ecoturismo; el Nido, artefacto para hospedar temporalmente a visitantes; y aquellos elementos comunicantes de su conceptualización y acción, tales como estrategia de comunicación, imagen y aplicaciones. En este camino, enfrentamos retos –asociados a limitaciones de tiempo, recursos y resistencias culturales– para integrar todos los elementos que la mirada compleja nos permitió reconocer.

PALABRAS CLAVE: Complejidad, ruralidad, crisis socioambiental, ética, investigación a través del diseño, vision in design.

ABSTRACT (ENG)

Addressing the global socio-environmental crisis -also manifested locally in both urban and rural areas- requires a complex approach that integrates design with other disciplines and with an ethical perspective that can confront it in ways different from the dominant ones, whose failure is evident. Experiencia Arbórea, from

such an approach, seeks to contribute to solving the conflict between the need for a dignified life for rural and urban inhabitants, eco-conscious habitability and the imperative need to care for ecosystems, based on a complex understanding of the needs and perspectives of those involved in the problem and its solutions, and, in particular, the role of host communities as caretakers of the territory. On the other hand, vision in design, a research method through design, is based on the premise that product-service systems obtain their meaning in the interaction with people, whose suitability is determined by the context, a key element of the complex and ethical approach from which the project is developed. From this approach and methodology, the inspiration for the proposal was the tree, a living system that drove our ethical bet and allowed us to define an experience, materialized in a space of social, cultural and natural connection, from which the product-service system is configured: an ecotourism service; the Nest, an artifact to temporarily host visitors; and those communicating elements of its conceptualization and action, such as communication strategy, image and applications. On this path, we faced challenges -associated to time limitations, resources and cultural resistances- to integrate all the elements that the complex view allowed us to recognize.

KEY WORDS: Complexity, rurality, socio-environmental crisis, ethics, research through design, vision in design.

RIASSUNTI (ITA)

Affrontare la crisi socio-ambientale globale - che si manifesta anche a livello locale, sia nelle aree urbane che in quelle rurali - richiede un approccio complesso che integri il design con altre discipline e con una prospettiva etica in grado di affrontarla in modi diversi da quelli dominanti, il cui fallimento è evidente. Experiencia Arbórea, a partire da tale approccio, cerca di contribuire a risolvere il conflitto tra l'esigenza di una vita dignitosa per gli abitanti delle aree rurali e urbane, l'abitabilità eco-consapevole e la necessità imperativa di prendersi cura degli ecosistemi, basandosi su una comprensione complessa delle esigenze e delle prospettive di coloro che sono coinvolti nel problema e nelle sue soluzioni e, in particolare, del ruolo delle comunità ospitanti come custodi del territorio.

Da parte sua, la "vision in design", un metodo di ricerca attraverso il design, si basa sulla premessa che i sistemi prodotto-servizio traggono il loro significato dall'interazione con le persone, la cui idoneità è determinata dal contesto, elemento chiave dell'approccio complesso ed etico da cui si sviluppa il progetto. A partire da questo approccio e da questa metodologia, l'ispirazione per la proposta è stata l'albero, un sistema vivente che ha guidato il nostro impegno etico e ci ha permesso di definire un'esperienza, materializzata in uno spazio di connessione sociale, culturale e naturale, a partire dalla quale si configura il sistema prodotto-servizio: un servizio di ecoturismo; il Nido, un artefatto per ospitare temporaneamente i visitatori; e gli elementi comunicativi della sua concettualizzazione e azione, come la strategia di comunicazione, l'immagine e le applicazioni. Lungo il percorso, abbiamo affrontato sfide - associate a vincoli di tempo, risorse e resistenze culturali - per integrare tutti gli elementi che la visione complessa ci ha permesso di riconoscere.

PAROLE CHIAVE: Complessità, ruralità, crisi socio-ambientale, etica, ricerca attraverso il design, vision in design.

RÉSUMÉ (FRA)

La lutte contre la crise socio-environnementale mondiale - qui se manifeste également au niveau local dans les zones urbaines et rurales - nécessite une approche complexe qui intègre le design avec d'autres disciplines et une perspective éthique capable de l'affronter d'une manière différente des méthodes dominantes, dont l'échec est évident. Experiencia Arbórea, à partir d'une telle approche, cherche à contribuer à la résolution du conflit entre le besoin d'une vie digne pour les habitants ruraux et urbains, l'habitabilité éco-consciente et le besoin impératif de prendre soin des écosystèmes, sur la base d'une compréhension complexe des besoins et des perspectives des personnes impliquées dans le problème et ses solutions, et, en particulier, le rôle des communautés d'accueil en tant que gardiennes du territoire. Pour sa part, vision in design, une méthode de recherche par le design, repose sur le principe que les systèmes produits-services tirent leur sens de leur interaction avec les personnes, dont l'adéquation est déterminée par le contexte, un élément clé de l'approche complexe et éthique à partir de laquelle le projet est développé. À partir de cette approche et de cette méthodologie, la proposition s'est inspirée de l'arbre, un système vivant qui a motivé notre engagement éthique et nous a permis de définir une expérience, matérialisée dans un espace de connexion sociale, culturelle et naturelle, à partir de laquelle le système produit-service est configuré : un service

d'écotourisme ; le Nid, un artefact destiné à accueillir temporairement les visiteurs ; et les éléments de communication de sa conceptualisation et de son action, tels que la stratégie de communication, l'image et les applications. En cours de route, nous avons été confrontés à des défis - liés aux contraintes de temps, aux ressources et aux résistances culturelles - pour intégrer tous les éléments que la vision complexe nous a permis de reconnaître.

MOTS-CLÉS : Complexité, ruralité, crise socio-environnementale, éthique, recherche par le design, vision in design.

RESUMO (POR)

O enfrentamento da crise socioambiental global - que também se manifesta localmente, tanto em áreas urbanas quanto rurais - requer uma abordagem complexa que integre o design a outras disciplinas e a uma perspectiva ética capaz de enfrentá-la de maneiras diferentes das dominantes, cujo fracasso é evidente. Experiencia Arbórea, a partir de tal abordagem, busca contribuir para a solução do conflito entre a necessidade de uma vida digna para os habitantes rurais e urbanos, a habitabilidade ecologicamente consciente e a necessidade imperativa de cuidar dos ecossistemas, com base em uma compreensão complexa das necessidades e perspectivas dos envolvidos no problema e em suas soluções e, em particular, no papel das comunidades anfitriãs como cuidadoras do território. Por sua vez, vision in design, um método de pesquisa por meio do design, baseia-se na premissa de que os sistemas de produto-serviço derivam seu significado da interação com as pessoas, cuja adequação é determinada pelo contexto, um elemento-chave da abordagem complexa e ética a partir da qual o projeto é desenvolvido. A partir dessa abordagem e metodologia, a inspiração para a proposta foi a árvore, um sistema vivo que impulsionou nosso compromisso ético e nos permitiu definir uma experiência, materializada em um espaço de conexão social, cultural e natural, a partir da qual se configura o sistema produto-serviço: um serviço de ecoturismo; o Ninho, um artefato para hospedar temporariamente os visitantes; e os elementos comunicantes de sua conceituação e ação, como estratégia de comunicação, imagem e aplicativos. Nesse caminho, enfrentamos desafios - associados a restrições de tempo, recursos e resistências culturais - para integrar todos os elementos que a visão complexa nos permitiu reconhecer.

PALAVRAS-CHAVE: Complexidade, ruralidade, crise socioambiental, ética, pesquisa por meio do design, vision in design.

INTRODUCCIÓN

El diseño desde la complejidad para el bienestar en la ruralidad es una exploración que responde a un contexto de crisis socioambiental global que se hace más evidente en la ruralidad de Colombia, lugar en el que se presentan, en simultánea, la necesidad de enfrentar, mitigar y adaptarse a la crisis ecológica mundial y a la pérdida de biodiversidad. Esto implica la imperiosa obligación de conservar, regenerar y responder a la brecha social que históricamente ha existido en la ruralidad (Farrel, Thirion y Soto, 1999), que exige crear oportunidades para contribuir a la búsqueda de vida buena de las personas que la habitan.

En medio de esta crisis y la perspectiva ética que conlleva enfrentarla, el diseño ha considerado apuestas particulares como las siguientes: la relación con la naturaleza desde la perspectiva de la sostenibilidad, a través del **ecodiseño**, «un enfoque sistemático, que considera los aspectos ambientales del diseño y desarrollo con el objetivo de reducir impactos ambientales durante el ciclo de vida de un producto» (ISO 14006:2011); la relación con la inclusión de todas las personas, desde el **diseño universal**, que «pretende favorecer a toda la población, buscando mejorar las condiciones de uso y la calidad de vida de todos los usuarios y no [solamente] de un segmento de mercado concreto» (Fernández, 2012); más integralmente, el **pensamiento proyectual** (design thinking), planteado originalmente por Nigel Cross (1982) como la forma en la que el diseño, como una disciplina independiente de las ciencias y las artes, se aproxima al conocimiento; o como «la capacidad de resolver problemas creativamente» (Rowe, 1991), esta noción fue ampliada por Tim Brown (2011) y se planteó como la posibilidad de crear innovaciones –centradas en las personas– capaces de cambiar el mundo.

Esta forma de pensamiento, aunque implica entender cultura y contexto, actúa exclusivamente desde la necesidad humana, lo que se queda corto cuando la crisis

planetaria tiene un muy relevante componente ecológico y biodiverso, que requiere que se amplíe la consideración ética más allá de lo humano, desplazando así la mirada hacia un enfoque menos antropocéntrico. No obstante, sus contribuciones al diseño desde lo ético son claves, en tanto asume que el rol de los seres humanos involucrados no se limita al de consumidores al final del proceso de diseño, sino que los implica como agentes a lo largo de este desarrollo, de modo que el diseño debe salir de las manos de los diseñadores para pasar a las manos de todos. En la misma línea, Enzo Manzini (2015) plantea una propuesta similar en su libro *El diseño cuando todo el mundo diseña*.

Por otra parte, el **diseño regenerativo**, que «surge como una posibilidad para crear soluciones innovadoras, eficientes y ecomiméticas que permitan avanzar hacia una economía circular» (Lares y Henríquez, 2021), parte de comprender que el modelo de desarrollo no funciona, está destruyendo al planeta, y hay que cambiarlo. Busca, por tanto, desde la investigación y emulación de los ecosistemas, gestionar energías, residuos, fuentes de alimento, agua y protección, es decir, implica ya una mirada sistémica y desde la innovación, a favor del equilibrio natural, aunque aún se mueve dentro del marco de la sostenibilidad, como modelo de administración de recursos. Esta visión se ve revaluada por una comprensión más conectada con la vida, desde la cual asumir nuevos modos de existencia.

En una línea más integradora –tal como lo hacemos desde nuestra propuesta en anuencia con una **ética del desarrollo** de los pueblos y de la vida, que toma los planteamientos respecto a ética del desarrollo de Goulet (1965) y Sen (2000), y diversas perspectivas éticas planteadas por autores como Cortina (2007), Conill (2010) y Leopold (2005)–, existen contribuciones muy importantes de autores como Arturo Escobar (2019), quien ha planteado, en *Autonomía y diseño*, la realización de lo comunal, que el diseño tiene la capacidad de contribuir a las transiciones ecológicas y culturales que requiere hacer la humanidad a través de la crisis civilizatoria contemporánea. Considera que el diseño se ha transformado, llegando a ser vital para la producción de los mundos y de las vidas, sus condiciones, sus modos de existencia. Esta propuesta reivindica vivencias, experiencias e intuiciones de quienes experimentan cotidianamente los contextos y sus problemáticas, cuyos métodos integran sistémicamente a la realidad que abordan, la cual entienden menos fragmentariamente, posibilitando otras formas de construir mundos, de habitabilidad, de recomunalizar la conexión con el mundo natural y con la vida social.

Como punto de partida de nuestra propuesta y para enfrentar esas señaladas necesidades, a través del diseño en clave de transformación del mundo, hacemos énfasis en la atención a un ethos que responde a varias perspectivas: como la ética hermenéutica, en su enfoque situado y crítico; la ética discursiva y la ética cordial, en la garantía de la participación de todos los afectados por las decisiones humanas; la ética del desarrollo, en su implicación de las comunidades vivas con sus visiones guardianas del territorio y de los modos de vida que persiguen; la ética ecológica, especialmente en su enfoque ecocéntrico, que busca privilegiar la vida y lo que la sostiene; la ética del cuidado, para actuar con responsabilidad; y una visión de la complejidad que pone a dialogar todos estos aspectos, y que además atiende las particularidades, las interrelaciones, los flujos y las dinámicas, que se mueven en varios sentidos, entre ellos, entre lo global y lo local (Rubiano-Velasco, 2021).

Ahora bien, respecto a la problemática leída, como señalamos, en la ruralidad, existen varios enfoques para definir lo rural: uno, de brechas, que revisa las diferencias socioeconómicas que ponen en desventaja lo rural frente a lo urbano; otro, poblacional y demográfico, que define el tipo de territorio en términos de su densidad poblacional; uno más funcional que lo define desde las funciones económicas, sociales, ecológicas, culturales, entre otras, que cumple en el conjunto social; otro, que revisa el continuo rural-urbano de manera dinámica, reconociendo, además de los polos urbano y rural, lo intermedio e híbrido; y uno, territorial, que analiza dinámicas sistémicas desde varias «dimensiones y fenómenos sociales, culturales y económicos que constituyen y dan identidad a un territorio» (Gaudin y Padilla, 2023, p. 39). Atendiendo a este último enfoque, apuntamos que la noción de ruralidad subraya el modo en el que quienes habitan un espacio rural se representan a sí mismos y a sus relaciones con otros y con ese espacio, como pertenecientes a este, a partir de lo cual se construye un sentido social que influye en la identidad y en la valoración del patrimonio de dicho espacio (Sili, 2004).

Junto a nuestra preferencia por el enfoque territorial en la definición de ruralidad, por ser más integrador, revisamos también el enfoque funcional, que enunciamos antes, en relación con la visión tradicional muy extendida de lo rural como necesariamente agropecuario y forestal, y el enfoque de brechas, también ya enunciado, que alude a las desigualdades socioeconómicas entre habitantes urbanos y rurales, el abandono y «rezago en desarrollo» de que adolece lo rural; y también los conceptos técnicos que guiaron la clasificación de lugares con miras a formular planes de ordenamiento territorial, en los cuales lo rural se ha definido como «resto» de lo urbano, en donde lo

urbano es el territorio con «infraestructura vial y redes primarias de energía, acueducto y alcantarillado» (DNP, 2014, p. 5), y lo rural es lo «no apto para uso urbano». En síntesis de estas revisiones, lo rural, como se asume en esta propuesta, se vincula a espacios diferenciados que determinan una relación particular de los habitantes con dichos espacios y que implican representaciones y prácticas fuertemente marcadas por la pertenencia al lugar, donde puede tener una presencia importante lo relativo a una relación más directa con la tierra, el agua, el aire, otros habitantes multiespecie y la naturaleza, y que pueden tener, o no, una relación con prácticas agrícolas, ganaderas, forestales, etc. (Dirven, 2011).

Por su parte, pero en atención a dicha incidencia del enfoque territorial en lo que llamamos ruralidad desde las particularidades territoriales, teniendo en cuenta las históricas desigualdades entre lo urbano y lo rural, y al modo en el que el diseño se involucra en la búsqueda del bienestar y bienestar de las personas –siguiendo nuestro horizonte ético y teórico ya señalado–, bien sea en términos socioeconómicos o ya sean políticos, de derechos, etc., se nos exige una mirada que atienda al bienestar rural desde una visión no necesariamente vinculada a crecimiento económico, es decir, una visión que priorice la vida buena de conformidad con las particularidades locales, reconociendo la agencia de las personas en su definición y búsqueda, con sus representaciones y prácticas particulares.

Así, en anuencia con las precisiones sobre ruralidad y sobre bienestar en la ruralidad, junto al papel del diseño en dicho bienestar, planteamos una primera pregunta de investigación vinculada con los habitantes rurales: ¿cómo conciliar las necesidades de habitabilidad y de bases materiales para la vida de habitantes rurales, con el cuidado ecosistémico y de la biodiversidad que implica una vida buena en lo rural? Una segunda pregunta de investigación que vincula a las personas citadinas es: ¿cómo conectamos esta respuesta de vida buena en la ruralidad con la necesidad de los habitantes urbanos de conectar con el mundo natural y social de la ruralidad, como parte de su propia vida buena?

En consecuencia, el objetivo general de la propuesta por la que se formuló Experiencia Arbórea fue el de conceptualizar un sistema producto-servicio que, a través del diseño desde la complejidad basado en una perspectiva ética por la que se valora la búsqueda de la vida buena en la ruralidad, responda a las necesidades e intereses de todos los involucrados.

Este objetivo se complementa con los más específicos de 1) considerar, en el sistema propuesto, a los requerimientos de reconocimiento y cuidado por la

diversidad, tanto social como cultural y natural, de los territorios rurales en Colombia; 2) examinar, como parte del planteamiento del sistema, posibles dispositivos de implicación de las comunidades en su diseño e implementación, en todas sus fases; y 3) orientar, como caso de estudio, los posibles elementos de una visión compleja para el planteamiento de sistemas que, desde el diseño, respondan a objetivos éticos universales, exigencias del contexto global socioambiental y las particularidades territoriales.

ENFOQUES

Para intentar responder estas preguntas buscamos generar una propuesta que, desde el enfoque de una ética del desarrollo de los pueblos y de la vida, nos permitiera actuar, a través de la comprensión de que:

- Lo primordial es el respeto por la vida y lo que la sostiene, en lugar de privilegiar solamente al ser humano.
- Se deben considerar a todos los involucrados, entendiendo y atendiendo sus necesidades e intereses, incluyendo un intento honesto por representar a quienes no tienen voz, como, por ejemplo, especies y ecosistemas.
- Se debe estimular un diálogo de saberes que incluye el abordaje interdisciplinario, pero también el reconocimiento de perspectivas «no expertas», especialmente, las de quienes viven los contextos con sus situaciones particulares y generan los cambios necesarios para la buena vida en tales contextos.
- Se hace importante una conversación permanente entre las problemáticas y perspectivas globales y locales, las interacciones, los efectos globales y locales, y las sinergias.
- Se requiere conciencia y visión crítica respecto al decidir, el hacer, o dejar de hacer, comprendiendo la responsabilidad que implican sus consecuencias, y entendiendo también que nada está predeterminado ni es inmodificable, lo que, además, nos abre las puertas a la creatividad para materializar esa búsqueda de la buena vida.

En línea con esa perspectiva y visión, para este proyecto seleccionamos la investigación a través del diseño como enfoque investigativo. Stappers y Giaccardi (2017), al explicar la investigación a través del diseño, usan el ejemplo de los hermanos Wright, quienes fueron pioneros en el desarrollo de un protocolo de vuelo impulsado

por humanos y la teoría de las hélices, gracias a la construcción del primer prototipo funcional de un avión, además de modelos de una catapulta de lanzamiento y un túnel de viento. Esto lleva a Stappers y Giaccardi a proponer un enfoque investigativo que crea protocolos y teorías que aportan al estado del arte, al mismo tiempo que resuelve problemas utilitarios mediante los artefactos mencionados.

Ya Stappers, en el 2007, describe que este enfoque permite que diseñadores e investigadores descubran nuevos conocimientos para cerrar brechas en el estado del arte respondiendo preguntas de investigación; y resuelvan problemas concretos, contestando preguntas de diseño. Según el autor, este enfoque invita a diseñadores e investigadores a desarrollar y validar, iterativamente, prototipos de artefactos (herramientas, técnicas, o sistemas producto-servicio) que les permitirán desarrollar nuevos conocimientos teóricos, al tiempo que enfrentan problemas prácticos. De alguna manera, este enfoque construye conceptos desde el hacer.

METODOLOGÍA

Alineados con el enfoque de la ética del desarrollo de los pueblos y de la vida, y con el de la investigación a través del diseño, seleccionamos, como apuesta para desarrollar este proyecto, la innovación liderada por diseño, planteamiento de Verganti (2009), como respuesta al pensamiento proyectual. Como dijimos atrás, el pensamiento proyectual se concentra en resolver creativamente los problemas actuales centrándose en los usuarios, mientras que la innovación liderada por diseño se enfoca en descubrir oportunidades del futuro enfocándose en el contexto (Mejía, 2018). Según Verganti (2009), la «innovación no surge de las necesidades actuales de los usuarios, sino que es una nueva visión, una propuesta desarrollada por una organización que redefine radicalmente lo que un producto [y un sistema producto-servicio] podría significar para las personas». Stappers (2007) y Stappers y Giaccardi (2017) sostienen que esta forma de ver el diseño requiere tener un entendimiento profundo de las expectativas, deseos, necesidades y problemas de los seres humanos, pero, más allá de esto, una comprensión del contexto en el que viven.

Alineada con el enfoque de investigación a través del diseño y la innovación liderada por diseño, seleccionamos *vision in design* (ViP) como método para desarrollar el proyecto. ViP fue creado por Paul Hekkert, Matthijs van Dijk y Peter Lloyd en 1995 en la facultad de Ingeniería de Diseño Industrial de la Universidad Tecnológica de Delft y probado extensamente por la agencia de diseño Reframing Studio. Hekkert y van Dijk (2011, p. 132)

Deconstruir Diseñar

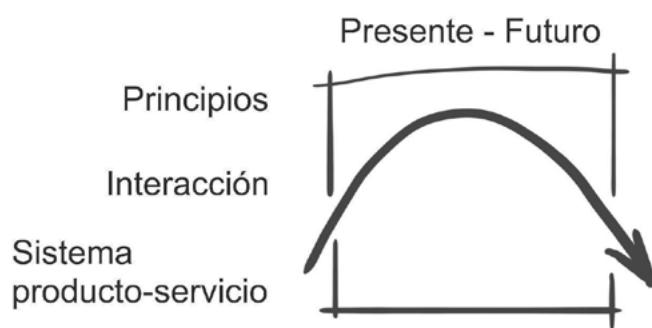


Figura 1. Recorrido del proceso de diseño siguiendo ViP.

Fuente: figura adaptada de Sleeswijk y Stappers (2014).

mencionan en su libro *ViP Vision in Design: A Guidebook for Innovators* que el diseño es el acto de definir una visión de lo que se quiere crear, no simplemente crear algo en respuesta a una demanda. En otras palabras, el diseño en realidad comienza estableciendo la razón de ser para el diseño final¹. Según Sleeswijk y Stappers (2014), ViP es un método para hacer innovación impulsado por el contexto, en el que se entiende este no solo como el entorno físico sino, sobre todo, la situación –cultural, social, ambiental, histórica, política, entre otras– en la que se considera el diseño. Esa situación puede ser el mundo tal como es, el futuro cercano o el futuro especulativo (Hekkert y van Dijk, 2011).

Esta visión contextual del diseño está alineada con la premisa del respeto por la vida y lo que la sostiene. Entendemos entonces el contexto como ese soporte capaz de sustentar la existencia humana y no humana, y el diseño como un ejercicio creativo en el que todo puede ser cambiado; sistémico, considerando a todos los involucrados; discursivo, que dialoga entre saberes; y reflexivo porque se pregunta, a la luz de las problemáticas y perspectivas globales y locales, si las cosas deben existir y el porqué de su existencia antes de crearlas.

Como lo describe la figura 1, ViP inicia entendiendo el contexto presente (a la izquierda) para luego diseñar el contexto futuro (a la derecha); ese movimiento de



Figura 2. Esquema detallado de ViP.

Fuente: figura adaptada de Hekkert y van Dijk (2011).

izquierda a derecha va ascendiendo de la capa inferior (sistema producto-servicio) a la capa superior (principios), pasando por la capa intermedia (interacción). El movimiento descrito en esta figura implica una mirada amplia que cubre la temporalidad (del presente al futuro) y la complejidad (del sistema producto-servicio a la interacción y sus principios), en medio de un diálogo entre lo global y lo local.

Como lo reportamos previamente (Mejía, Castillo y Garrigos, 2022, p. 7), ViP no busca, solamente, resolver las necesidades del presente, sino descubrir las oportunidades del futuro, para lo que crea sistemas producto-servicio como medio para lograr interacciones apropiadas. Estos «obtienen su significado en la interacción con las personas y la idoneidad de esas interacciones está determinada por el contexto para el que está diseñada».

La figura 2 describe en detalle ViP: la flecha muestra cómo el proyecto comienza analizando los sistemas producto-servicio actuales y cómo el entendimiento de estos sistemas permite tener una visión clara del contexto actual. La parte central de la flecha muestra el movimiento, del presente al futuro, hacia la conceptualización. Finalmente, la flecha se mueve de arriba hacia abajo configurando un futuro deseado que incluye los niveles de contexto, interacción y, finalmente, sistema producto-servicio (Sleeswijk y Stappers, 2014).

1 «Designing is first and foremost the act of defining a vision of what you want to create, not simply creating something in response to a demand. In other words, designing actually starts by establishing the “raison d’être” (the reason for existence) for the final design» (Hekkert y van Dijk, 2011).

A lo largo del proyecto, descrito por la flecha, se empleó un conjunto de herramientas que permitió recolectar datos, analizarlos y, a partir de ellos, reflexionar sobre la manera en la que el enfoque, la apuesta y la metodología le agregan valor a la ruralidad en el marco de la ética del desarrollo de los pueblos y de la vida. La tabla 1 describe el uso de las herramientas de deconstrucción y herramientas de diseño.

EL PROYECTO

Como lo ilustra la figura 3, siguiendo la metodología, con el apoyo de las herramientas de deconstrucción y diseño, fue posible codiseñar la visión, el concepto de interacción y desarrollar un prototipo del sistema producto-servicio

en el Ecoparque la Vega, en Cundinamarca. Al final de los 12 meses del proyecto, el prototipo fue usado en tres experimentos de validación que proponen un modelo de negocios, pero sin llegar a la comercialización.

El proyecto fue financiado por la convocatoria de fomento a la innovación y el desarrollo tecnológico del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación y el Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA), y fue facilitado por un equipo conformado por diseñadores –estratégicos e industriales– e investigadores sobre el diseño, la sociología y la filosofía. Participaron, en todas sus fases, las organizaciones involucradas –una consultora en diseño, un fabricante de productos en metal madera, un reciclador, un actor del SNCteI– y el beneficiario, el Ecoparque la Vega, cuyos operadores

Uso en ViP	Herramientas	Objetivos	Participantes
Deconstruir (sistemas producto-servicio, interacción y contexto)			
Talleres de enmarque estratégico		<ul style="list-style-type: none"> - Alinear expectativas de los involucrados - Revisar antecedentes - Identificar y deconstruir referentes 	<ul style="list-style-type: none"> - Equipo de diseño - Organizaciones involucradas (incluida organización proveniente de territorio rural) - Actor del Sistema Nacional de Ciencia Tecnología e Innovación (SNCteI)
Observación naturalista		<ul style="list-style-type: none"> - Entender las interacciones entre las personas y los referentes analizados previamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Equipo de diseño
Talleres generativos		<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los principios que subyacen en las interacciones - Deconstruir el contexto 	<ul style="list-style-type: none"> - Equipo de diseño - Organizaciones involucradas (incluida organización proveniente de territorio rural) - Actor del SNCteI
Talleres de cocreación		<ul style="list-style-type: none"> - Definir la visión de diseño 	<ul style="list-style-type: none"> - Equipo de diseño - Organizaciones involucradas (incluida organización proveniente de territorio rural) - Actor del SNCteI
Diseñar (contexto, interacción y sistema producto-servicio)			
Talleres de cocreación		<ul style="list-style-type: none"> - Crear la interacción hecha tangible en el diseño del servicio 	<ul style="list-style-type: none"> - Equipo de diseño
Talleres de cocreación Experimentos de validación		<ul style="list-style-type: none"> - Diseñar el sistema producto-servicio - Validar el sistema producto-servicio 	<ul style="list-style-type: none"> - Equipo de diseño - Usuarios potenciales

Tabla 1. Herramientas de deconstrucción y diseño

Fuente: tabla desarrollada por los autores.

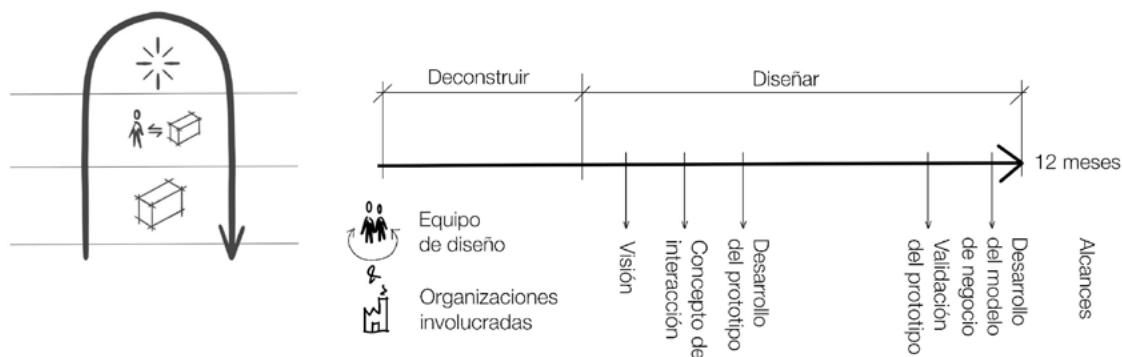


Figura 3. Esquema general del proyecto.

Fuente: figura desarrollada por los autores.

son una familia integrante de la comunidad rural de uno de los emplazamientos propuestos para el sistema. La participación de los involucrados en la propuesta de valor, incluyendo a una familia rural, buscó garantizar, desde fases tempranas, diversas voces, disciplinas y sectores interesados.

RESULTADOS

Los enfoques, apuesta y metodología descritos previamente permitieron 1) diseñar Experiencia Arbórea, que se describe en esta sección, y 2) reflexionar sobre el diseño desde la complejidad para el bienestar en la ruralidad, que se discute en la siguiente sección.

Experiencia Arbórea parte de una visión de diseño inspirada en un sistema vivo, el árbol, que impulsó nuestra apuesta ética y permitió definir una experiencia integradora de diversas orientaciones: éticas, del desarrollo y del diseño, como ya ha sido señalado, y de propuestas puntuales como el diseño universal y el regenerativo. Se materializa en un sistema producto-servicio de ecoturismo que incluye la orquestación del *customer journey map* del servicio de ecoturismo (servicio), la configuración del Nido para hospedar temporalmente a los visitantes (producto), y el desarrollo de la estrategia de comunicación, imagen y aplicaciones (infraestructura y redes de trabajo).

El contexto futuro, de acuerdo con ViP, se define mediante una visión (figura 4) que da los lineamientos para diseñar el sistema producto-servicio de forma coherente con el propósito del proyecto. En este caso, definimos dos

visiones complementarias: por una parte, producto de la vivencia propia y la investigación con actores relevantes, se plantea como visión que habitantes rurales (campesinos interesados) tengan «una alternativa para mejorar su inclusión económica, de manera sostenible», moviéndose del cuadrante inferior derecho del diagrama de análisis (bajos ingresos y oferta sofisticada) al cuadrante superior derecho (altos ingresos y oferta sofisticada); y, por otra parte, la visión de que personas que trabajan en el campo del ecoturismo (ecoemprendedores) encuentren «una forma de sofisticar su oferta de valor», moviéndose del cuadrante superior izquierdo (altos ingresos y oferta poco sofisticada) al cuadrante superior derecho (altos ingresos y oferta sofisticada).

A partir de las visiones, fue posible definir el concepto de la interacción de Experiencia Arbórea (figura 5) que le apuesta a «la conexión entre habitantes locales, ecosistemas envolventes o contenedores de dichos habitantes y de los demás habitantes no humanos presentes, y visitantes sensibles a esta visión integradora» (Rubiano y Mejía, 2022, p. 5) que pretende crear una «vivencia de conexión y de huella, como saldos perennes de dicha vivencia».

Inspirados en la visión y el concepto de la interacción, prototipamos el sistema producto-servicio de ecoturismo (figura 6), que incluye el desarrollo del *customer journey map* del servicio para vivir la experiencia de conexión y huella a lo largo del tiempo, y el producto para alojar a los visitantes. Se conecta con el contexto, la infraestructura de comunicación y redes de trabajo para garantizar que la experiencia se produzca como está orquestada.



Figura 4. Diagrama de deconstrucción de las ofertas de valor en la ruralidad colombiana sobre la que se proponen las visiones de Experiencia Arbórea.

Fuente: elaboración de los autores.

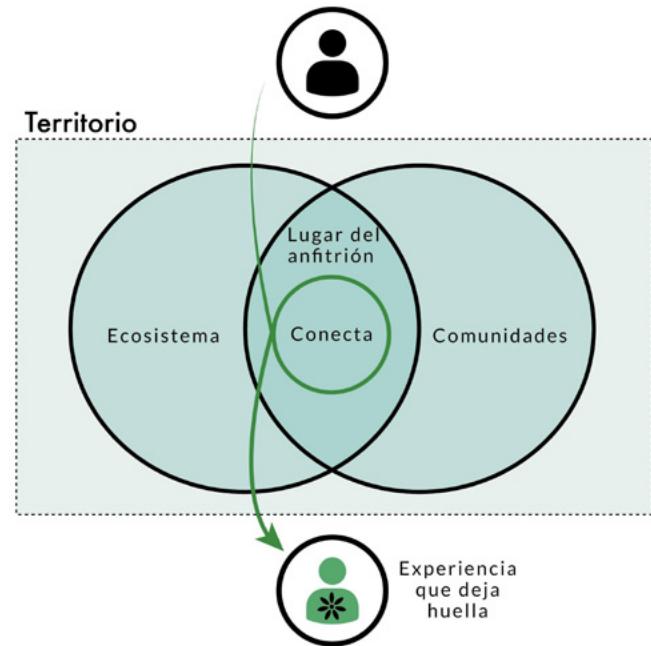


Figura 5. Concepto de la interacción de Experiencia Arbórea.
Fuente: elaboración propia, presentada en Rubiano y Mejía (2022).

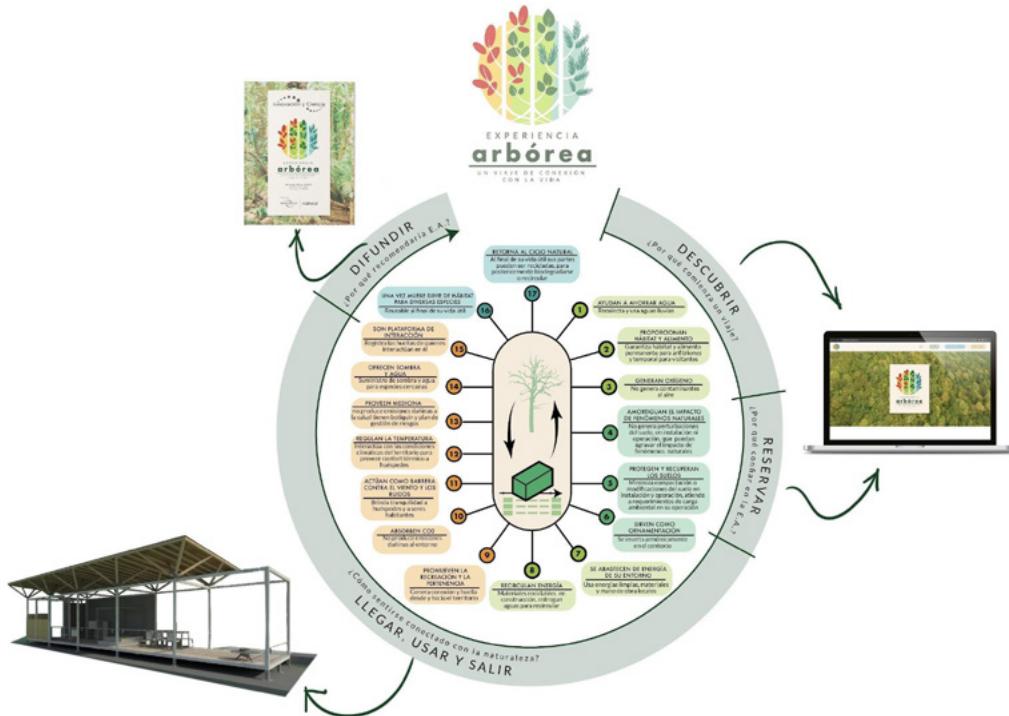


Figura 6. Diagrama del sistema producto-servicio.

Nota: el diagrama incluye el customer journey map del servicio de conexión con el territorio (diagrama central), el Nido (producto en la margen inferior izquierda), la web y revista de divulgación (la infraestructura y redes de trabajo en la margen derecha e izquierda superior, respectivamente).

Fuente: elaboración propia.

El customer journey map del servicio se diseñó desde una revisión de las necesidades, deseos y expectativas de visitantes, en coherencia con una visión holística desde «el marco del respeto profundo por el bienestar integral del planeta y sus habitantes» (Rubiano y Mejía, 2022), y una consideración de necesidades e intereses de habitantes rurales, participantes como sus anfitriones. El customer journey map del servicio (figura 7) emula un árbol maduro con todas sus prestaciones ecosistémicas que «conecta con todos y con el todo, de manera benéfica y simbiótica» (Rubiano y Mejía, 2022). Un componente importante de esta emulación es el que se equipara a la prestación ecosistémica del árbol que promueve el goce

y la pertenencia al espacio donde este vive, por el cual se busca, en el servicio, generar conexión y huella desde y hacia el territorio. En ese sentido, como parte de la experiencia, cada locación arbórea cuenta con espacios de interacción con su comunidad local, bien sea en muestras de la cultura local, o bien sea en la provisión de bienes y servicios que integran o complementan cada experiencia.

A partir de los elementos y la conceptualización de la experiencia, se planteó el ya señalado mapeo de intereses, necesidades y posibles desavenencias de los visitantes (mediante un customer journey map), a partir del cual se definieron (a través de un service blueprint), los puntos de

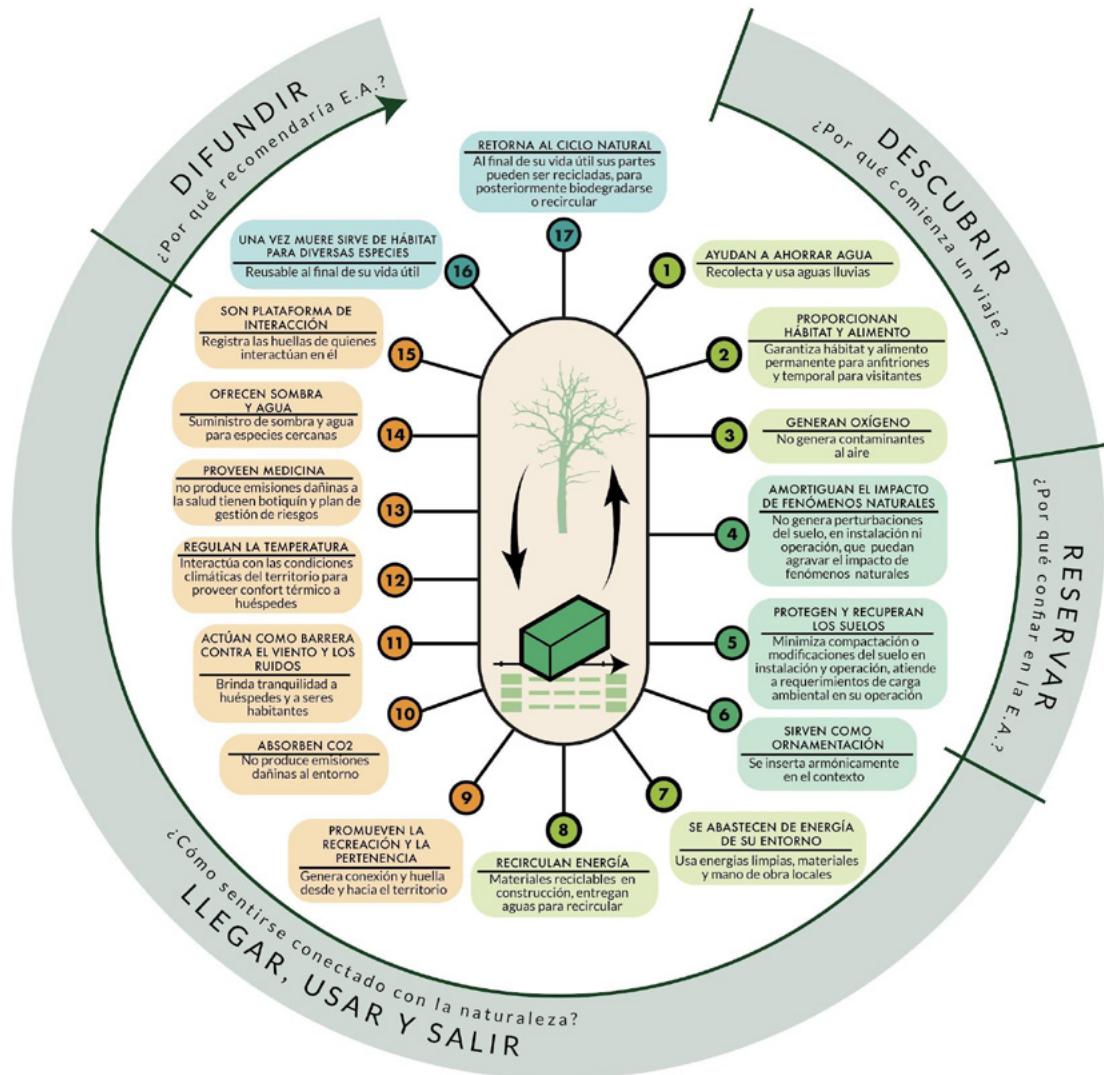


Figura 7. Itinerario del servicio de ecoturismo en el tiempo (customer journey map del servicio).

Fuente: figura de elaboración propia.



Figura 8. Vista general del Nido

Fuente: elaboración propia.

contacto de la experiencia, las actividades invisibles, los procesos de soporte que involucran todo el trabajo con la comunidad, y los elementos de selección y apoyo a los anfitriones rurales.

Dentro de los procesos de soporte, no solo se incluyen, de acuerdo con las particularidades del territorio, los espacios de interacción con las comunidades locales (culturales y comerciales), sino que se definen las actividades de conexión con la naturaleza que fortalezcan la especificidad biodiversa de dicho territorio. Adicionalmente, se plantea una lista de recursos y tareas para ser anfitrión rural de la experiencia arbórea, que define los compromisos y las acciones para cumplirlos en relación con el respeto y cuidado de las diversidades biológicas, culturales y sociales del territorio. Algunos de estos recursos y tareas refieren a las buenas prácticas en turismo de naturaleza, la planificación turística sostenible,

el establecimiento de espacios de presencia de las comunidades locales, algunos principios de habitabilidad consciente, el uso de lenguaje respetuoso y turismo incluyente, entre otros.

A lo largo del tiempo, el visitante puede 1) descubrir Experiencia Arbórea, identificando las motivaciones que —potencialmente— lo lleven a tomar la decisión de comenzar el viaje, para luego, 2) reservar depositando su confianza en nuestro servicio. Es ese el momento de 3) llegar al lugar, usar el sistema producto-servicio para luego salir; y, finalmente, 4) difundir las bondades de Experiencia Arbórea².

El punto de contacto principal en la fase de llegar, usar y salir (*Vive el árbol*), producto sobre el que pivota el servicio, es el Nido (figura 8), que describen nuestros colegas Gómez y Sánchez (2022) como un elemento

² Estas fases se denominaron *trépate al árbol*, que integra las fases *descubrir y reservar*, y que cambia el genérico *árbol* por el *árbol insignia* de cada experiencia en territorio, por ejemplo, *Trépate al chachafruto*, experiencia diseñada para territorios en bosques andinos de niebla; *vive el árbol* (ejemplo: *vive el Chachafruto*) para la fase *llegar, usar, salir*; y *esparce semillas de árbol* (ejemplo: *Esparsa semillas de chachafruto*) para la fase *difundir*.

«articulador entre las personas y el entorno rural». El Nido se convierte, por una parte, para el operador turístico, en un símbolo de su compromiso y respeto por el contexto, acorde con su nueva propuesta de valor y, por otra parte, para el ecoturista, en un lugar autosuficiente, con el equipamiento esencial para pernoctar un par de noches alineado con sus expectativas de conectarse con la naturaleza. El proceso de ecodiseño del Nido, que incluye la selección de materias primas, procesos productivos y acabados superficiales son reportados parcialmente por Gómez y Sánchez (2022) y serán motivo de otra publicación especializada vinculada con la solicitud de patente que actualmente está en proceso.

Para apoyar la experiencia creada por el servicio y el producto previamente descritos, se hace necesario desarrollar una estrategia de comunicación (figura 9) que incluye la imagen de marca y sus aplicaciones en medios digitales (página web) e impresos (monográfico de divulgación).

Los componentes del sistema producto-servicio de ecoturismo (*customer journey map* del servicio, el Nido como producto, y la estrategia de comunicación, imagen y aplicaciones como elementos de infraestructura y redes de trabajo) fueron validados en un conjunto de experimentos realizados al final del proyecto y que derivaron en un modelo de negocio presentado esquemáticamente por nuestra colega Ruiz Hidalgo (2022); algunos de los

componentes del modelo de negocio se mantienen en confidencialidad para proteger la propuesta de valor del beneficiario del proyecto, el Ecoparque la Vega.

DISCUSIÓN

Como se mencionó antes, la investigación a través del diseño permite desarrollar soluciones a problemas prácticos, lo que en este caso corresponde al sistema producto-servicio Experiencia Arbórea y, simultáneamente, permite cerrar brechas en el estado del arte, lo cual, para este proyecto, se concentra en 1) reflexionar sobre el uso de ViP como apuesta de innovación liderada por diseño para, posteriormente, 2) considerar el diseño desde la complejidad para el bienestar en la ruralidad. Gracias al ejercicio de diseñar y poner en marcha Experiencia Arbórea, presentada en la sección anterior, nos es posible desarrollar estas dos reflexiones:

REFLEXIONES SOBRE EL USO DE VIP COMO APUESTA DE INNOVACIÓN LIDERADA POR DISEÑO

ViP ha sido de utilidad porque nos aproxima al proceso de diseñar como una transformación, facilitada por diseñadores con diversos perfiles, para acompañar a organizaciones, comunidades o individuos a moverse entre el pasado, que debe ser deconstruido para situarlo como punto de partida, y el futuro, que puede ser creado

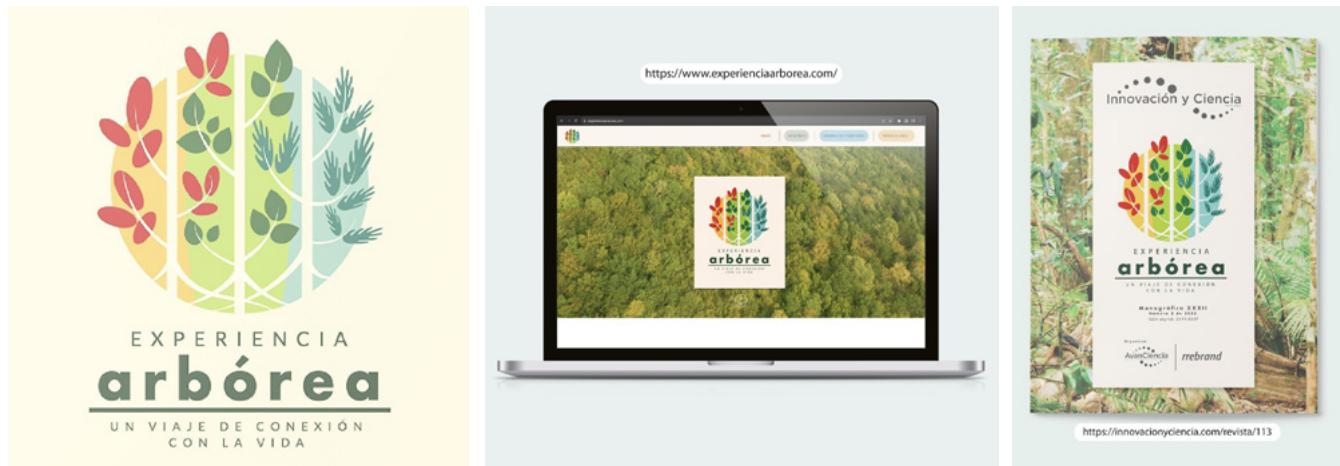


Figura 9. Componentes de la estrategia de comunicación de Experiencia Arbórea.

Fuente: elaboración propia.

para convertirlo en punto de llegada, y así transitar al bienestar. Esta transformación significa el entendimiento detallado de lo existente en los planos tangibles (producto) e intangibles (interacción y contexto) para luego crear lo intangible (la creación de visiones de futuro y conceptos de interacción) y lo tangible (el futuro sistema producto-servicio).

Estos dos momentos (deconstrucción del pasado y generación del futuro) y los planos tangibles e intangibles hacen que el proceso de diseño se entienda como un ejercicio complejo y discontinuo que se mueve en el tiempo y el espacio. El movimiento en el tiempo (del pasado al presente) implica una conciencia del impacto de lo que se diseña y un llamado a pensar en la razón de ser de las cosas, es decir, la causa determinante que justifica su existencia, el porqué y para qué, antes de diseñar, definiendo el qué y el cómo. Este razonamiento se alinea con la perspectiva ética, marco de este proyecto, y se contrapone a la forma tradicional de hacer diseño que se enfoca en el resultado, sin necesariamente reflexionar sobre su justificación.

Por otra parte, el cruce entre el tiempo y el espacio supone que ViP actúa holísticamente, entendiendo que el contexto, como todo, no es solamente la suma de las partes que lo componen y no es solamente el escenario donde las personas interactúan, sino que influye considerablemente en esas interacciones. ViP, además, propone una perspectiva sistémica que se abarca cuando se diseñan elementos separados, y cuando esos elementos son intervenidos en su conjunto.

Experiencia Arbórea atiende el llamado de ViP desarrollando productos y servicios y un sistema producto-servicio que aborda la necesidad de conectar con el territorio (desde los ecosistemas naturales hasta las comunidades que intervienen en cada momento del proceso de diseño de cada experiencia local y en la suplencia de bienes y servicios culturales y comerciales, conexos a estas), mediante el Nido y su forma de usarlo, el servicio de conexión natural, apoyado por los elementos de comunicación.

Por último, ViP plantea, en concordancia con la innovación liderada por diseño, que la innovación está vinculada con las tesis que propone (visión y concepto de la interacción) más allá de la novedad en la configuración de los productos que desarrolla. Esto permite conectarse con lo planteado por Cross (1982) respecto a ver el diseño como un ejercicio de creación de conocimiento con

aproximaciones distintas a las otras ciencias y, por tanto, como un ejercicio reflexivo sobre cómo se diseña y cómo opera eso que se diseña.

CONSIDERACIONES SOBRE EL DISEÑO DESDE LA COMPLEJIDAD PARA EL BIENESTAR EN LA RURALIDAD

Para reflexionar sobre el diseño desde la complejidad para el bienestar en la ruralidad, partimos del diseño, que, por ser configurador de mundos y modos de existencia (Escobar, 2019), no puede ser ajeno a los compromisos por la búsqueda de la vida buena, y tiene el claro reto de responder a una crisis socioambiental, cuya degradación evidencia el fracaso del abordaje asumido por los enfoques preponderantes y reiterados, de forma irracional, para su manejo.

Las apuestas que haga el diseño, y la sociedad en general, ante tal reto, no pueden circunscribirse a una adherencia al desarrollo sostenible. Esta noción se constituye en una evolución de las nociones de desarrollo debido a que, además de otorgar una consideración moral a los otros humanos, se extiende a los humanos del futuro y plantea atender las esferas social, económica y ecológica; sin embargo, también ofrece limitaciones para la transformación porque asume al planeta, la vida que sostiene y cómo la sostiene, de manera «administrativa», como mera gestión de recursos, sin poner en codependencia y sinergia aquello social, ecológico y las condiciones para la vida digna y buena.

De lo anterior se deduce también que quienes diseñan tampoco pueden adherir a la visión de la humanidad como separada y privilegiada sobre otras especies con quienes comparte su existencia, ni eludir la importancia de los ecosistemas, cuyo desconocimiento debería producir un actuar prudente y con responsabilidad.

Asumir la representación, para el diseño, de todo lo otro y los otros no humanos, no como meros recursos para el bienestar humano, abre las posibilidades a una innovación regenerativa, sustentadora de la vida, posibilitadora de un buen vivir, que no genere otros daños inimaginados que nos sigan conduciendo a crisis permanentes de la vida.

Por lo tanto, la creciente conciencia de que el contexto es complejo, como lo es nuestro habitar del mundo en coexistencia con lo otro y los otros, hace que nuestro marco ético, político y vital incida en el desarrollo del proyecto, a través de un compromiso con el respeto profundo por la vida y lo que la sostiene, desde una postura menos antropocéntrica; junto a la consideración de intereses y necesidades de todos los afectados por las decisiones, acciones e inacciones que,

conscientemente o no, tomemos como sociedad. La complejidad, por supuesto, implica que esta incidencia se desarrolle en diálogo abierto de diferentes perspectivas interdisciplinarias, pero también de las no expertas, reconociendo saberes e intereses de las comunidades vivas implicadas; aborde lo local, las particularidades de los territorios, en diálogo con lo global; visualice la interconexión entre todos los elementos involucrados en las situaciones que observa; y enfrente el reto de pensar que todo puede ser cambiado desde una mirada innovadora que se asume crítica y responsable.

Ahora bien, el enfoque complejo, en especial cuando estamos habituados y moldeados por la simplificación y fragmentación permanentes, puede «poner sobre la mesa» aspectos en los que se revelan resistencias de muchos tipos, entre ellas las resistencias a no privilegiar la rentabilidad económica sobre otras rentabilidades y valores; esta visión tiende a trivializar los procesos de toma de decisiones y hacer que adolezcan de simpleza.

En ese mismo sentido, también nos encontramos con resistencias sociales hacia el respeto por las diversidades social, cultural y biológica, entre otras muchas resistencias. Ejemplo de ello, para el caso de Experiencia Arbórea, es que nuestros anfitriones en el territorio, tradicionalmente, no han reparado en el uso de un lenguaje que no fuese discriminatorio hacia mujeres o personas de otros géneros no binarios. Transformar estos modos de ser, pensar, hablar, tan arraigados es un reto mayor, en pro de la inclusión y del respeto por el otro. Otros ejemplos de estas resistencias al reconocimiento de las diversidades son la condescendencia hacia las culturas, o su exotización, o también, el trato no digno o desconsiderado hacia otras especies no humanas presentes en el territorio.

Como ejemplo de la resistencia a no privilegiar la rentabilidad por encima de otros valores y de la no consideración de la diversidad social, Experiencia Arbórea no logró integrar, satisfactoriamente, el diseño universal en la fase de implantación del Nido, debido no solo a su relegación a un lugar secundario por actores decisarios, sino, especialmente, porque la limitación de recursos no permitió privilegiar este aspecto, frente a aquellos factores que determinaban una operación rápida y, por tanto, con rentabilidad a corto plazo.

Vemos, pues, que cuando las limitaciones de tiempo y recursos financieros son importantes, se presenta una fuerte tendencia hacia la simplificación, en desmedro de la mirada compleja, lo que es apenas obvio si se considera que atender todo aquello que converge en nuestro análisis

y, posteriormente, desarrollar y operacionalizar todo aquello que diverge desde la conceptualización hacia el desarrollo de nuestras propuestas requiere un esfuerzo, del que tales limitaciones y «las miradas cortoplacistas» a las que estamos habituados no se compadecen.

Diseñar en comunidad es un proceso largo que implica, dentro de la mirada compleja, que diseñadores logren soltar la exclusividad sobre el proceso desde fases tempranas; no se trata de un proceso en el que diseñadores reciben conocimientos de la comunidad y diseñan para ella, sino que debe tratarse del conjunto de actores interesados y sus representantes, dentro de los cuales, la comunidad lidera el proceso, lo cual, de nuevo, requiere de tiempo, habilidades de facilitación de procesos y que el acompañamiento esté abierto a transformarse con el flujo del proceso. De nuevo, las limitaciones de tiempo y recursos financieros presionan los procesos hacia la simplificación, haciendo que los avances en tal sentido sean lentos y graduales. Para el caso de Experiencia Arbórea, hubo un proceso de codiseño que se trató como «encadenamiento productivo» de diversos actores, incluido un anfitrión habitante rural. Este proceso, aunque en sus resultados implica una participación mayoritaria y poderosa de las comunidades –especialmente en los espacios de definición de lo deseable en términos de turismo para el bienestar de cada territorio, en los espacios de intercambio cultural, en los espacios de integración de economías locales y sectores asociados–, no implicó el liderazgo de la comunidad y una participación más amplia de esta, como fuera deseable, en todas las fases.

CONCLUSIONES

A partir de esta investigación a través del diseño nos fue posible explorar el uso de ViP para diseñar un sistema producto-servicio, Experiencia Arbórea, que busca responder no solo al reto de conservación y generación de ingresos en la ruralidad, sino que además reconoce las diversidades, para lo que emplea un enfoque ecocéntrico.

Esta exploración nos llevó, desde la perspectiva ética y visión de la complejidad en la que privilegiamos el respeto por la vida y lo que la sostiene, a apostarle a un método que incluye una mirada holística y sistemática desde el contexto, y al desarrollo de una visión de futuro y un concepto de interacción capaces de generar innovación –liderada por diseño– desde el contexto, para buscar responder a situaciones desde las diversidades. Esta perspectiva nos condujo a considerar a todos los involucrados, reconociendo los retos de incluir a los

que no tienen voz en el proceso, además del diálogo de lo global y lo local, pensando que todo es posible de ser transformado.

Esperamos poder continuar con este tipo de exploraciones a través del diseño para seguir aprendiendo sobre cómo el diseño puede ayudar a transformar el mundo haciéndolo más justo, más autónomo y consciente de la unicidad de lo humano y la naturaleza. En próximas iteraciones de Experiencia Arbórea esperamos enfocarnos en el trabajo con comunidades humanas y no humanas para contribuir con el entendimiento del diseño como un ejercicio discursivo y en el que todos participen, incluyendo aquellos que no tienen voz, a través de la representación que como humanos logremos, desde la empatía.

REFERENCIAS

- BROWN, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. HarperCollins.
- CONILL, J. (2010). Ética hermenéutica: crítica desde la facticidad. Tecnos.
- CORTINA, A. (2007). *Ética de la razón cordial. Educar en la ciudadanía del siglo XXI*. Ediciones Nobel.
- CROSS, N. (1982). Designerly ways of knowing. *Design Studies*, 3(4), 221-227.
- DIRVEN, M. (2011). Corta reseña sobre la necesidad de redefinir «rural». En M. Dirven, R. S. Echeverry, A. Rodríguez, D. Candia, C. Peña y S. Faiguenbaum, *Hacia una nueva definición de «rural» con fines estadísticos en América Latina* (pp. 9-11). Comisión Económica para América Latina y el Caribe [CEPAL].
- DEPARTAMENTO Nacional de Planeación [DNP], (2014). Definición de categorías de ruralidad (informe temático para la misión para la transformación del campo). DNP. <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Agriculturapecuarioforestal%20y%20pesca/Definicion%20Categor%C3%ADas%20de%20Ruralidad.pdf>
- ESCOBAR, A. (2019). *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal*. Editorial Universidad del Cauca.
- FARREL, G.; Thirion, S. y Soto, P. (1999). *Innovación en el medio rural Cuaderno 6 - Fascículo 1. La competitividad territorial Construir una estrategia de desarrollo territorial con base en la experiencia de LEADER*. Observatorio europeo LEADER.
- FERNÁNDEZ Alles, M. T. (2012). El diseño universal: concepto y clasificación. *Boletín del Real Patronato sobre Discapacidad*, 75. ISSN 1696-0998.
- GAUDIN, Y. y Padilla Pérez, R. (2023). *Nuevas narrativas para una transformación rural en América Latina y el Caribe: hacia una medición y caracterización renovada de los espacios rurales*. Documentos de Proyectos (LC/TS.2023/72). Comisión Económica para América Latina y el Caribe [CEPAL].
- GÓMEZ Jaramillo, M. H. y Sánchez Mendoza, P. M. (2022). Entre lo rural y lo urbano: la cabaña como un elemento articulador. En *Revista Innovación y Ciencia*, XXXII(3). ISSN 2590-8537.
- GOULET, D. (1965). *Ética del desarrollo*. Estela.
- HEKKERT, P. y Van Dijk, M. (2011). *ViP Vision in Design: A guidebook for innovators*. Bis B.V., Uitgeverij (BIS Publishers).
- ORGANIZACIÓN Internacional de Normalización. (2011). *Gestión del ecodiseño (ISO 14006)*.
- LARES, L. y Henríquez, A. (2021). Diseño regenerativo y economía circular. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (134), 19-34. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi134.5011>
- LEOPOLD, A. (2005). *Una ética de la tierra* (2ª edición). Catarata.
- MANZINI, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT press.
- MEJÍA Sarmiento, J. R. (2018). *Vision Concepts for Small- and Medium-Sized Enterprises: Developing a Design-Led Futures Technique to Boost Innovation*. TU Delft.
- MEJÍA Sarmiento, J. R., Castillo Godoy, A. y Garrigos Escobar, L. M. (2022). Diseño para crear valor en la ruralidad. *Revista Innovación y Ciencia*, XXXII(3). https://innovacionyciencia.com/public/articulos_cientificos/disenio-para-crear-valor-en-la-ruralidad-javier-ricardo-mejia-sarmiento-alejandro-castillo-godoy-luis-miguel-garrigos-escobar
- ROWE, P. G. (1991). *Design thinking*. MIT press.

RUBIANO-VELASCO, C. M. y Mejía Sarmiento, J.
R. (2022). Diseño de servicio de ecoturismo desde un enfoque integrador. *Revista Innovación y Ciencia*, xxxII(3). https://www.innovacionyciencia.com/articulos_cientificos/disenos-de-servicio-de-ecoturismo-clara-marcela-rubiano-velasco-javier-ricardo-mejia-sarmiento

RUBIANO-VELASCO, C. M. (2021). *Ethos para el desarrollo. Aproximaciones desde la ética cordial y la hermenéutica crítica.* Editorial Académica Española.

RUIZ Hidalgo, D. (2022). Desarrollo rural desde el diseño. En *Revista Innovación y Ciencia*, xxxII(3). https://innovacionyciencia.com/public/articulos_cientificos/disenos-de-servicio-de-ecoturismo-clara-marcela-rubiano-velasco-javier-ricardo-mejia-sarmiento

SEN, A. (2000). *Desarrollo y libertad.* Planeta

SILI, M.E. (2004). La reconstrucción de la ruralidad en Argentina. Agenda para una política de desarrollo rural. En C. Albaladejo, R. Bustos Cara, (eds.) *Desarrollo local y nuevas ruralidades en Argentina.* Ediuns.

SLEESWIJK Visser F. y Stappers P.J. (2014). Op verkenning in het alledaagse: De gebruiker als expert. *Tijdschrift voor Human Factors*, 39(4), 22-26.

STAPPERS, P. J. (2007). Doing design as a part of doing research. En R. Michel (ed.). *Design Research Now* (pp. 81-91). Birkhäuser Basel.

STAPPERS, P. J. y Giaccardi, E. (2017). Research through design. En *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction.* Interaction Design Foundation.

VERGANTI, R. (2009). *Design driven innovation: changing the rules of competition by radically innovating what things mean.* Harvard Business Press.

