

# Design

# X

# Commons



## DesignXCommons

**DesignXCommons** es el enfoque elegido para los programas Master of Arts (DASL) ofrecidos por el IED – Istituto Europeo di Design. En el Master of Arts (DASL) del IED los estudiantes **amplían las competencias técnicas y culturales** adquiridas en los Diplomas de tres años, **profundizan en un pensamiento crítico autónomo** ante los retos urgentes del presente y **desarrollan un enfoque de diseño capaz de contribuir a cambios significativos**, reconociendo la interdependencia entre las decisiones de diseño y su impacto en las personas, la sociedad y el medioambiente.

El mundo en que vivimos está cada vez más interconectado, los recursos son cada vez más limitados y en muchos lugares se están produciendo crecientes injusticias ecosociales. En este escenario, el IED ve el **diseño como una plataforma transformadora** que contribuye a crear un mundo más equitativo y resiliente, que responde a las necesidades cambiantes de la sociedad y el medioambiente, adaptándose a las tecnologías emergentes, pero también hackeándolas. El objetivo común es **formular nuevas preguntas de diseño** que anticipen los retos futuros e **identificar los sectores emergentes**.

Los Master of Arts IED, se basan en el concepto **DesignXCommons**, es decir, el diseño aplicado a la definición, regeneración, implementación, integración y puesta en común de los **bienes comunes (commons)**. Los bienes comunes se definen como el conjunto de recursos, materiales e inmateriales, con los que se relacionan varias comunidades de personas y que, por tanto, pueden considerarse patrimonio colectivo de la humanidad. Ejemplos de bienes comunes son la tierra, el agua, los bosques e incluso la atmósfera, el clima, la biodiversidad, pero también el conocimiento, las patentes, los saberes locales, internet, el sistema de transportes, la salud, la alimentación y la seguridad social. El acto mismo de producir, administrar, compartir y distribuir estos recursos comunes es lo que se conoce como **puesta en común (commoning)**, que es por tanto un acto de diseño, que implica el desarrollo de propuestas activas entre un bien común (*commons*) y una o varias comunidades (*commoners*).

## Método

Evaluar de qué modo se obtienen, procesan, aplican y distribuyen los bienes comunes requiere una atención especial, y en los programas DASL del IED esto se convierte en un enfoque de diseño que abarca, por ejemplo:

El diseño y la aplicación de **materiales y fibras sostenibles** en el diseño de **moda, productos e interiores**.

El uso de **tecnologías** de diseño y producción que respalden **métodos regenerativos y de prácticas circulares**.

El diseño de interiores como **ecología del habitar** - individual y colectivo - que genere espacios físicos y mentales compartiendo recursos materiales e inmateriales.

La **inclusión de las comunidades** en el diseño de **nuevos dispositivos y lugares públicos** dentro del proyecto más amplio de **regeneración urbana y movilidad**, que se plantea como un conjunto interdisciplinario de relaciones con la sociedad, capaz de dar forma a las estructuras sociales.

La **creación de plataformas de intercambio** que revitalicen el patrimonio cultural artístico, entendido como un sistema de bienes comunes.

La construcción de **mundos posdigitales** donde el conocimiento de la naturaleza se integre plenamente con el conocimiento de la tecnología y donde la relación hombre-máquina sea vista como una forma de **alianza ético-material**.

## Valores

Incluir la perspectiva de los bienes comunes en la base de los Master of Arts (DASL) significa reconocer cómo el diseño siempre ha tenido (y sigue teniendo) un **papel fundamental como equilibrador social** para propiciar que todos tengan un futuro más equitativo, ya sea en relación con cuestiones de diversidad, comunidad o disponibilidad de recursos y servicios. Para lograrlo, los **valores fundamentales del programa DesignXCommons** se identifican con:

**Equidad** Garantizar que todos los miembros de la sociedad, independientemente de su historia pasada, identidad, habilidad o estatus social, tengan igual acceso y se beneficien de los recursos compartidos, subsanando, a su vez, las desigualdades históricas y sistémicas.

**Inclusividad** Aceptar la diversidad e involucrar de forma activa a las comunidades marginadas subrepresentadas para definir los contextos de diseño y también en los procesos de toma de decisiones, garantizando que la estructura de los programas sea justa y representativa. Este concepto también debe entenderse como una superación de las barreras físicas y cognitivas, garantizando que cualquier persona pueda acceder a los productos y entornos, más allá de la mera conformidad normativa, llevando el análisis de diseño a un nivel de comprensión y sensibilidad más profundo, y aceptando las diferencias como fuente de inspiración para la creación de experiencias con las que un amplio abanico de usuarios se sientan identificados.

**Responsabilidad** Considerar a todas las partes interesadas, incluyendo gobiernos, industria y comunidades, responsables de sus acciones en relación con los recursos compartidos y con el impacto ambiental de sus decisiones. Por tanto, es importante integrar un enfoque ético en el proceso de diseño, teniendo en cuenta el impacto social, económico y ambiental de las colaboraciones a través de todas sus fases.

**Sostenibilidad** Priorizar la sostenibilidad ecológica y social a largo plazo, trabajando para preservar los bienes comunes y mitigar los daños al medioambiente, al mismo tiempo que se satisfacen las necesidades de las generaciones tanto presentes como futuras, buscando soluciones que generen un impacto positivo para el planeta y la sociedad.

**Interconexiones** Reconocer las relaciones entre los sistemas sociales y ambientales, destacando la interdependencia de las personas y de la naturaleza en los desafíos comunes. En este sentido, es fundamental fomentar la puesta en común de ideas, metodologías y resultados de forma abierta para contribuir a una cultura de aprendizaje continuo.

**Solidaridad** Fomentar la acción colectiva, la empatía y el sentido de responsabilidad entre estudiantes y docentes a través de programas específicos, y de forma aún más general, entre individuos y comunidades con el fin de abordar los diferentes desafíos y trabajar para alcanzar la verdadera justicia social y ecológica.

## Enfoques

De acuerdo con el concepto de *commoning*, en los programas de Master of Arts del IED se reconoce la interdependencia entre las decisiones de diseño y su impacto en las personas, la sociedad y el medioambiente. Esto se considera esencial en el contexto actual, en el que las iniciativas intergubernamentales a nivel mundial comparten la urgencia de abordar los desafíos sociales, medioambientales y económicos. Teniendo esto en cuenta, el diseño adopta **formas interdisciplinarias** que incluyen:

**Un enfoque ético** Es necesario garantizar el respeto a las sensibilidades culturales, la inclusividad y la protección de los derechos culturales. El **diseño ético** se basa en la adopción de **procesos colaborativos e inclusivos**, con la participación de diferentes *stakeholders*. El codiseño, los talleres colaborativos y los formatos de diseño centrados en el usuario (o la comunidad), combinados con los esfuerzos colectivos de diseñadores, docentes y estudiantes, crean soluciones para necesidades inmediatas y contribuyen a un mundo centrado en el bienestar común de las personas, otras especies y el medioambiente. En el ámbito productivo, este enfoque requiere la búsqueda y aplicación de materiales sostenibles, el uso de tecnologías innovadoras y la promoción de modelos económicos justos.

**Un enfoque sistémico** Tiene en cuenta los sistemas ecológicos, sociales y económicos más generales a los que pertenecen los diferentes *temas* de estudio. Aplicar el **pensamiento sistémico** significa centrarse en comprender y gestionar las interacciones dentro de estos sistemas para optimizar todas o algunas de sus partes: desde el suministro y el uso de recursos hasta la promoción de modelos de desarrollo sostenibles y circulares. Se trata de un diseño que crea una red de posibles sinergias entre elemento e infraestructura, entre los flujos de materia, energía y conocimientos, a menudo concebidos según una lógica dualista.

**Un enfoque regenerativo** No solo pretende reducir el impacto negativo sobre el medioambiente, sino también restaurar y regenerar los ecosistemas y los recursos naturales. Con miras a una economía circular, el **diseño regenerativo** interviene en el suministro y la eliminación de recursos y emplea sistemas metabólicos que restauran, renuevan o revitalizan los recursos ya en uso. Estas acciones resilientes y equitativas son capaces de conjugar las necesidades de la sociedad con la preservación de la naturaleza, convirtiendo el diseño en una oportunidad para contribuir a la transición ecológica de forma positiva.

**Un enfoque educativo** Incluye formas de **educación y promoción** del diseño para concienciar y promover una nueva cultura de colaboración y responsabilidad compartida mediante la organización de talleres comunitarios, campañas y estrategias de comunicación. La implementación de este enfoque se basa en la integración de programas educativos que fomentan la participación activa, el aprendizaje experiencial y la comprensión de las dinámicas de los recursos compartidos en contextos socioculturales.

Estos enfoques permiten formular múltiples preguntas de diseño que los alumnos, junto con el IED y los otros actores involucrados, desarrollarán a partir del diseño de nuevos contextos socio materiales en los que situar su trabajo, teniendo en cuenta determinadas **pautas**.

## Pautas

**Sensibilidad ecológica** Minimizar el impacto medioambiental de las soluciones de diseño con vistas a la transición ecológica. La sensibilidad ecológica es parte integrante de un **enfoque sistémico** que puede incluir el uso y diseño de materiales sostenibles, la reducción de emisiones como diseño o como consideración de los ciclos de producción, la implementación de una movilidad pública de impacto cero, la adopción de los métodos y modelos transgeneracionales y transculturales más adecuados desde un enfoque ecológico que tenga como objetivo la eliminación de residuos según los principios de la economía circular y la optimización de los recursos tangibles e intangibles (plataformas y transiciones digitales), fomentando el uso de recursos renovables y sostenibles como la energía solar, eólica e hidroeléctrica, y aplicando directamente estos campos al proyecto.

**Complejidad e Interconexión** Promover un equilibrio entre las necesidades ambientales y las necesidades humanas, sociales y económicas. Pensar en un ecosistema que va más allá, en el que un producto o sistema funciona, significa comprender cómo las soluciones de diseño afectan al entorno natural, social y económico circundante. Siguiendo un **enfoque regenerativo**, la intención es restaurar y mejorar los ecosistemas y recursos naturales que se han visto afectados por las actividades humanas, trabajando al compás de la idea «devolver más de lo que se ha tomado prestado».

**Participación local** Adoptar una estrategia de proyecto «localizada» y operar en los contextos más tangibles es de fundamental importancia para generar un impacto real. Partiendo de las sedes del IED en las distintas ciudades, será posible profundizar en el conocimiento cultural de estos lugares y **establecer conexiones sinérgicas con distintas realidades** del territorio, como municipios, asociaciones, empresas, pequeños productores, instituciones culturales y escuelas. La participación de las comunidades locales es un aspecto fundamental del **diseño ético y regenerativo**. Esto garantiza que las soluciones se adapten a las necesidades y culturas locales, donde las comunidades tengan un papel activo y que los nuevos instrumentos diseñados en colaboración con la escuela se puedan utilizar para la conservación y regeneración socioambiental de los ecosistemas elegidos.

**Aprendizaje continuo y adaptación** Para las investigaciones resilientes se requiere un cambio de paradigma. Para desarrollar proyectos que generen el mínimo impacto ecológico, sea cual sea su forma de producción, es necesario diseñar dentro de un proceso de aprendizaje continuo y adaptar las soluciones en función de los resultados obtenidos y de la nueva información que surja. El cambio de paradigma obliga a la escuela y a los diseñadores y diseñadoras a encontrar nuevos interlocutores para **abordar las nuevas demandas profesionales y de diseño**. Al mismo tiempo, se apoyará la revisión de los procesos de diseño centrándose en documentar el impacto positivo que las propuestas de diseño aportarían al medio ambiente y al bienestar de la comunidad.

**Integrar el diseño de nuevos materiales y biomateriales** Contribuir de forma conceptual y aplicada a la creación de nuevos materiales. Siempre que sea posible, el estudio y diseño de nuevos materiales se podría integrar en el currículo, brindando a los estudiantes los conocimientos y habilidades necesarios para **contribuir en el diseño sostenible y responsable** del proceso, fomentando prácticas de desarrollo y de producción experimental que podrían alimentar la literatura geográfica, cultural y etnológica del proyecto.

Esta visión se traduce en los Master of Arts del IED que se imparten en un **entorno de aprendizaje continuo y dinámico**, en el que los estudiantes participan activamente en **proyectos interdisciplinarios** junto con expertos de distintos campos, experimentan con **metodologías innovadoras, modelos de gobernanza participativa y prácticas sostenibles**, esenciales para el éxito de las intervenciones transformadoras y la gestión de los bienes comunes.