

LUCHANDO POR EL DISEÑO PARA EL PLURIVERSO EN EL NORTE GLOBAL

STRUGGLING FOR DESIGN FOR THE PLURIVERSE IN THE GLOBAL NORTH

OSKAR JAKOBSEN

AALBORG UNIVERSITY, COPENHAGEN, DENMARK

ANDRÉS FELIPE VALDERRAMA PINEDA

AALBORG UNIVERSITY, COPENHAGEN, DENMARK

RECIBIDO: 29 DE SEPTIEMBRE DE 2023 // ACEPTADO: 25 DE ABRIL DE 2024 • RECEIVED: SEPTEMBER 29, 2023 // ACCEPTED: APRIL 25, 2024

ESTE ARTÍCULO EXPLORA LAS DIFICULTADES DE LLEVAR A CABO UN DISEÑO PLURIVERSAL EN EL NORTE GLOBAL. EL PUNTO DE PARTIDA ES LA DISCUSIÓN DE ARTURO ESCOBAR SOBRE EL DISEÑO PARA EL PLURIVERSO, QUE ES UNA CRÍTICA ACERCA DE LA MODERNIDAD Y LA INSOSTENIBILIDAD. EL ANÁLISIS SE CENTRA EN UN PROYECTO DE DESARROLLO DE UN JUEGO PARA DESCUBRIR LA INSOSTENIBILIDAD DEL COMERCIO MODERNO, EN FORMA DE CADENAS DE VALOR DE PRODUCTOS PRODUCIDOS EN EL SUR GLOBAL Y CONSUMIDOS EN EL NORTE GLOBAL. LOS INVESTIGADORES DOCUMENTAN SU EXPERIENCIA DURANTE EL DESARROLLO DEL JUEGO DESTINADO A SENSIBILIZAR A LOS ALUMNOS DE LAS ESCUELAS DEL NORTE GLOBAL SOBRE LAS INJUSTICIAS, LA SOBREEXPLOTACIÓN DE LOS RECURSOS Y LA VIOLENCIA INTEGRANTES DE LAS CADENAS DE VALOR. EL ANÁLISIS DESCRIBE CÓMO LA INTENCIÓN DE APLICAR PRINCIPIOS DE DISEÑO PLURIVERSALES CORRE EL RIESGO DE SER TRAICIONADA POR LOS MISMOS DISEÑADORES COMPROMETIDOS CON ELLOS, DEBIDO A SU ARRAIGO EN LA MODERNIDAD. LOS AUTORES PROPONEN DOS ESTRATEGIAS CONCRETAS: EN PRIMER LUGAR, RECONOCER QUE ACTIVAR LOS PRINCIPIOS PLURIVERSALES CREARÁ MALESTAR EN LOS DISEÑADORES Y EN EL PROCESO DE DISEÑO; EN SEGUNDO LUGAR, DESARROLLAR UNA VISIÓN PARA ACTIVAR LOS PRINCIPIOS PLURIVERSALES.

PALABRAS CLAVE: PLURIVERSALIDAD, SOSTENIBILIDAD, JUEGO EDUCATIVO

THIS ARTICLE EXPLORES THE DIFFICULTIES OF CONDUCTING PLURIVERSAL DESIGN IN THE GLOBAL NORTH. THE POINT OF DEPARTURE IS ARTURO ESCOBAR'S DISCUSSION ON DESIGN FOR THE PLURIVERSE, WHICH IS A CRITIQUE OF MODERNITY AND UNSUSTAINABILITY. THE ANALYSIS CENTERS ON A PROJECT TO DEVELOP A GAME TO UNCOVER THE UNSUSTAINABILITY INTEGRAL TO MODERN COMMERCE, IN THE FORM OF VALUE CHAINS OF PRODUCTS PRODUCED IN THE GLOBAL SOUTH AND CONSUMED IN THE GLOBAL NORTH. THE RESEARCHERS FOLLOW AND DOCUMENT THEIR EXPERIENCE WITH THE DEVELOPMENT OF THE GAME AIMED AT SENSITIZING SCHOOL STUDENTS IN THE GLOBAL NORTH TO THE INJUSTICES, RESOURCE OVERUSE, AND VIOLENCE INTEGRAL TO VALUE CHAINS. THE ANALYSIS DESCRIBES HOW THE INTENTION TO APPLY PLURIVERSAL DESIGN PRINCIPLES RISKS BEING BETRAYED BY THE SAME DESIGNERS COMMITTED TO THEM, BECAUSE OF THEIR EMBEDDEDNESS IN MODERNITY. THE AUTHORS PROPOSE TWO CONCRETE STRATEGIES: FIRST, RECOGNIZING THAT ACTIVATING PLURIVERSAL PRINCIPLES WILL CREATE DISCOMFORT IN THE DESIGNERS AND THE DESIGN PROCESS; SECOND, DEVELOPING A VISION TO ACTIVATE PLURIVERSAL PRINCIPLES.

KEYWORDS: PLURIVERSALITY, SUSTAINABILITY, EDUCATIONAL GAME



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-
NoComercial-SinDerivadas 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-
NoDerivatives 4.0 International License (CC BY-NC-ND 4.0).

INTRODUCCIÓN

El diseño para la sostenibilidad ha surgido de la disciplina del diseño, como respuesta a los retos de la sostenibilidad y como enfoque de pensamiento sistémico para la transformación de la sociedad (Ceschin & Gaziulusoy, 2019). El diseño para la sostenibilidad es actualmente una de las áreas de investigación más prometedoras en la búsqueda de soluciones que vayan más allá de la *sostenibilidad de siempre*, basadas en la transdisciplinariedad y la metodología del diseño. Además, el Diseño para la Sostenibilidad supone un llamado a una mayor transformación del diseño. Este llamado se fundamenta en la constatación de que los enfoques de diseño dominantes pueden considerarse partícipes de la reproducción de la dinámica insostenible y socialmente opresiva de la *modernidad*, ya que el diseño contemporáneo está “vinculado a las redes de objetivos lucrativos, centrados en el ser humano y tecnocráticos” (Taboada et al., 2020, p. 142). Este entrelazamiento entre el diseño y la modernidad significa que “la práctica del diseño, en su estado contemporáneo, contribuye a replicar una ontología homogeneizadora que subyuga los valores estéticos, funcionales y culturales del diseño no occidental” (p. 141). Al diseñar predominantemente bajo la premisa de un *único mundo* (Law, 2015), el diseño contemporáneo está reproduciendo activamente formas arraigadas de ser, saber y hacer, por lo que puede considerarse uno de los principales impulsores de la crisis medioambiental y de la hegemonía del Norte Global sobre el Sur Global (Escobar, 2018). Es evidente la necesidad de nuevos enfoques de diseño disruptivos que hagan hincapié en la inclusión social y la construcción colectiva de futuros sostenibles para la transformación de la sociedad.

Un enfoque que puede apoyar esta transformación del diseño es el del *diseño para el pluriverso*, que contrasta con el universalismo de los enfoques de diseño dominantes basándose en la noción de pluriversalidad, que es la idea de un mundo en el que existen muchas realidades (Barcham, 2022, p. 5). Así pues, el diseño para el pluriverso cuestiona la idea de un mundo único al hacer hincapié en la pluralidad de realidades que existen en el mundo. Muchas de estas realidades están representadas por comunidades que existen *al límite de la modernidad* (Escobar, 2018) y que luchan contra su naturaleza opresiva. Las formas alternativas de saber, ser y hacer que se promulgan dentro de estas realidades se presentan como alternativas sostenibles a los efectos *defuturizadores* de la modernidad (Fry, 2017). Estos efectos deben entenderse como “la contribución del diseño [moderno] a las condiciones sistémicas de insostenibilidad estructurada que eliminan futuros posibles.” (Escobar, 2018, p. 16). A la inversa, las formas alternativas de saber, ser y hacer pueden considerarse *prácticas futuristas* que promulgan y propagan una pluralidad de futuros sostenibles posibles.

Así pues, el diseño para el pluriverso se presenta como un enfoque de diseño crítico que pretende desafiar las dinámicas arraigadas e insostenibles de la sociedad. Para hacer operativo este enfoque, hemos revisado la bibliografía más reciente sobre diseño pluriversal con el fin de definir una serie de principios que, en nuestra opinión, deben seguir los proyectos de esta naturaleza:

- El diseño para el pluriverso implica moverse fuera de la tradición racionalista y del dualismo desequilibrado arraigado en la modernidad (como desarrollado/subdesarrollado).

INTRODUCTION

‘Design for Sustainability’ has arisen from the discipline of design, as a response to sustainability challenges and as a systemic thinking approach for the transformation of society (Ceschin & Gaziulusoy, 2019). Design for Sustainability is currently one of the most promising areas of research that strives for solutions beyond ‘sustainability-as-usual’, based on transdisciplinarity and design-led methodology. Additionally, Design for Sustainability entails a call for further transformation of design. This call is founded in the realization that dominant design approaches can be seen as partaking in the reproduction of the unsustainable and socially oppressive dynamics of ‘modernity’, as contemporary design is “tied to the networks of profit-making, human-centered, and technocratic objectives” (Taboada et al., 2020, p. 142). This entanglement of design and modernity means that “design practice, at its contemporary state, contributes to replicating a homogenizing ontology that subjugates aesthetic, functional, and cultural values of non-Western design” (p. 141). By predominantly designing for the ‘One-World world’ (Law, 2015), contemporary design is actively reproducing entrenched ways of being, knowing and doing, and can thus be seen as one of the main drivers of the environmental crisis and Global North’s hegemony over the Global South (Escobar, 2018). The need for new, disruptive design approaches that emphasize social inclusion, and the collective construction of sustainable futures for the transformation of society, is clear.

One approach that can aid in this transformation of design is the approach of ‘design for the pluriverse’, which contrasts the universalism of dominant design approaches by building on the notion of pluriversality, which is the idea of “a world in which many realities exist” (Barcham, 2022, p. 5). Design for the pluriverse thus, challenges the ‘One-World world’ idea through its emphasis on the plurality of realities existing within the world. Many of these realities are enacted by communities existing ‘at the edge of modernity’ (Escobar, 2018) which are struggling against the oppressive nature of modernity. The alternative ways of knowing, being and doing enacted within these realities present themselves as sustainable alternatives to the ‘defuturing’ effects of modernity (Fry, 2017). The defuturing effects of modernity are to be understood as “[modern] design’s contribution to the systemic conditions of structured unsustainability that eliminate possible futures.” (Escobar, 2018, p. 16). Conversely, the alternative ways of knowing, being and doing can be seen as ‘futuring’ practices that enact and propagate a plurality of possible sustainable futures.

Design for the pluriverse thus, presents itself as a critical design approach that aims at challenging the entrenched and unsustainable dynamics of society. To operationalize the approach, we reviewed the most recent literature on pluriversal design to define a set of principles that we believe pluriversal design projects should follow:

- Design for the pluriverse entails a decentering of the rationalistic tradition and the unbalanced dualism ingrained in modernity (such as developed/underdeveloped).
- It entails challenging the neoliberal agenda and Global North hegemony over the Global South.

- Supone desafiar la agenda neoliberal y la hegemonía del Norte Global sobre el Sur Global.
 - Debe ilustrar cómo los efectos desvirtuadores de la modernidad conducen al colapso ecológico, y hacer hincapié en los efectos futuristas alternativos promulgados por las comunidades existentes en toda la pluralidad de realidades en el límite de la modernidad.
 - Los proyectos de diseño pluriversal deben aspirar a diversificar la epistemología de la academia y el diseño del Norte Global.
- It should illustrate how the defuturing effects of modernity lead to ecological breakdown, and emphasize the alternative futuring effects enacted by communities existing throughout the plurality of realities at the edge of modernity.
 - Pluriversal design projects should aim at diversifying the epistemology of the Global North academia and design.

1.1 PREGUNTA Y ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Como nadie existe fuera de la modernidad, toda crítica o alternativa a la modernidad se ha desarrollado, en cierto sentido, bajo los paradigmas opresivos de la modernidad. Esto representa las luchas con el diseño para el pluriverso, que hemos explorado a través de una colaboración con la organización danesa de base medioambiental, NOAH. NOAH es la ONG medioambiental más antigua de Dinamarca y, desde los años 70, ha influido en el debate público sobre cuestiones medioambientales y sociotécnicas, como las energías renovables, el decrecimiento, el género y la biodiversidad. La ONG se basa principalmente en el voluntariado y el activismo, y puede verse como una comunidad que intenta desafiar las formas arraigadas e insostenibles de saber, ser y hacer desde una posición al límite de la modernidad. Algunos ejemplos del trabajo de NOAH incluyen la facilitación de un debate sobre cómo el colonialismo danés está relacionado con la actual crisis climática (NOAH, 2023a) y la creación de un podcast sobre soberanía de semillas con Heñói, su organización hermana en Paraguay (Haukeland & Brix, 2022). Además, la visión organizacional de NOAH está en consonancia con los principios pluriversales, ya que su objetivo es desafiar el discurso neoliberal y el dominio sobre la economía y la política mundiales, y mejorar la igualdad y la justicia social, económica y medioambiental (NOAH, s.f.).

A través de nuestra colaboración con NOAH, participamos en un proyecto que pretende educar a estudiantes daneses de entre 14 y 18 años sobre los efectos destructivos de las actuales cadenas de valor mundiales. El proyecto, que comenzó en febrero de 2023 y concluirá en diciembre de 2024, implica la elaboración de material educativo y un juego de aprendizaje que se utilizarán a lo largo de 2024 en varios niveles educativos para estudiantes del municipio danés de Holbæk. El material será elaborado por voluntarios de NOAH y cuatro de sus organizaciones hermanas, de Paraguay, Mozambique, Indonesia y Bangladesh. Como el proyecto seguía en marcha al momento de escribir este artículo, presentamos el análisis correspondiente al cuatrimestre de nuestra participación, de febrero a julio de 2023. Nuestra participación giró en torno al desarrollo del juego que introducía el concepto y los efectos de las cadenas de valor mundiales. Nuestra participación e investigación se guiaron por la pregunta ¿Cómo pueden los principios pluriversales apoyar la transformación del diseño para avanzar en una transformación sostenible de la sociedad global?

En este contexto, nos basamos en el marco de Ceschin y Gaziulusoy (2019) que define niveles de innovación del Diseño para la Sostenibilidad. En su marco, visualizado en la Figura 1, se presentan seis niveles diferentes de innovación del diseño. Los enfoques de diseño dominantes que hemos denominado

1.1 RESEARCH QUESTION AND APPROACH

As no one exists ‘outside’ modernity, every critique or alternative to modernity has, in a sense, been developed under the oppressive paradigms of modernity. This represents the struggles with design for the pluriverse, which we have explored through a collaboration with the Danish environmental grassroots organization, NOAH. NOAH is Denmark’s oldest environmental NGO and since the 1970s, it has influenced the public debate on environmental and sociotechnical issues, such as renewable energy, degrowth, gender and biodiversity. The NGO is primarily volunteer-based and activist in nature, and can be viewed as a community that seeks to challenge the entrenched and unsustainable ways of knowing, being and doing from a position at the edge of modernity. Examples of NOAH’s work include a facilitation of a debate on how Danish colonialism is related to the current climate crisis (NOAH, 2023a) and the creation of a podcast on seed sovereignty with Heñói, its sister organization in Paraguay (Haukeland & Brix, 2022). Moreover, NOAH’s organizational vision is in line with pluriversal principles, as its aim is to challenge the neoliberal discourse and dominance over global economics and politics, and to improve social, economic and environmental equality and justice (NOAH, n.d.).

Through our collaboration with NOAH, we participated in a project that seeks to educate Danish students, aged 14–18, on the destructive effects of the current global value chains. The project, which started in February 2023 and will conclude in December 2024, entails the development of educational material and a learning game that will be used throughout 2024 in several educational courses for students in the Danish municipality of Holbæk. The material is to be developed by volunteers of NOAH and four of its sister organizations, from Paraguay, Mozambique, Indonesia, and Bangladesh. Since the project was still underway at the time of writing this article, we have presented the analysis for the four-month period of our participation, from February to July 2023. Our participation revolved around the development of the game that introduced the concept and effects of global value chains. Our participation and research were guided by the question: How can pluriversal principles support the transformation of design in order to advance a sustainable transformation of global society?

In this context, we draw on Ceschin and Gaziulusoy’s (2019) framework of innovation levels for Design for Sustainability. In their framework, visualized in Figure 1, six different innovation levels of design are presented. What we have previously called the dominant design approaches can be said to exist within level 1–3 of the framework, and our position on the problematic effects of these dominant approaches, along with our position on the need for a transformation of design, echo Ceschin and Gaziulusoy’s call for design to move away from insular and technocentric approaches, towards a systemic and earthcentric approach. We propose that Design for the Pluriverse can aid in this transformation, since pluriversal design is grounded in a

anteriormente existen dentro de los niveles 1-3 del marco. Nuestra posición sobre los efectos problemáticos de estos enfoques dominantes, junto con nuestra postura acerca de la necesidad de una transformación del diseño, hacen eco con el llamado de Ceschin y Gaziulusoy para que el diseño se aleje de los enfoques insulares y tecnocéntricos, hacia un enfoque sistémico y centrado en la tierra. Proponemos que el Diseño para el Pluriverso puede ayudar en esta transformación, ya que el diseño pluriversal se basa en un análisis sistémico de los efectos problemáticos de la modernidad. Una evaluación crítica de los efectos destructivos de la tecnología y una ontología basada en una fuerte relación que enfatiza la interconexión entre todos los actores del mundo, humanos y no humanos por igual.

systemic analysis of the problematic effects of modernity, a critical assessment of the destructive effects of technology, and an ontology based on strong relationality that emphasizes the interconnectedness between all the actors in the world, human and non-human alike.

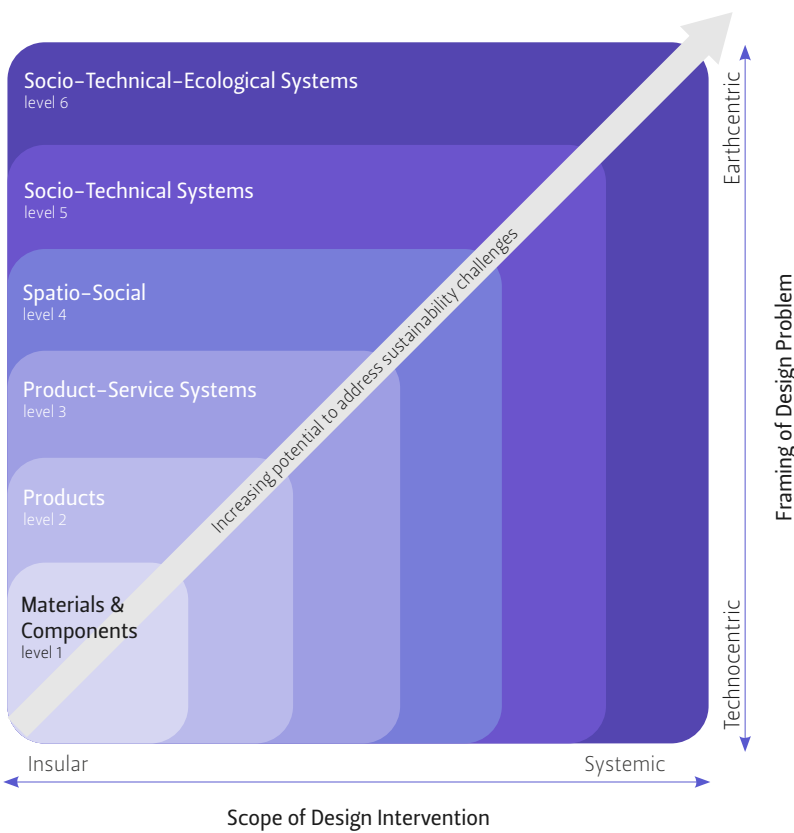


FIG 1. Niveles de innovación del diseño para la sostenibilidad. Adaptado de Ceschin y Gaziulusoy (2019).

FIG 1. Innovation levels of Design for Sustainability. Adapted from Ceschin & Gaziulusoy (2019).

METODOLOGÍA

Uno de los autores de este artículo realizó el trabajo de campo mediante la observación participante (OP), en la que un investigador se involucra y participa en la vida cotidiana del sujeto estudiado (Jorgensen, 1989). La OP permite al investigador realizar observaciones bastante discretas de la vida cotidiana (Jorgensen, 1989). Permite al investigador participar en las actividades cotidianas, las decisiones, los debates y las luchas que son más difíciles de detectar mediante otros métodos, como los experimentos y las encuestas.

METHODOLOGY

One of the authors of this article conducted field work through ‘participant observation’, in which a researcher engages and participates in the everyday life of the subject under study (Jorgensen, 1989). Participant observation (PO) allows the researcher to conduct “fairly unobtrusive observations” of ‘everyday life’ (Jorgensen, 1989, p. 5, emphasis in original). It enables the researcher to engage with the day-to-day activities, decisions, discussions and struggles that are harder to detect through other methods, such as experiments and surveys.

En este proyecto, el enfoque metodológico de la OP permitió al investigador explorar la representación de la realidad de NOAH mediante la participación en talleres y reuniones, y a través de la presencia general en las oficinas de la ONG. Esta exploración fue especialmente relevante ya que uno de los principios fundamentales de la pluriversalidad es que la transformación “ocurre en el proceso de promulgar otros mundos/prácticas”, y que esta promulgación está constituida exactamente por lo que sucede en el día a día (Escobar, 2018, p. 99). Por lo tanto, el enfoque fue apropiado para explorar si las intenciones explícitas de realizar un proyecto de diseño crítico se concretaron a través de las acciones reales realizadas durante el proceso.

Sin embargo, la observación participante puede plantear problemas de validez, ya que los datos recogidos estarán inevitablemente condicionados por la experiencia personal del investigador y, por tanto, lo que se recoja mediante este método podría no estar a la altura de la exigencia modernista de *objetividad o reproducibilidad* de la investigación. De cualquier forma, estas dos exigencias están fuertemente arraigadas en la idea de lo real, piedra angular de la modernidad, que postula que existe un real único y estable ahí fuera, que puede observarse objetivamente. Desde una perspectiva pluriversal, “es imposible demarcar una única realidad estable” (Escobar, 2018, p. 87, énfasis en el original) y además, las múltiples realidades no son percibidas individualmente sino activadas colectivamente. Dado que nuestras experiencias, obtenidas a partir de la aplicación del método PO, son el resultado de la puesta en práctica colaborativa de las realidades en las que hemos participado, argumentaremos que nuestras percepciones están en sintonía con las luchas de las formas alternativas de saber, ser y hacer puestas en práctica dentro de las realidades existentes en los límites de la modernidad.

RESULTADOS

El juego desarrollado por NOAH para ilustrar los problemas medioambientales y sociales relacionados con las cadenas de valor mundiales, reveló que el diseño para el pluriverso era una tarea difícil. El grupo destinatario eran estudiantes daneses de 14 a 18 años, y nuestra intervención en el desarrollo del juego se produjo de febrero a julio de 2023. El proceso incluyó siete talleres, una entrevista con Heñói, la organización hermana de NOAH en Paraguay, e investigaciones independientes realizadas por los autores de este artículo y voluntarios de NOAH. Figure 2 presents the timeline of our interventions as well as the insights gained from the PO experience.

In this project, the methodological approach of PO enabled the researcher to explore the enactment of the reality of NOAH through participation in workshops and meetings, and through general presence in the NGO’s offices. This exploration was especially relevant as one of the core tenets of pluriversalism is that transformation “happens in the process of enacting other worlds/practices”, and that this enactment is exactly constituted by what happens on a day-to-day basis (Escobar, 2018, p. 99). Therefore, the approach was appropriate in exploring whether the explicit intentions of performing a critical design project were realized through the actual actions taken during the process.

However, there may be issues of validity concerning participant observation, since the data gathered inevitably will be conditioned by the personal experience of the researcher, and thus, whatever is gathered through this method, might not live up to the modernist demand for ‘objectivity’ or ‘replicability’ in research. However, these two demands are heavily grounded in the idea of ‘the real’, a cornerstone of modernity, which posits that there exists a single, stable real ‘out there’, that can be objectively observed. From a pluriversal perspective, “it is impossible to demarcate a single, stable real” (Escobar, 2018, p. 87, emphasis in original) and further, the multiple realities are not individually perceived but collectively enacted. As our experiences, gathered from applying the PO method, are a result of the collaborative enactment of the realities that we have participated in, we will argue that our insights are attuned to the struggles of the alternative ways of knowing, being, and doing enacted within the realities existing at the edge of modernity.

RESULTS

The game developed by NOAH to illustrate the environmental and social issues related to global value chains, revealed that design for the pluriverse was a challenging endeavor. The target group was Danish students aged 14–18, and our intervention in the development of the game occurred from February to July 2023. The process included seven workshops, an interview with Heñói, NOAH’s sister organization from Paraguay, and independent research by the authors of this article and volunteers from NOAH. Figure 2 presents the timeline of our interventions as well as the insights gained from the PO experience.

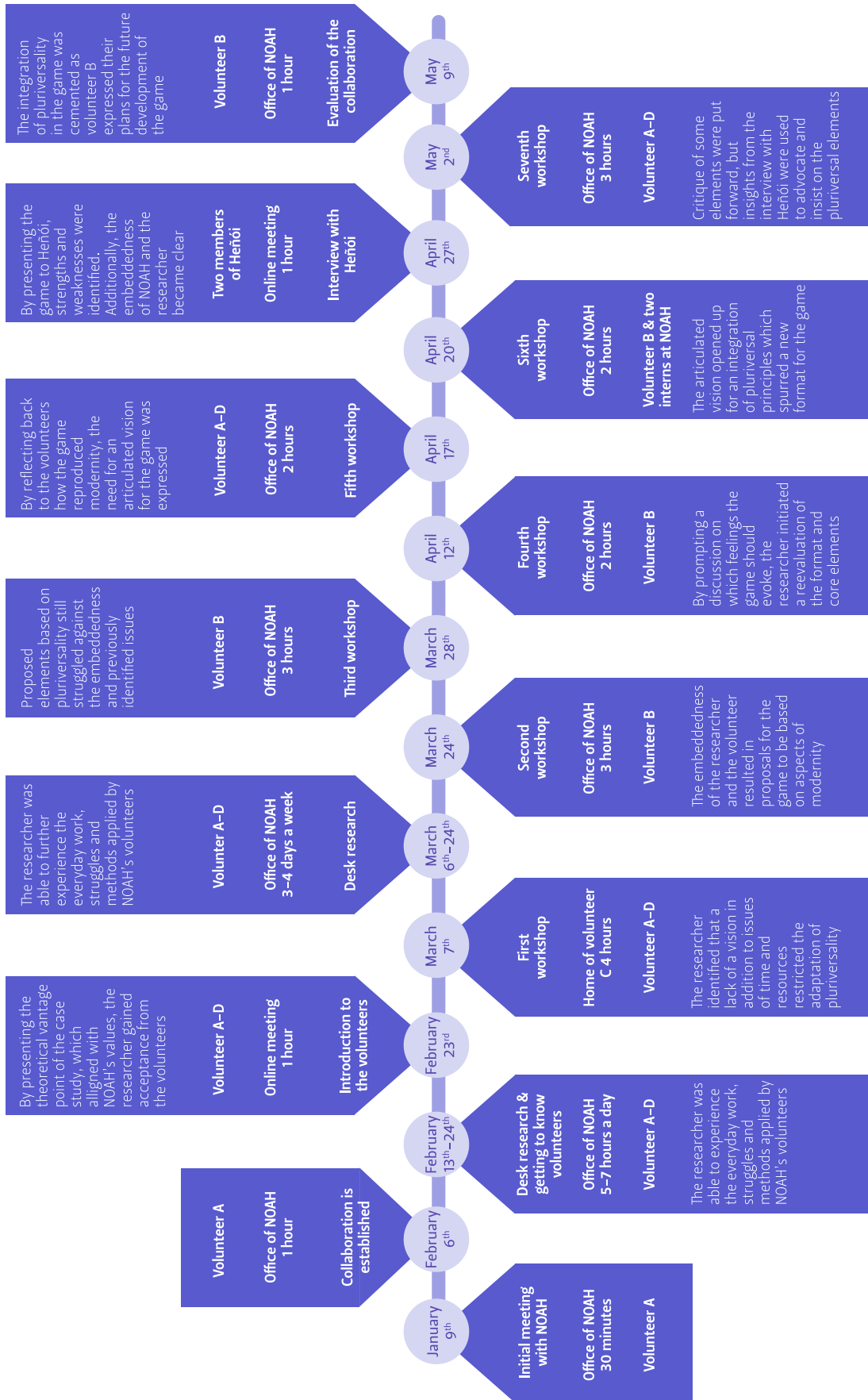


FIG 2. Cronología de las intervenciones y los conocimientos adquiridos a partir de la experiencia PO.
FIG 2. Timeline of the interventions and insights gained from the PO experience.

LUCHAS POR LA PLURIVERSALIDAD

El juego se diseñó para que resultara interesante a los alumnos y, al mismo tiempo, les enseñara los efectos desvirtuadores de la modernidad y las consecuencias de las múltiples interacciones de los productos cotidianos a través de sus cadenas de valor. Sin embargo, durante la lluvia de ideas y la generación de ideas en el primer taller, se pusieron de manifiesto las diferencias entre lo que NOAH quería que el juego ilustrara y lo que se parecía más interesante para los alumnos. Las luchas se originaron en la creencia de que, para que el juego fuera un buen transmisor de aprendizaje, tenía que captar el interés de los alumnos, lo que para los estudiantes daneses implicaba competencia, velocidad, dominación de los demás y un formato de juego no demasiado complejo. Estos aspectos de los juegos son indudablemente preferidos, como lo demuestra el hecho de que la mayoría de los juegos de mesa giran en torno a victorias totales sobre adversarios en competiciones de suma cero (Dutton, 2023). Pero, estos principios van en contra del objetivo de la pluralidad. Según Escobar (2018), la competencia es una de las piedras angulares de la agenda neoliberal, y la dominación es una parte inherente del patriarcado, ambos son factores de apoyo para mantener la modernidad. Por lo tanto, aunque el objetivo del juego era desafiar la modernidad, el formato preliminar del juego parecía reproducir aspectos de la misma.

Durante un taller celebrado el 17 de abril, uno de los investigadores reflexionó con los voluntarios sobre cómo estas propuestas basadas en la competencia darían lugar a un juego que reproducía aspectos de la modernidad. Este ejercicio condujo a lo que podría describirse como un momento de toma de conciencia, como si los participantes hubieran tenido latente la idea de que el juego no era como se suponía que debía ser. Consideramos que la dirección anterior en el desarrollo del juego, no fue producto de una falta de adhesión deliberada a la pluriversalidad, sino el resultado de numerosos factores. En primer lugar, como el financiamiento del proyecto se basaba en un plan, había un deseo explícito de terminar el juego a tiempo, para evitar transgredir cualquier plazo. Esto afectó el flujo de trabajo de varios talleres en los que el proceso se precipitó, lo que llevó a que las propuestas de elementos de juego se basaran en lo que los participantes conocían de otros juegos, en lugar de una exploración de elementos basados en principios de diseño pluriversales. Por lo tanto se reprodujeron elementos de juego comunes, como la competencia y la velocidad. En segundo lugar, hubo una lucha entre los principios pluriversales y lo que se percibía como emocionante y atractivo para los jóvenes estudiantes. Se suponía que los jóvenes estudiantes daneses encontrarían más atractivo un formato de juego competitivo que uno basado en la colaboración. Los investigadores consideraron que, en lugar de cuestionar la modernidad, se jugaba con ella. Y en tercer lugar, no se aplicaron inicialmente métodos o herramientas para orientar el proceso de diseño hacia los principios de la pluriversalidad, lo que dio lugar a un proceso un tanto convencional.

La cuestión fundamental aquí es que la experiencia establecida, las herramientas y los métodos aplicados inicialmente en el proceso no estaban en consonancia con el enfoque del proyecto, y no estaban en sintonía con la pluriversalidad. Los investigadores supusieron que los voluntarios de NOAH estarían naturalmente en sintonía con la pluriversalidad y, por tanto, el desarrollo del juego se ajustaría automáticamente a los principios pluriversales. Pero, las primeras fases del proyecto indicaron que,

STRUGGLES FOR PLURIVERSALITY

The game was designed to be interesting for the students while simultaneously teaching them about the defuturing effects of modernity, and the consequences of the multiple interactions of everyday products through their value chains. However, through the brainstorming and idea-generation in the first workshop, the struggles between what NOAH wanted the game to illustrate, and what was perceived to be interesting for the students, became apparent. The struggles originated in the belief that, for the game to be a successful conveyer of learning, it had to capture the interest of the students, which for Danish students implied competition, speed, domination of others and a not-too-complex game format. These game aspects are undoubtedly popular, as is evident from the fact that most board games revolve around “total victories over adversaries in zero-sum competitions” (Dutton, 2023). Nonetheless, they run counter to the aim of pluriversalism. According to Escobar (2018), competition is one of the cornerstones of the neo-liberal agenda, and domination is an inherent part of patriarchy, and both of these are supporting factors in upholding modernity. Therefore, while the aim of the game was to challenge modernity, the preliminary format of the game seemed to reproduce aspects of it.

During a workshop on April 17th, one of the researchers reflected back to the volunteers how these competition-based proposals would result in a game that reproduced aspects of modernity. This exercise led to what can best be described as a moment of realization, as if a recognition of the game not being how it was supposed to be, had been lying dormant within the participants. We consider that the previous direction in the development of the game, was not a result of deliberate non-adherence to pluriversalism, but a result of numerous factors. First, as the funding for the project was based on a plan, there was an explicit wish to finish the game on time, to avoid transgressing any deadlines. This affected the workflow of several workshops where the process became rushed, which led to proposals for game elements to be based on what the participants knew from other games, instead of an exploration of elements based on pluriversal design principles, which again led to the reproduction of common game elements, such as competition and speed. Second, there was a struggle between the pluriversal principles and what was perceived to be exciting and engaging for young students. It was assumed that young Danish students would find a competitive game format more enthralling than one based on collaboration. The researchers perceived this as playing within the embeddedness of modernity instead of challenging it. And third, methods or tools were not initially applied to guide the design process towards the principles of pluriversalism, which led to a somewhat conventional process.

The fundamental issue here is that the established experience, tools, and methods initially applied in the process were not in line with the intentions of the project, and were not attuned to pluriversalism. The researchers assumed that NOAH volunteers would be naturally attuned to pluriversalism, and thus the development of the game would automatically be in line with pluriversal principles. However, the early phases of the project indicated that while NOAH and its volunteers existed at the edge of modernity, their positioning as well as the researchers' positioning within the Global North, resulted in an embeddedness within modernity that affected the experiences, tools and methods applied in their day-to-day work and inhibited the

si bien NOAH y sus voluntarios se encontraban en el límite de la modernidad, su posición, así como la de los investigadores en el Norte Global, se traducía en un arraigo en la modernidad que afectaba a las experiencias, herramientas y métodos aplicados en su trabajo cotidiano e inhibía el potencial de realización de un proyecto de diseño pluriversal. Para abordar esta cuestión y guiar el proceso lejos de la reproducción de la modernidad, uno de los investigadores propuso que se articulara una visión. La noción de visión procede de Loorbach (2010) e implica principios o deseos articulados que pueden guiar las acciones y decisiones de un proyecto. En el proyecto, la visión funcionaba como un principio articulado con el que podíamos comparar las acciones emprendidas, para evaluar si apoyaban la visión o en realidad dirigían el proyecto en otra dirección, menos deseable. La visión articulada implicaba el deseo de que los jugadores sintieran la injusticia de cómo las actuales cadenas de valor mundiales afectaban a las personas y al medio ambiente y, además, que el juego ilustrara las luchas de la pluralidad de realidades que existían a lo largo de las cadenas de valor mundiales. Al integrar la visión, los voluntarios parecían inspirarse en los valores organizativos de NOAH de desafiar los discursos dominantes y opresivos. Además, se ajustaba a los principios pluriversales, ya que se basaba en el deseo de ilustrar los efectos desvirtuadores de la modernidad, al tiempo que hacía hincapié en las luchas por la pluralidad de realidades alternativas.

La articulación de la visión fue transcrita por uno de los investigadores, lo que permitió que el juego virara hacia la inclusión de aspectos más pluriversales. Se inició un debate sobre si la competencia era un formato beneficioso, y si el juego debía tener una forma lineal de jugarse, o ser iterativo y más intrincado para ilustrar la pluralidad de formas de relacionarse con el mundo. Se siguieron proponiendo elementos de juego competitivo basados en aspectos de la modernidad, pero al comparar las nuevas propuestas con la forma en que se ajustaban a la visión articulada, los participantes pudieron evaluar su conveniencia. En la figura 3 se puede ver una primera versión del juego.

Para evaluar la representatividad del juego y cómo, o si, ilustra las consecuencias de las cadenas globales de valor para realidades alternativas, uno de los investigadores presentó el juego preliminar a Heñói, en una reunión en línea el 27 de abril de 2023. Heñói es una ONG de Paraguay que se creó en 2010 como movimiento social para defender el acceso de los agricultores locales a las semillas autóctonas y tradicionales. Desde entonces, Heñói se ha expandido y ahora se centra en cuestiones medioambientales y sociales (Heñói, s.f.; Tuninetti, 2023). Aunque Heñói, al igual que NOAH, puede considerarse una comunidad al margen de la modernidad, se sitúa en el Sur Global. Esto significa que sus proyectos están en contacto directo con las personas y los lugares afectados por los efectos destructivos de la modernidad.

potential for realizing a pluriversal design project. To tackle this issue, and to guide the process away from the reproduction of modernity, one of the researchers proposed that a vision be articulated. The notion of 'vision' is drawn from Loorbach (2010) and entails articulated principles or wishes that can guide actions and decisions in a project. In the project, the vision worked as an articulated principle to which we could compare the actions taken, to assess whether they were supporting the vision or were actually steering the project in another, less desirable, direction. The articulated vision entailed a wish to have the players feel a sense of injustice over how current global value chains affected people and the environment and further, that the game should illustrate the struggles of the plurality of realities that existed throughout the global value chains. In the articulation of the vision, the volunteers seemed to draw on NOAH's organizational values of challenging the dominant and oppressive discourses. Further, it aligned with pluriversal principles as it was based on a wish to illustrate the defuturing effects of modernity, while simultaneously emphasizing the struggles for the plurality of alternative realities.

The articulation of the vision was transcribed by one of the researchers, and this allowed the game to shift towards the inclusion of more pluriversal aspects. It initiated a discussion on whether competition was a beneficial format, and whether the game should have one linear way of being played, or be iterative and more intricate to illustrate the plurality of ways of engaging with the world. Competitive game elements that were built on aspects of modernity were still proposed, but by comparing the new proposals to how they aligned with the articulated vision, the participants were able to evaluate their desirability. An early version of the game can be seen in Figure 3.

To assess the representativeness of the game and how, or whether, it illustrated the consequences of global value chains for alternative realities, one of the researchers presented the preliminary game to Heñói, at an online meeting on April 27th, 2023. Heñói is an NGO from Paraguay that was established in 2010 as a social movement to defend local farmers' access to native and traditional seeds. Since then, Heñói has expanded and now focuses on environmental and social issues (Heñói, n.d.; Tuninetti, 2023). While Heñói, like NOAH, can be viewed as a community existing at the edge of modernity, it is positioned within the Global South. This means that its projects are in direct contact with the people and places affected by the destructive effects of modernity.

Dado que cualquier desafío a la modernidad se originará inevitablemente, hasta cierto punto, desde dentro de la modernidad, los diseñadores que emprendan proyectos de diseño pluriversal deben permitirse sentirse cómodos con la incomodidad de desafiar su propia integración, y estar dispuestos a cuestionar sus propios prejuicios cuando se relacionen con comunidades y actores que existen en realidades alternativas.

DISCUSIÓN

A través de la participación en el proyecto de NOAH, se observó que el proceso de desarrollo del juego oscilaba continuamente entre la adhesión a principios pluriversales y la reproducción de aspectos de la modernidad. Así pues, nuestra experiencia hace eco de investigadores como Escobar (2018) y Fry (2017), que demuestran lo difícil que puede ser llevar a cabo proyectos de diseño pluriversales, especialmente en el Norte Global. Esto suscita un debate sobre cómo los proyectos de diseño pluriversal pueden acabar reproduciendo la modernidad sin darse cuenta, y qué herramientas y estrategias pueden utilizarse para evitarlo.

VISIÓN Y DISEÑO REFLEXIVO

Un factor importante en este debate es el peligro de asumir que un proyecto de diseño apoyará automáticamente una transición deseada siempre que los intereses explícitos de los participantes estén alineados. Para reforzar la contribución de los proyectos de diseño pluriversales, proponemos que se articule explícitamente una visión clara. El desarrollo de la visión en sí es un proceso útil, debido a las reflexiones y consideraciones necesarias sobre lo que debe perseguir el proyecto. Además, una vez desarrollada, la visión puede utilizarse como elemento con el que comparar las acciones y decisiones tomadas en el proyecto, para evaluar si se están reproduciendo inconscientemente aspectos de la modernidad.

Como se ha descrito anteriormente, el desarrollo del juego se caracterizó por las luchas entre las intenciones pluriversales del proyecto y la forma en que la integración de los voluntarios y el investigador afectaba al trabajo diario. Esta lucha se manifestó en un proceso algo caótico, en el que el desarrollo del juego cambiaba continuamente de dirección. Aunque el objetivo no es eliminar todas las formas de lucha, ya que el cambio se produce a través de la lucha, la articulación de una visión en una fase más temprana del proceso podría haber sido beneficiosa para dirigir el proceso hacia las intenciones deseadas del proyecto. Además, una visión articulada podría ayudar a realizar lo que Sengers et al. (2005) han denominado diseño reflexivo. En el diseño reflexivo, se insta a los diseñadores a utilizar la reflexión en la acción para “descubrir y modificar las limitaciones de la práctica del diseño” (p. 55) reflexionando sobre el papel del diseñador en el proceso de diseño y los valores y supuestos subyacentes a los problemas de diseño y las soluciones propuestas. Además, el diseño reflexivo hace hincapié en que la reflexión no es una acción cognitiva aislada que se realiza antes o después del compromiso, sino que “está integrada en todas nuestras formas de ver y experimentar el mundo” (p. 50). Sengers et al. afirman que pasamos del conocimiento en la acción a la reflexión en la acción siempre que nos sorprende la alteración del statu quo. Al articular una visión de cómo un proyecto específico de diseño pluriversal pretende desafiar el statu quo, y al comparar las acciones y decisiones con la visión, cualquier acto que reproduzca el statu quo quedaría descartado, ya que iría en

modernity, designers undertaking pluriversal design projects must allow themselves to be at ease with the uneasiness of challenging their own embeddedness, and be ready to question their own biases when engaging with communities and actors existing within alternative realities.

DISCUSSION

Through participation in NOAH's project, it was observed that the developmental process of the game continuously shifted between adhering to pluriversal principles and reproducing aspects of modernity. Our experience thus, echoes researchers such as Escobar (2018) and Fry (2017) who demonstrate how difficult it can be to perform pluriversal design projects, especially in the Global North. This elicits a discussion on how pluriversal design projects can unwittingly end up reproducing modernity, and what tools and strategies can be used to avoid this.

VISION AND REFLECTIVE DESIGN

An important factor in this discussion is the danger of assuming that a design project will automatically support a desired transition as long as the explicit interests of the participants are aligned. To strengthen the contribution of pluriversal design projects, we propose that a clear vision should be explicitly articulated. The development of the vision itself is a useful process, because of the required reflections and considerations of what the project should aim for. Furthermore, once developed, the vision can be used as an element to which the actions and decisions taken in the project can be compared, to evaluate whether aspects of modernity are unconsciously being reproduced.

As described earlier, the development of the game was characterized by the struggles between the pluriversal intentions of the project, and the way the embeddedness of the volunteers and the researcher affected the day-to-day work. This struggle manifested in a somewhat chaotic process, where the development of the game continuously changed direction. While the aim is not to eliminate all forms of struggle, as change occurs through struggle, an articulation of a vision earlier in the process could have been beneficial in directing the process towards the desired intentions of the project.

Additionally, an articulated vision could aid in performing what Sengers et al. (2005) have called ‘reflective design’. In reflective design, designers are urged to use reflection-in-action to “uncover and alter the limitations of design practice” (p. 55) by reflecting on the designer's role in the design process, and the values and assumptions underlying the design problems and the proposed solutions. Further, reflective design emphasizes that reflection is not a detached cognitive action performed pre- or post-engagement but “is folded into all our ways of seeing and experiencing the world” (p. 50). Sengers et al. argue that we move from knowing-in-action to reflection-in-action whenever we are triggered by an element of surprise as to why the status quo has been disrupted. By articulating a vision of how a specific pluriversal design project aims at challenging the status quo, and by comparing actions and decisions to the vision, any act that reproduces the status quo would be dismissed as it would go against the vision. Thus, a vision can act as a disruptive beacon that can move designers towards reflection-in-action whenever their proposals result in a reproduction of the status quo.

contra de la visión. Así pues, una visión puede actuar como un faro disruptivo que puede orientar a los diseñadores hacia la reflexión-en-acción cuando sus propuestas resulten en una reproducción del statu quo.

DIVERSIFICACIÓN DE LA EPISTEMOLOGÍA DE LA ACADEMIA Y EL DISEÑO EN EL NORTE GLOBAL

Otro aspecto que se hizo evidente a través de la participación en el proyecto de NOAH, se basa en la noción de Escobar (2018) de que “el conocimiento académico en general parece no estar preparado para proporcionarnos el conocimiento planetario necesario para el funcionamiento integral de los seres humanos y la Tierra” (p. 223). Esta noción se basa en la observación de que la epistemología de la academia y el diseño del Norte Global es actualmente uno de los factores reproductores de la modernidad, a través de su adhesión a la ciencia centrada en el Norte Global y la correspondiente idea de una realidad objetiva ahí fuera. En consecuencia, al emprender proyectos de diseño pluriversales para diversificar la epistemología de la academia y el diseño del Norte Global, se hace evidente la importancia de comprometerse estrechamente con las comunidades que existen en los límites de la modernidad. Este compromiso requiere la exploración de los actos y conflictos cotidianos de estas comunidades, ya que es aquí donde se ponen de manifiesto las luchas ontológicas. Estas luchas ontológicas describen el proceso de “problematización de la ontología universalizadora de las formas dominantes de la modernidad”, que se está promulgando a través de las formas alternativas de saber, ser y hacer dentro de la pluralidad de realidades existentes en el borde de la modernidad (Escobar, 2018, p. 66). Estas son las luchas ontológicas que los proyectos de diseño pluriversal deberían tratar de apoyar y amplificar, y los investigadores y diseñadores deberían buscar inspiración en ellas para la diversificación de la epistemología de la academia y el diseño actuales del Norte Global.

Participar en un proyecto de diseño pluriversal también exige un compromiso crítico con el diseño. Requiere una transformación de la epistemología de las disciplinas de diseño dominantes, que actualmente se basa en la posición ontológica de una realidad ahí fuera, que la ciencia realizada en el Norte Global puede observar y manipular objetivamente. Esta transformación requiere el compromiso de las comunidades que promuegan epistemologías alternativas. Estas representaciones, que podrían resultar invisibles para el investigador que se limita a observar o a realizar una investigación a distancia, sólo nos resultaron evidentes a través de la observación participante. Así pues, los proyectos de diseño pluriversal requieren un compromiso activo, o participación, con los actos y conflictos cotidianos de las comunidades que viven en los confines de la modernidad.

PROYECTOS PLURIVERSALES EN EL NORTE GLOBAL

El último punto de debate es la consideración necesaria a la hora de realizar proyectos de diseño pluriversales en el Norte Global, cuyo objetivo es apoyar realidades alternativas en el Sur Global. Aunque numerosos proyectos de diseño emprendidos en el Norte Global han intentado abordar cuestiones del Sur Global, algunos han resultado en la reproducción de la modernidad y la opresión de realidades alternativas bajo el epígrafe de desarrollo. El desarrollo ha sido considerado por muchos autores como un elemento constitutivo de la modernidad (Alimonda, 2015; Escobar, 2018; Kothari, 2005) y puede entenderse como la dirección unilateral

DIVERSIFICATION OF THE EPISTEMOLOGY OF THE GLOBAL NORTH ACADEMIA AND DESIGN

Another aspect that became clear through participation in NOAH's project, builds on Escobar's (2018) notion that “academic knowledge in general seems unprepared to provide us with the earth-wise knowledge needed for the integral functioning of humans and the Earth” (p. 223). This notion rests on the observation that the epistemology of the Global North academia and design is currently one of the reproducing factors of modernity, through its adherence to the Global North-centered science and the corresponding idea of one objective reality ‘out there’. Consequently, the importance of closely engaging with communities existing at the edge of modernity, when undertaking pluriversal design projects to diversify the epistemology of the Global North academia and design, becomes apparent. This engagement requires exploration of the everyday acts and conflicts of these communities, as it is here that the ‘ontological struggles’ become apparent. These ontological struggles describe the process of “problematization of the universalizing ontology of the dominant forms of modernity”, which is being enacted through the alternative ways of knowing, being and doing within the plurality of realities existing at the edge of modernity (Escobar, 2018, p. 66). It is these ontological struggles that pluriversal design projects should aim to support and amplify, and researchers and designers should seek inspiration from them for the diversification of the epistemology of the current Global North academia and design.

To engage in a pluriversal design project also demands critical engagement with the design itself. It requires a transformation of the epistemology of the dominant design disciplines, which is currently based on the ontological position of one reality ‘out there’, that science performed in the Global North can objectively observe and manipulate. This transformation requires engagement with communities enacting alternative epistemologies. Such enactments, which might be invisible to the researcher who merely observes or performs long distance research, only became clear to us through the approach of participant observation. Thus, pluriversal design projects require active engagement, or participation, with the everyday acts and conflicts of communities existing at the edge of modernity.

PLURIVERSAL PROJECTS IN THE GLOBAL NORTH

The last point of discussion is the consideration necessary when performing pluriversal design projects in the Global North, that are aimed at supporting alternative realities in the Global South. While numerous design projects undertaken in the Global North have attempted to address issues in the Global South, some have resulted in the reproduction of modernity and the oppression of alternative realities under the header of ‘Development’. ‘Development’ has been viewed by many authors as a constituent of modernity (Alimonda, 2015; Escobar, 2018; Kothari, 2005) and can be understood as the unilateral direction of expertise and design from the Global North to the Global South. Design plays a vital role in the determination of what ‘Development’ entails, by for instance, defining who is developed and who is underdeveloped. This, however, does not mean that pluriversal design projects performed in the Global North cannot, or should not, aim to support the alternative realities of the Global South, as is emphasized by Fry (2017): “The point here is clearly not that nothing should arrive from the North, but rather that what does

de la experiencia y el diseño desde el Norte Global hacia el Sur Global. El diseño desempeña un papel vital en la determinación de lo que implica el desarrollo, por ejemplo, al definir quién es desarrollado y quién es subdesarrollado.

Esto, sin embargo, no significa que los proyectos de diseño pluriversal realizados en el Norte Global no puedan, o no deban, tener como objetivo apoyar las realidades alternativas del Sur Global, como subraya Fry (2017): “No se trata, evidentemente, de que no llegue nada del Norte, sino más bien de que se trate de algo que sea realmente ventajoso para el Sur, y que sea identificado mediante un proceso de rigurosa selección crítica” (p. 18). No existen directrices claras sobre lo que debe implicar este proceso de selección crítica. A través de los conocimientos adquiridos tras participar en el proyecto NOAH, proponemos que cualquier proyecto de diseño pluriversal que se lleve a cabo en el Norte Global incluya al menos una evaluación exhaustiva del propósito del proyecto y una valoración crítica de cómo se ven afectados los participantes por la inserción en la modernidad.

Proponemos que la visión anteriormente mencionada pueda ser una herramienta en este proceso. En primer lugar, para evaluar la finalidad del proyecto, se puede instar a los participantes a que se pregunten por qué la visión se articula de cierta forma. ¿Qué prejuicios, supuestos, ontologías y epistemologías subyacen a la articulación? Y en segundo lugar, la visión puede utilizarse para evaluar si las decisiones y acciones de los participantes se ven afectadas por su arraigo en la modernidad o si se adhieren a la visión articulada.

CONCLUSIÓN

Es necesaria una transformación para que las disciplinas del diseño avancen hacia un estado en el que apoyen un mundo verdaderamente sostenible y justo. En la actualidad, las disciplinas de diseño dominantes desempeñan un papel central en la reproducción de la modernidad a través de su preocupación por “redes de objetivos lucrativos, centrados en el ser humano y tecnocráticos” (Taboada et al., 2020, p. 142). Algunas iniciativas de diseño ya se ocupan de este tema. Una de estas iniciativas es Decolonizar el Diseño, que pretende dismantlar los sesgos tecnocráticos y racistas del proyecto de diseño modernista europeo y dar prioridad a los pueblos indígenas (Tunstall, 2023). Sin embargo, algunas iniciativas, como el Diseño para la Base de la Pirámide, que aparentemente intentan desafiar los efectos destructivos de la modernidad, corren el riesgo de reproducir algunas de las dinámicas opresivas mediante enfoques descendentes, soluciones basadas en la tecnología y una dirección del diseño éticamente desconsiderada y unilateral del Norte Global al Sur Global (Karnani, 2009).

El diseño para el pluriverso se presenta como un paso socialmente justo hacia la necesaria transformación del diseño, al permitir a los diseñadores desafiar la naturaleza hegemónica, universalizadora y opresiva de la modernidad. Esto, mediante un énfasis en la pluralidad de realidades existentes en el mundo, y en las formas sostenibles y socialmente justas de ser, saber y hacer que se ejecutan dentro de estas realidades.

Nuestra intención es contribuir a la transformación del diseño a través de los conocimientos adquiridos en la colaboración con NOAH y Heñói. En el proyecto de NOAH, al aplicar principios pluriversales en el desarrollo del juego, se permitió que el proceso divergiera de la reproducción de la modernidad. El resultado fue un juego más acorde con la pluralidad, ya que

again must be of true advantage to the South, as identified by a process of rigorous critical selection” (p. 18). No clear guidelines exist for what this process of critical selection must entail, but through the insights gained from our participation in the NOAH project, we propose that any pluriversal design project performed in the Global North should at least include a thorough assessment of the project’s purpose, and a critical evaluation of how the embeddedness within modernity affects the project’s participants.

We propose that the previously mentioned vision can be a tool in this process. First of all, to assess the purpose of the project, participants can be urged to ask why the vision is articulated as it is. Which biases, assumptions, ontologies, and epistemologies underlie the articulation? And secondly, the vision can be used to evaluate whether the decisions and actions taken by the participants are affected by their embeddedness within modernity, or are they adhering to the articulated vision.

CONCLUSION

A transformation is required to advance design disciplines towards a state where they support a truly sustainable and just world. Currently, dominant design disciplines play a central role in the reproduction of modernity through their preoccupation with “networks of profit-making, human-centered, and technocratic objectives” (Taboada et al., 2020, p. 142). Some design initiatives are already engaged in this issue. One such initiative is Decolonizing Design, which aims to dismantle the technocratic and racist biases of the European modernist design project and put indigenous people first (Tunstall, 2023). However, some initiatives, like Design for the Base of the Pyramid, that seemingly attempt to challenge the destructive effects of modernity, risk reproducing some of the oppressive dynamics through top-down approaches, technology-based solutions and an ethically inconsiderate and unilateral direction of design from the Global North to the Global South (Karnani, 2009).

Design for the pluriverse presents itself as a socially just step towards the required transformation of design, by enabling designers to challenge the hegemonizing, universalizing and oppressive nature of modernity, through an emphasis on the plurality of realities existing in the world, and the sustainable and socially just ways of being, knowing and doing that are being enacted within these realities.

Our intention is to contribute to the transformation of design through the insights gained in the collaboration with NOAH and Heñói. In NOAH’s project, by applying pluriversal principles in the development of the game, the process was allowed to diverge from the reproduction of modernity. This resulted in a game that more closely aligned with pluriversality, as it aimed to illustrate the defuturing effects of modernity and the futuring potential of alternative ways of knowing, being and doing. While NOAH as an organization exists as a community at ‘the edge of modernity’, and outspokenly seeks to challenge modernity, the members of NOAH participating in the project, together with the researcher, remain embedded within modernity, resulting in a clash between aspects of modernity, unconsciously internalized by the project participants, and aspects of pluriversality. Thus, our main insights are that while design for the pluriverse is a much-needed step in the transformation of design, performing pluriversal design projects entails inherent struggles between pluriversal principles and the embeddedness of the participants

pretendía ilustrar los efectos desvirtuadores de la modernidad y el potencial de futuro de formas alternativas de saber, ser y hacer. Mientras que NOAH, como organización, existe como comunidad en el límite de la modernidad y trata abiertamente de desafiar a la modernidad, los miembros de NOAH que participan en el proyecto, junto con el investigador, permanecen inmersos en la modernidad, lo que da lugar a un choque entre aspectos de la modernidad, interiorizados inconscientemente por los participantes en el proyecto, y aspectos de la pluriversalidad. Así pues, nuestra principal conclusión es que, si bien el diseño para el pluriverso es un paso muy necesario en la transformación de la disciplina, la realización de proyectos de diseño pluriversal conlleva luchas inherentes entre los principios pluriversales y el arraigo de los participantes en la modernidad. Para ayudar a los diseñadores en esta lucha, proponemos que se articule una visión, que se incorpore al proceso una retroalimentación reflexiva y que los diseñadores que lleven a cabo proyectos de diseño pluriversal en el Norte Global se sometan a una evaluación crítica de su inserción en la modernidad.

within modernity. To aid designers in this struggle, we propose that a vision should be articulated, that reflective feedback should be incorporated in the process, and that designers performing pluriversal design projects in the Global North should subject themselves to a critical assessment of their embeddedness within modernity.

REFERENCIAS/ REFERENCES

- Alimonda, H. (2015). Mining in Latin America: coloniality and degradation. In *The international handbook of Political Ecology* (pp. 149–161). Edward Elgar Publishing.
- Barcham, M. (2022). Weaving together a decolonial imaginary through design for effective river management: Pluriversal ontological design in practice. *Design Issues*, 38(1), 5–16. https://doi.org/10.1162/desi_a_00666
- Ceschin, F., & Gaziulusoy, İ. (2019). *Design for Sustainability: A Multi-level Framework from Products to Socio-technical Systems*. Routledge.
- Dutton, Z. (2023). How climate change board games could turn play into action. *Popular Science*. Accessed May 2023: <https://www.popsoci.com/environment/climate-crisis-game/>
- Escobar, A. (2018). *Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds*. Duke University Press.
- Fry, T. (2017). Design for/by “the Global South”. *Design Philosophy Papers*, 15(1), 3–37. <https://doi.org/10.1080/14487136.2017.1303242>
- Haukeland, I. & Brix, E. (Hosts) (2022, December 31). *Soy, Evictions and Seed Sovereignty in Paraguay* (No. 31). [Audio podcast episode] In Jordi i Hovedet. Miljøorganisationen NOAH. <https://open.spotify.com/episode/6AckopZvyOAIUYCx2OZ1Ir?si=aecbdb1396e4e9f>
- Heñói (n.d.). About us. Heñói. Accessed May 2023: <https://henoi.org.py/index.php/en/are-2/>
- Jorgensen, D. L. (1989). The methodology of participant observation. *Participant Observation*, 12–26. <https://doi.org/10.4135/9781412985376>
- Karnani, A. (2009). *The bottom of the pyramid strategy for reducing poverty: A failed promise*. New York, USA.
- Kothari, U. (2005). Authority and expertise: The professionalisation of international development and the ordering of dissent. *Antipode*, 37(3), 425–446. <https://doi.org/10.1111/j.0066-4812.2005.00505.x>
- Law, J. (2015). What’s wrong with a one-world world? *Distinktion: Scandinavian Journal of Social Theory*, 16(1), 126–139. <https://doi.org/10.1080/1600910X.2015.1020066>
- Loorbach, D. (2010). Transition management for sustainable development: a prescriptive, complexity based governance framework. *Governance*, 23(1), 161–183. <https://doi.org/10.1111/j.1468-0491.2009.01471.x>
- NOAH (2023). Miljø og Mad #5 – Dansk kolonialisme og klima. NOAH.dk. Accessed May 2023: https://noah.dk/kalender/miljoe-mad-5-dansk-kolonialisme-og-klima?fbclid=IwAR0MAII4-21b9_Wa4pOpNW7NXwGwMKqSmHcmvBHEZwnCRUzUIFRGrNtflO
- NOAH (n.d.b). NOAH’s vision, mission and organizational values. NOAH.dk. Accessed May 2023: <https://noah.dk/om-noah/formelle-dokumenter>
- Sengers, P., Boehner, K., David, S., & Kaye, J. J. (2005, August). Reflective design. In Proceedings of the 4th decennial conference on Critical computing: between sense and sensibility (pp. 49–58).
- Taboada, M. B., Rojas-Lizana, S., Dutra, L. X., & Levu, A. V. M. (2020). Decolonial design in practice: Designing meaningful and transformative science communications for Navakavu, Fiji. *Design and Culture*, 12(2), 141–164. <https://doi.org/10.1080/17547075.2020.1724479>
- Tuninetti, Á. (2023, April 27th) [Personal communication].
- Tunstall, E. D. (2023). *Decolonizing Design: A Cultural Justice Guidebook*. MIT Press.

OSKAR JAKOBSEN

oskarjakobsen@outlook.dk

HORIZON DIGITAL GRADUATE FROM THE 2023
SUSTAINABLE DESIGN MASTER'S PROGRAMME AT
AALBORG UNIVERSITY COPENHAGEN.
ORCID ID 0009-0008-4972-185X

EN 2023 OBTUVO UN MÁSTER EN DISEÑO SOSTENIBLE. A LO LARGO DE SUS ESTUDIOS, SE CENTRÓ EN INVESTIGAR LOS RETOS SOCIOTÉCNICOS A LOS QUE SE ENFRENTA NUESTRA SOCIEDAD ACTUALMENTE Y EXPLORAR CÓMO PODEMOS ADOPTAR UN DISEÑO RADICAL Y DE TRANSICIÓN PARA AVANZAR HACIA UN FUTURO AMBIENTALMENTE SOSTENIBLE Y SOCIALMENTE JUSTO. ACTUALMENTE TRABAJA COMO GESTOR DE PROYECTOS EN EL DEPARTAMENTO DE CLIMA Y DESARROLLO URBANO DEL AYUNTAMIENTO DE COPENHAGUE, DINAMARCA.

IN 2023, HE EARNED A MASTER'S DEGREE IN SUSTAINABLE DESIGN. THROUGHOUT HIS STUDIES, HE FOCUSED ON INVESTIGATING THE CURRENT SOCIO-TECHNICAL CHALLENGES THAT OUR SOCIETY FACES AND EXPLORING HOW WE CAN EMBRACE RADICAL, TRANSITIONAL DESIGN TO MOVE TOWARD AN ENVIRONMENTALLY SUSTAINABLE AND SOCIALLY JUST FUTURE. CURRENTLY, HE WORKS AS A PROJECT MANAGER IN THE DEPARTMENT FOR CLIMATE AND CITY DEVELOPMENT IN THE MUNICIPALITY OF COPENHAGEN, DENMARK.

ANDRÉS FELIPE VALDERRAMA PINEDA

afvp@plan.aau.dk

COORDINATOR OF THE MSC IN SUSTAINABLE DESIGN
ENGINEERING AND THE RESEARCH GROUP IN DESIGN
FOR SUSTAINABILITY.
ORCID ID 0000-0002-4874-5576

ES LICENCIADO EN INGENIERÍA MECÁNICA, MÁSTER EN HISTORIA DE LA TECNOLOGÍA Y DOCTOR EN DISEÑO E INNOVACIÓN. SU INVESTIGACIÓN SE CENTRA EN EL DISEÑO PARA TRANSICIONES SOSTENIBLES, LAS TRANSICIONES HACIA UNA MOVILIDAD SOSTENIBLE, EL DISEÑO CON LAS PERSONAS Y LA ENSEÑANZA DE LA INGENIERÍA. DEDICA SU ATENCIÓN Y CAPACIDAD DE APRENDIZAJE A PARTICIPAR EN PROCESOS, ACTIVIDADES, PROPUESTAS Y DEBATES SOBRE CÓMO LOGRAR UN FUTURO DESEABLE EN EL QUE EL MUNDO SE CONVIERTA EN UN LUGAR EN DONDE PUEDAN EXISTIR MUCHOS MUNDOS.

HE HOLDS A BSC IN MECHANICAL ENGINEERING, AN MSC IN HISTORY OF TECHNOLOGY, AND A PHD IN DESIGN AND INNOVATION. HIS RESEARCH FOCUSES ON DESIGN FOR SUSTAINABLE TRANSITIONS, TRANSITIONS TO SUSTAINABLE MOBILITY, DESIGN WITH PEOPLE, AND ENGINEERING EDUCATION. HIS ATTENTION AND LEARNING CAPACITY ARE DEDICATED TO ENGAGING WITH PROCESSES, ACTIVITIES, PROPOSALS, AND DISCUSSIONS ON HOW TO ACHIEVE A DESIRABLE FUTURE—ONE IN WHICH THE WORLD BECOMES A PLACE WHERE MANY WORLDS CAN EXIST.