

NÁ LU'UM · INSTITUTO INTERNACIONAL DE DISEÑO
REGENERATIVO

MASTERCLASS

META DISEÑO

El diseño antes del diseño

Málaga · 13 de noviembre de 2026 · 17:00 — 20:00 h

con Tierra Martínez

PERMACULTURA DEL SER · DISEÑO DE SISTEMAS VIVOS

Una pregunta *antes* de la pregunta

Antes de transformar el mundo que diseñamos, necesitamos aprender a observar desde dónde lo estamos diseñando.

Hay un momento anterior a cualquier diseño. Anterior al plano. Anterior a la estrategia. Anterior a la decisión. Anterior incluso a la idea que creemos tener. Es el momento desde donde miramos.

Porque antes de diseñar un territorio, una organización, una comunidad, un proyecto o nuestra propia vida, hay alguien observando esa realidad. Y ese observador no es neutral.

Trae consigo una historia, una cultura, experiencias, miedos, deseos, certezas, formas de comprender el éxito y maneras de relacionarse con el poder, con el tiempo, con la naturaleza y con los demás. Todo eso comienza a diseñar mucho antes de que aparezca aquello que llamamos «el diseño».

La Masterclass de Metadiseño comienza allí. No preguntándonos inmediatamente qué queremos hacer, sino: *¿quién está diseñando?*

Para quién es *esta experiencia*

- Tenés un proyecto, una organización o una iniciativa que querés transformar y sentís que algo en el diseño no termina de funcionar.
- Te encontrás repitiendo los mismos problemas aunque cambies las estrategias, los equipos o las herramientas.
- Trabajás en diseño, permacultura, arquitectura, educación, acompañamiento de comunidades o desarrollo organizacional, donde tu forma de mirar determina lo que es posible crear.
- Sentís que el mundo necesita otro tipo de diseño, pero todavía no tenés claro cómo empezar por vos mismo.
- Llevás tiempo con una pregunta para la que no encontrás respuesta y querés llegar con eso —sin necesidad de resolverlo durante la jornada.

No es necesario tener formación previa en diseño ni en permacultura. Lo único que hace falta es llegar con algo real: una situación, un proyecto, una decisión o una pregunta.

El Metadiseño comienza cuando dejamos de correr hacia la solución y aprendemos a permanecer un poco más frente a la pregunta.

La *experiencia*

Esta Masterclass no está pensada como una conferencia tradicional en la que una persona habla durante varias horas y las demás escuchan. Será un recorrido.

Habrà momentos de explicación y construcción conceptual, pero también preguntas, pausas, observación, escritura, conversación y pequeñas experiencias individuales y colectivas.

Cada participante podrá llegar con algo real —un proyecto, una organización, una decisión, una relación, un territorio, una iniciativa que está comenzando, algo que lleva años intentando transformar o incluso una pregunta personal para la que todavía no encuentra respuesta— y lo utilizaremos como territorio de observación.

No necesitaremos resolverlo durante la Masterclass. Pero sí volveremos a mirarlo, al final, desde un lugar diferente.

El ritmo será deliberadamente distinto al de una jornada convencional. La experiencia alterna cuatro gestos —**escuchar, observar, escribir y conversar**— no como pasos separados, sino como una espiral que va profundizando a medida que avanzamos.

Los nueve *movimientos*

No son nueve capítulos independientes. Son estratos de una misma excavación: cada movimiento retira una capa para observar algo que antes permanecía invisible. No se trata de memorizarlos, sino de atravesarlos.

01 Antes del diseño

¿Quién está diseñando?

El primer instrumento de diseño es el propio diseñador. Antes de intervenir cualquier sistema, aprendemos a observar desde dónde estamos mirando.

02 Los lentes desde los cuales miramos

¿Qué lentes llevamos puestos que nunca nos quitamos?

No vemos la realidad: la interpretamos. Educación, cultura, historia y poder forman lentes que raramente reconocemos. Reconocerlos abre la posibilidad de cambiar de perspectiva.

03 De los objetos a las relaciones

¿Qué relaciones sostienen aquello que observo?

Los sistemas vivos no existen como objetos aislados, sino como relaciones. Un desplazamiento fundamental: dejar de diseñar cosas para diseñar relaciones.

04 Reconocer patrones

¿Qué se está repitiendo?

Personas diferentes, mismo conflicto. Nuevos proyectos, misma dificultad. El patrón obliga a dejar de preguntar «¿qué pasó?» para preguntar qué hace que esto siga ocurriendo.

05 El propósito detrás del propósito

¿Para qué quiero realmente aquello que digo querer?

Debajo del propósito declarado siempre hay otro. Al encontrarlo, muchas veces la primera solución deja de ser la única forma de alcanzar lo que verdaderamente queremos.

Los nueve movimientos · *continuación*

06 Del control a la participación

¿Qué ocurre cuando dejamos de imponerle nuestra respuesta al sistema?

Un territorio está vivo. Una comunidad está viva. Metadiseñar es participar de esa conversación: diseñamos, el sistema responde, observamos, aprendemos y ajustamos.

07 El diseñador también es diseñado

¿Quién tendría que ser para que aquello que quiero pueda realizarse?

El proyecto que queremos crear también comienza a construirnos. La transformación del sistema y la del diseñador forman parte del mismo proceso.

08 Del Ser al Hacer

¿Qué acción se vuelve coherente después de haber mirado todo esto?

El Metadiseño no es contemplación permanente: llega el momento de actuar. Pero la acción nace desde otro lugar. Ya no «¿qué puedo hacer rápido?», sino: ¿qué acción es coherente con lo que ahora puedo ver?

09 Una primera experiencia personal

El diseñador como primer territorio de diseño.

El último movimiento no es una nueva explicación. Regresamos a aquello con lo que cada persona llegó —el proyecto, la decisión, la pregunta— y lo volvemos a mirar después de atravesar los movimientos anteriores.

¿Con qué *vas a salir*?

No necesariamente con más respuestas. Quizá incluso con mejores preguntas.

Pero sí con la capacidad de empezar a distinguir:

- el objeto de la relación
- el acontecimiento del patrón
- la acción del propósito
- el control de la participación
- el hacer del ser
- el sistema que diseñás del diseñador que también está siendo diseñado

¿Qué estoy viendo? · ¿Desde dónde lo estoy mirando? · ¿Qué relaciones lo producen? · ¿Qué patrón se repite? · ¿Para qué quiero realmente transformarlo? · ¿Qué ocurre si escucho la respuesta del sistema? · ¿Qué me está pidiendo transformar en mí? · ¿Qué acción sería ahora coherente?

QUIÉN FACILITA

Sobre *Tierra Martínez*



Tierra Martínez es diseñador, facilitador y fundador de Ná Lu'um · Instituto Internacional de Diseño Regenerativo. Trabaja con comunidades, organizaciones y territorios en América Latina y Europa, acompañando procesos de transformación a través del diseño de sistemas vivos.

Su trabajo integra la permacultura, el pensamiento sistémico y el metadiseño como marcos para desarrollar una nueva forma de observar y actuar sobre la realidad: una en la que el diseñador es también parte del sistema que diseña.

La Masterclass de Metadiseño es una puerta de entrada a ese campo.

FECHA

13 de noviembre de 2026

HORARIO

17:00 — 20:00 h

LUGAR

Málaga · sede por definir

CUPOS

Limitados

Reservá tu lugar
por WhatsApp

WHATSAPP

+34 692 66 42 02

UNA INICIATIVA DE



CON LA COLABORACIÓN DE

