

PENSAR EL DISEÑO. APORTACIONES
DE LA ÓPTICA DE RICHARD BUCHANAN

Alma Rosa Real Paredes
Universidad Autónoma de Aguascalientes



Introducción

Cerca del centenario del nacimiento de las disciplinas del diseño, la lectura de un autor que invite a reflexionar sobre la naturaleza y la práctica del campo, como Richard Buchanan, toma relevancia. El presente escrito sigue a distancia el trabajo del autor que sembró los fundamentos de tendencias tan en boga como el *design thinking*, el diseño centrado en lo humano o la gestión del diseño. Busca compartir algunas de sus aportaciones a la teoría y práctica del diseño en cuatro aspectos generales, identificados a partir de la lectura de algunas de sus publicaciones más conocidas.

Buchanan es un autor con más de treinta años de trabajo que insiste en repensar la práctica, convirtiéndose en una de las figuras contemporáneas más importantes del campo por sus aportaciones que movieron el quehacer de la disciplina, de los objetos al pensamiento; es de los pocos autores que no busca definiciones determinantes para el diseño viendo en ello su fortaleza como práctica integradora. Su óptica enmarcada en la filosofía, la nueva re-

tórica y la pedagogía nutren a los investigadores, académicos y profesionistas por igual, razones que motivan a retomar algunos de los nodos emblemáticos de su trabajo.

Este texto se organiza con una breve semblanza de los padres intelectuales del pensamiento del autor, siguiendo el apartado de sus aportaciones al considerar cuatro aspectos que se distinguen por su impacto en la conceptualización de la práctica: diseño y sus problemas indefinidos, diseño y la nueva retórica, diseño y cultura, así como diseño de interacciones. Se concluye discutiendo el impacto de su pensamiento en la práctica del diseño a la luz de las problemáticas contemporáneas.

Raíces conceptuales

La formación académica original de Richard Buchanan es la filosofía, aunque su trayectoria se consolida en el campo de los estudios del diseño destacándose como profesor e investigador (Weatherhead, s.f.). Buchanan ha ampliado el alcance del diseño a nuevas áreas teóricas y de implementación, sirviendo como plataforma para el desarrollo e innovación en los procesos y áreas de intervención prácticas tanto para el campo académico como en el comercial (Trilnick, 2010). Coeditor de la revista *Desing Issues* publicada por el MIT Press hablan de su ganado prestigio internacional, miembro de la Sociedad de Investigación de Diseño, consultor, autor de libros y más de una treintena de artículos publicados sirven de referencia para despertar el interés por su trabajo (Docplayer, 2019).

Los andamiajes conceptuales sobre los que se erige el trabajo de Buchanan son fáciles de rastrear en sus textos y formación académica transcurrida en la Universidad de Chicago. En distintas publicaciones, el autor da cuenta de numerosos autores de referencia que nutren su perspectiva; sin embargo, dos figuras destacan a lo largo de sus escritos; John Dewey y Richard McKeon, personajes de los que interesa mencionar datos particulares, aunque de manera

superficial como antesala a la presentación de las aportaciones que motivan el presente escrito y por la influencia que sus postulados tuvieron para la obra de Buchanan.

El controvertido filósofo, pedagogo y psicólogo norteamericano John Dewey defendió el pragmatismo, fundando durante sus años de trabajo en la Universidad de Chicago el entonces nuevo Departamento de Pedagogía en el que postula la “escuela experimental” (Virguez, 2017). En ella se plantea la necesidad, innovadora para la época, de comprobar el pensamiento por medio de la acción a través de una pedagogía instrumentalista centrada en el alumno (Filosofía, 2001). Para Dewey es la transición del pensamiento a la práctica lo que permite el conocimiento, por lo que el pensamiento se vuelve una herramienta para la acción, instrumentalizado por la experiencia, promoverá entonces en los estudiantes el espíritu emprendedor y el aprendizaje por proyecto (Westbrook, 2000), defendiendo la estrecha interdependencia entre escuela y sociedad (JDS, 2020). Buchanan (1998) hereda del planteamiento de Dewey la colocación de la fortaleza de cualquier práctica en la acción y la experimentación; elementos que confluyen en la naturaleza de la disciplina. La fuerza del diseño está en ofrecer alternativas para concentrarse en lo práctico.

Mencionar la influencia de los postulados del reconocido filósofo y académico Richard McKeon en el trabajo de Buchanan puede resultar ocioso; sin embargo, al pensar en lectores que ubiquen por un texto en particular a Buchanan, esta relación conceptual tal vez colabore en la comprensión de su obra. McKeon fungió como académico de la Universidad de Chicago por más de cuarenta años en los que dirigió el trabajo académico de figuras destacadas como Susan Sontag y Richard Rorty, así como el de Buchanan con los temas filosofía, retórica y artes. La herencia intelectual de McKeon es tan amplia y diversa en ámbitos como: la declaración de los derechos humanos, la filosofía medieval, la historia de la ciencia, la dialéctica, la crítica literaria y la retórica (The Chicago Blog, 2011).

McKeon promovió un enfoque pluralista en sus abordajes como terreno intermedio intelectual que supo inculcar en sus estudiantes, formuló una filosofía de la cultura en la que reúne diferencias irreconciliables, entre cultura y filosofía, proporcionando una explicación racional y no controvertida (UC, 2006). Para McKeon la verdad no tiene una sola expresión, su enfoque del pluralismo se extendió a la integración de la teoría y práctica, su objetivo no era lograr una identidad monolítica, sino una diversidad de opiniones. Caracterizó su filosofía como una filosofía de la cultura, de la comunicación y las artes mediante una retórica filosófica que permite y extiende su empleo en cualquier situación, como el medio disponible de persuasión (McKeon, 2010).

Para McKeon la nueva retórica es el único medio para cerrar la brecha entre las artes y las ciencias, toma prestados términos tradicionales de la retórica de Aristóteles y Quintiliano, reintegrando la herramienta de la dialéctica para sentar los principios en los que la creatividad trabaja con la invención, los hechos con los juicios, la secuencia con las consecuencias, la objetividad con la subjetividad (UC, 2006). Este tipo de abordajes serán operados por Buchanan (2001a) para conceptualizar el diseño como un arte integrador y una práctica que se da entre la convergencia de artes, humanidades, ciencias sociales, ingenierías y ciencias naturales, como condición para poder realizarse, aspectos heredados de los postulados de McKeon.

Aportaciones de la óptica de Richard Buchanan

El pensamiento se relaciona con la capacidad de formar ideas en la mente respecto a una realidad, pensar es su ejercicio, e implica dar forma a una visión, en este caso del diseño de sus disciplinas y de sus prácticas. Las aportaciones del pensamiento de Richard Buchanan al diseño se entienden en este texto como las contribuciones que el autor propone para la conceptualización, discusión y distinción del quehacer y la naturaleza del diseño. La mirada del diseño gracias a la óptica de Buchanan se enfoca, ya no en sus objetos producidos

ni en sus cualidades, sino en la reflexión de sus procesos, sus causas inventivas, sus discursos, su capital creador, su producción como aspecto de la cultura, así como de una ecología de interdependencias, cuyas interacciones dan motivo al análisis y planteamiento de abordajes que permitan conocerle y reconocerle.

Son cuatro aspectos que se discuten en este trabajo como aportaciones generales al campo del diseño e identificadas en el pensamiento de Buchanan, se eligen aquellas que han sido retomadas por otros autores como plataforma de la que se apoderan para extender sus propias miras sobre el diseño. De tal forma se entienden como aportaciones: diseño y sus problemas indefinidos, diseño y nueva retórica, diseño y cultura, y diseño de interacción. En estas concepciones se puntualiza como efecto general su aportación e impacto para la investigación, la educación y el ejercicio profesional. El alcance de estos planteamientos llega a los métodos de diseño, los procesos de enseñanza-aprendizaje, la definición y concepción de sus disciplinas. Resulta pertinente señalar que el pensamiento de Buchanan reúne todas las prácticas del diseño enfocando en sus acuerdos, sin importar su especialización, el reconocimiento de sus interacciones, fija el estudio en los procesos de problematización de soluciones (Cassim, 2013) y no sólo en su solución.

Diseño y sus problemas indefinidos

La primera gran aportación de Buchanan, quizá la más conocida de toda su obra, fue reconocer el quehacer diverso del diseño. Se enfoca en pensar sobre la naturaleza de los problemas con los que trabaja y no en los tipos de productos u objetos que resultan de la atención a dichos problemas. Lo anterior ofreció nuevos abordajes para el estudio de la disciplina imponiéndose a lo que prevalecía hasta entonces en la mayoría de las propuestas que limitaban al diseño, describiéndole por las cualidades formales de sus productos. El enfoque de Buchanan, probablemente favorecido por su formación filosófica, dirige los cuestionamientos de sus reflexiones profundizando en aspectos menos explo-

rados del fondo de la práctica que de la forma; aportación que cambió para siempre los abordajes para la concepción y el ejercicio, es decir en las definiciones del diseño. En Buchanan el tema del diseño es indeterminado y por ello potencialmente universal en sus alcances, por tanto no está en sus productos.

En su texto *Retórica, humanismo y diseño* (1995) se explica el diseño como una actividad de descubrimiento que valora en la experiencia el saber, para el autor lejos de ser una actividad artística neutral e inofensiva, el diseño por su propia naturaleza tiene efectos más perdurables que los productos efímeros de los medios que utiliza.

En el artículo "Wicked Problems in Design Thinking", Buchanan (1992) recorre la historia de la ciencia desde su desarrollo hasta su formalización en distintas especializaciones y procesos que fragmentan el conocimiento en parcelas particulares. El autor plantea el *pensamiento del diseño* como un modelo con otros recorridos que busca integrar distintos campos de conocimiento para posibilitar su trabajo colaborativo (Friis y Siang, 2019). Para ello, retoma el planteamiento alternativo formulado en los años sesenta del pasado siglo, por el profesor de HfG-Ulm Horst Rittel, quien caracteriza los problemas del diseño como perversos o indefinidos. En los modelos de la época, el proceso para la resolución de problemas era lineal, es decir, implicaba como punto de partida una delimitación clara del problema, paso al que luego le seguirían de manera dependiente y, entre otros, la propuesta de solución; aunque el planteamiento es claro y participa del encuadre científico, los problemas del diseño no coinciden con tal escenario (Cassim, 2013).

El planteamiento del *pensamiento diseño* cambió la forma en que se entendía la profesión, sus herramientas y aportaciones, descolocando las miradas tradicionales que lo restringían como un ejercicio enfocado en el desarrollo de habilidades técnicas de producción, para colocarlo en la práctica del abordaje de problemas, donde su componente central: pensar el diseño, representa en sí mismo su fortaleza. El *Design Thinking* es en nuestros días un modelo que ha desarrollado nuevas técnicas centradas en el usuario que resultan en la innovación de procesos y productos, como exploración a soluciones

de problemas diversos. Buchanan promueve en sus postulados la conceptualización del diseño como una disciplina integradora en la que colaboran distintas áreas de especialización de distintos campos, sean científicos o no, este giro de perspectiva ocurrió a la par del surgimiento de compañías como IDEO y Apple expandiendo la concepción del trabajo del diseñador como un experto en la solución de problemas (Designing Change, 2015).

La aportación principal del pensamiento de diseño en la propuesta de Buchanan se ubica desde una valoración más profunda para los fines de este escrito, en la comprensión del ejercicio de diseño como una actividad intelectual compleja. El punto de reflexión sobre la actividad de diseñar va más allá de la propuesta de un modelo, implica un conocimiento crítico que mueve a los juicios y elecciones que toma el diseñador en un nivel de relevancia que exige de quien la ejerce una profundidad mental dispuesta a identificar y conectar ideas como dirigentes de acción inventiva. En este sentido el dominio del diseño no es accidental, se nutre de la experiencia además de un set de habilidades individuales, sociales, culturales, tecnológicas y económicas.

En el sentido del *pensamiento diseño*, el autor invita a comprender las diferentes concepciones del diseño, pues cada una conlleva condiciones particulares de su historia. Sugiere que al investigar las diferentes formas de la disciplina se consideren los argumentos que le situaron. El diseño incluye la expresión de ideas acerca del mundo en el que surge, reflexionar sobre la historia de la disciplina entendiendo los objetos como conectores de un discurso que caracteriza una época, que habla de interacciones de una sociedad en particular, dando cuenta de formas de vinculación con el mundo (Buchanan, 2015). El diseño es una disciplina donde las concepciones de su aspecto, circunstancias, métodos y propósitos son parte integral de la actividad y de sus resultados, aunque sus problemas sean indeterminados, la práctica no lo es, se puede hablar de una disciplina del diseño, pero debe ser diferente del tipo de disciplinas que poseen materias determinadas (Buchanan, 1992).

Diseño y la nueva retórica

El diseño es una actividad intelectual que implica la previsión de una acción, tanto como el momento de la acción, su ejecución y sus posibles consecuencias; por tanto conviene acercar el diseño con la tecnología o *tecnologia* en la concepción de Dewey: "arte del pensamiento experimental" (Buchanan, 1992, p. 3). Un arte que estudie las situaciones particulares en las que habrá de participar, comprender que sus condiciones no derivan de principios universales o generales, sino de condiciones prácticas que le dan lugar en un momento particular, es por tanto un arte que distingue sus singularidades.

Buchanan (1992) sitúa al diseño como una práctica retórica. Señala que comparten un abordaje sistemático de la invención como actividad que tiene relación con lo indeterminado, con la exploración y experimentación; un abordaje de los problemas que es inclusivo, invitando a entender la tecnología como una nueva ciencia del arte, una disciplina sistemática del pensamiento experimental, donde la teoría se integra a la práctica con propósitos productivos y donde el arte ya no está confinado a un dominio exclusivo de bella arte sino que se extiende a todas las formas de creación. Es decir, un arte que reúne los procesos de invención para sistematizarse, proponiéndole como arte integrador o un nuevo arte liberal, recuperando una esencia humanística de la producción.

La propuesta de Buchanan consiste en que hoy en día, un arte liberal es un área que, a diferencia del fragmentario orden de las viejas disciplinas hiper-especializadas, integra una serie de saberes que conducen a la comprensión y, aún más, a la construcción de experiencias de mundo (Hernández, Cerón y Corona, 2015). Buchanan, a través de los estudios realizados por McKeon, propone una definición formal del diseño que servirá para mostrar que la retórica puede ser una forma antigua de diseño en tanto que: "El diseño es el poder humano de concebir, planificar y fabricar productos que sirvan a los seres humanos en la realización de cualquier propósito individual o colectivo" (2001a, p. 191). El diseño como la retórica no tiene un tema fijo, en esencia, la definición sugiere que el diseño es un arte de invención y disposición.

La retórica se entiende como el arte del discurso persuasivo que encuentra en cada caso lo particular, reconoce en los acuerdos de la audiencia los argumentos adecuados para convencer. La retórica abarcaba todas las ciencias en la medida en que eran consideradas como materia de opinión, en la medida en que se consideraba necesario apelar a todos los recursos literarios y lógicos para exponerlas y defenderlas (Ferrater citado en Abad, 1992). Buchanan (2001a) sigue la concepción de lenguaje propuesta por Dewey que toma un sentido más amplio del discurso oral y escrito, como los gestos, ritos, ceremonias, monumentos, así como productos industriales y de las artes. Desde la óptica del *pensamiento diseño*, los problemas de la práctica son problemas políticos de valores y prioridades en competencia que el diseñador debe manejar con integridad.

Los acercamientos al estudio del diseño limitado sólo a su apariencia quedan rebasados ante el trabajo actual del diseñador y del impacto de su práctica; lo mismo sucede cuando se estudia la retórica únicamente por el estilo de la expresión verbal. En los dos casos la mirada profunda requiere concentrarse en la invención y disposición de forma y contenido, por las implicaciones que subyacen a esas elecciones. Los productos llegan a ser los vehículos de argumentación y persuasión sobre las cualidades deseables de la vida tanto privada como pública. La retórica concebida por Aristóteles era un arte de pensamientos y argumentos cuyo producto encontraba materialización en las palabras como vehículo de su presentación. El diseño es el arte de darle forma a los argumentos sobre el mundo artificial o creado por el ser humano, argumentos que pueden llevarse a las actividades concretas de la producción en cada una de estas áreas, con resultados objetivos que al final son juzgados por los individuos, los grupos y la sociedad (Buchanan, 2015).

La aportación del enfoque retórico coloca al diseño en el flujo de la experiencia y la comunicación, enfatizando las relaciones retóricas entre diseñadores y usuarios mediados por el contenido de los discursos que los productos y objetos representan, así como la manera en que afectan su entorno. Enfoca el estudio de diseño en el pensamiento sistemático de los procesos de

invención, pues cada arte tiene su propia tecnología, motiva el quehacer del diseño en la esfera social con alcances más amplios sobre los que conviene reflexionar, pues sus productos deben surgir en razón a necesidades particulares, haciéndose cargo de los valores que transmiten. Buchanan reúne las distintas prácticas del diseño en la disciplina común de pensamiento y es con el planteamiento retórico que se invita a considerar lo que se entiende por dignidad humana, y cómo los productos de diseño en tanto a discursos persuasivos que consideran las situaciones particulares que les demandan, atienden o no ese precepto, cómo son leídos los discursos de diseño, qué ideas promueven y provocan.

Diseño y cultura

Si se quiere entender la influencia del diseño en el mundo contemporáneo es necesario entenderlo como una herramienta de comunicación, capturado en la cultura popular, las imágenes y objetos creados en el pasado son frecuentemente vistos como símbolos o instrumentos de opresión, de poder, sirviendo a las intenciones y conveniencias de una élite en detrimento de otras voces, entender el diseño como cultura invita a profundizar en el rol que el diseño toma en la sociedad contemporánea. Para Buchanan (1998) la cultura es la actividad humana de ordenar, desordenar y reordenar en la búsqueda para comprender los valores que guían la acción, cultura es lo que hacemos cuando estamos solos y en colectivo.

Desde la óptica del autor, la cultura permite visualizar los propósitos y fines de la comunidad dando cuenta también de la consciencia colectiva sobre la responsabilidad con otros seres y generaciones futuras, y desde el diseño el rol que juega para el cumplimiento de esas responsabilidades. La aportación para el ejercicio de diseño en este abordaje de la cultura permite establecer cuestionamientos respecto a cuánto colabora el diseño en persistencia de ciertas costumbres quedando atrapado y obsoleto, o qué tanto colabora en

la invención de nuevas formas culturales. En el pensamiento de Buchanan, el diseñador es un agente colaborativo en la determinación de planes de acción pública que implica el ejercicio de habilidades de invención, juicios, toma de decisiones y evaluación, integrando pensamiento, acción y producción. El alcance y la naturaleza del diseño en la cultura contemporánea se determinan por medio de dos consideraciones: los principios que han guiado a los diseñadores en la exploración del mundo creado por el ser humano o lo artificial; y el pluralismo de las concepciones de la disciplina que han proporcionado nuevos medios o tecnologías para tales exploraciones (Buchanan, 1995).

Si se piensa la cultura como la actividad de ordenar y desordenar para reordenar, es posible concebirla como el lugar de interacción en el que las diferencias se han logrado comunicar para fortalecerse, y es este aspecto lo que se considera una aportación valiosa para la comprensión del impacto del diseño, de sus objetos y productos, más allá de ello, de los modos de pensamiento que les dieron lugar. Desde Buchanan, la cultura se propone como una búsqueda continua de comprensión, es el nodo que conecta lo que hacemos en lo individual con lo colectivo, una expresión de lo individual, tal como lo hace la disciplina del diseño puesto en el contexto, enfatizando las relaciones funcionales dinámicas entre individuos y grupos; desde este modo, el diseño instrumentaliza operaciones y proyectos. Lo individual encuentra su propio lugar en lo colectivo, en relación con otros que le permitirán apreciar su valor singular por contraste.

El diseño para Buchanan (1998) es el más vivido dominio para la actividad cultural en el mundo contemporáneo, pues lidia con resultados concretos y objetivos, cuyas consecuencias nos afectan a todos. La tarea es diseñar lo individual colocado en su contexto inmediato, apoyar los esfuerzos individuales que devengan en una activa participación en la cultura, identificando conexiones significantes, buscando de manera responsable y sensible lo adecuado, lo justo, lo útil y deseable. El diseño tiene mucho que explorar en su rol cultural, el aprender sobre el vivir juntos en una cultura que no es fija ni permanente.

La filosofía de la cultura ofrece para Buchanan un fundamento adecuado para defender al individuo, pues la desigualdad no tiene cabida si se permite un verdadero consenso colectivo. El énfasis está en las relaciones funcionales dinámicas entre individuos y grupos, no en las antiguas dicotomías de ideología que impiden la interacción (Buchanan, 1998). La naturaleza esencial del diseño exige que tanto sus procesos como sus resultados estén abiertos ante la discusión y el desacuerdo. Los diseñadores tratan con mundos posibles y con opiniones sobre lo que pudieran ser las partes y el todo, se exponen y presentan en el mundo, por tanto dependen de la cultura. El diseño, al igual que todos los asuntos públicos y de acción personal, se ubica en el juego donde las cosas pueden ser lo que sea, menos lo que son; es decir, en el juego de los signos y las interpretaciones, en el juego de la cultura.

El diseño no es simplemente un adorno de la vida cultural, sino una disciplina práctica pertinente para la acción responsable, transfiere valores de un grupo y maneras particulares a una realidad concreta, transforma ideas en formas manejables específicas; lo que se hace evidente al considerar su alcance en la vida diaria. El diseño es la forma en que creamos artefactos y comunicaciones que sirven a los seres humanos, aspira a satisfacer necesidades y deseos, no siempre en un sentido alentador. El intercambio de información es esencial para la vida civil y política. La forma en que planificamos y creamos servicios y procesos permite entender al diseño por la interacción y transacción que constituye aspectos sociales y económicos. El diseño ofrece una forma de pensar sobre el mundo que es importante para abordar muchos de los problemas que enfrentan los seres humanos en la cultura contemporánea. El acceso general a las formas de pensamiento de diseño puede proporcionar a las personas nuevas herramientas para comprometerse con su entorno cultural y natural, lo que contribuiría a un entendimiento más amplio del diseño que otros pueden utilizar en el futuro adecuándolo a lo que aún no enfrentamos o conocemos.

Diseño de interacciones

Una nueva forma de caracterizar el trabajo del diseñador es el concepto de diseño de interacción (Buchanan, 2001b). Esta área explora opiniones y conocimientos como deliberación colectiva en la que los valores y principios se vuelven condición esencial para la acción productiva, permitiendo la planeación y ejecución de proyectos y programas. Aunque el concepto de interacciones es impulsado por el desarrollo de la tecnología digital, replantea todas las áreas del diseño, así como los procesos de desarrollo de productos en la industria y el papel de la disciplina en la vida cultural.

La aportación de esta manera de pensar el diseño coloca a los individuos y grupos sociales como agentes, cuyas interacciones han de diseñarse, por tanto el individuo no es visto como receptor pasivo ajeno al funcionamiento de un producto; sus creencias, valores y presupuestos son ejes de los que se vale para motivar la interacción siendo el flujo y los enlaces los que se ponen de relevancia. De esta forma se abre la posibilidad a la inclusión de maneras distintas, de concentrarse en el individuo y en el otro, de integrar el plano de las emociones, opiniones y sensaciones singulares al del pensamiento general, a sus motivaciones, en suma para el logro de acciones colectivas. Detonar flujos e interacciones, sumarse al movimiento de flujos complejos, no sólo para impulsar más acciones sino posibilidades de relacionarse. Multiplica y potencia el valor de la cotidianidad, pues las relaciones se dan siempre en presente, sólo así se fortalecen.

Buchanan propone la dialéctica como llave de interacción que permite identificar lo común en lo individual a través del constante contraste entre los intereses individuales y colectivos, pues de este encuentro es posible hallar vehículos de argumentación y persuasión sobre las cualidades deseables de la vida tanto privada como pública. El diseño en ese sentido es una actividad de exploración, esta dimensión del diseño de interacciones propone un enfoque para los estudios del campo. Las miradas históricas de las prácticas del diseño se enriquecen al enfocar los objetos y productos como vehículos de los que es

posible rastrear interacciones particulares que definieron su utilidad y uso en un momento social singular.

La disciplina del diseño, vista desde esa perspectiva, favorece su práctica como herramienta para problemáticas sociales aportando una visión transdisciplinar (Real, 2017); sin embargo, la utilidad para esa dimensión sólo fortalece la pertinencia de su ejercicio en el campo comercial como un diseño estratégico de interacciones que faculte dinámicas empresariales armónicas y responsables en tanto que valoran las opiniones de los distintos involucrados. El diseño genera vínculos entre la práctica empresarial y dinámicas sociales donde mutuamente se benefician, siendo el diseño herramienta que genera flujos de intercambio favorables a cada sector (Real, 2016). La autoridad del diseño se legitima en la generación de interacciones efectivas para lo ambiental, social y económico, una práctica que promueve la sostenibilidad mediante el reconocimiento de interdependencias. Para Buchanan (2001a), el diseñador es quien genera interacciones cuidando también el diseño de procesos, servicios y otras actividades estructuradas, ya sean actividades prácticas, comerciales, artísticas, de entretenimiento o educación. El diseño, en todas sus formas, habilita a los individuos para que exploren cualidades diversas de la experiencia personal y para que moldeen las cualidades usuales de la experiencia comunitaria; el diseño como generador de conexiones (Buchanan, 2000) entre todas las características de las interacciones humanas como recurso central.

La dialéctica como herramienta, a diferencia de la gestión y la administración que se basan en estadísticas y cálculos, promueve el trabajo colaborativo a través del diálogo (Buchanan, 2017). La planeación estratégica se descompone cuando el contexto cultural más amplio no es continuo o necesita una gran transformación, es entonces que el abordaje dialéctico como estrategia de interacciones permite encontrar el punto medio entre argumentos opuestos, el dominio de la cooperación para empresas comunes que en la consecución de sus objetivos reúnan las condiciones del macroentorno social y cultural en que se proyectan sus resultados.

La dialéctica es una alternativa para la deliberación y discusión responsable para la toma de decisiones colaborativas sobre temas críticos de acción en conveniencia con el *pensamiento diseño* que se concentra en problemas concretos y soluciones prácticas que favorezcan la interacción, el diseño como generador de conexiones entre todas las características de la vida como recurso central. En el mundo contemporáneo el diseño de interacciones se entiende como el diseño de experiencias; herramienta con creciente demanda e investigación por ser detonante de acción que reúne percepción, motivación y cognición (Hassenzahl, 2020). El diseño se está volviendo cada vez más experimental y pide ser una forma con la que las personas puedan interactuar; esto lo han comprendido y aprovechado las diversas plataformas de redes sociales como Instagram, entre otras (Newberry, 2019).

El diseño de interacciones (Buchanan, 2017) implica la experiencia práctica y el reconocimiento de los ambientes y entornos presentes, admite lo significativo de las experiencias singulares desde la lectura de la opinión general, diseñar interacciones es diseñar sistemas, un concepto más complejo cuyo abordaje implica generar los escenarios en los que dichas interacciones habrán de sucederse. El autor propone reconocer los patrones de los individuos a través de la dialéctica, como un abordaje que reúne y pone a discutir los opuestos con el fin de encontrar acuerdos significantes, resultado de experiencias diversas. Este nivel más complejo del diseño de interacciones en los entornos y sistemas está impactando fuertemente el pensamiento de diseño y la investigación de diseño en los Estados Unidos y en muchas otras partes del mundo, dice el autor en su artículo Design Research and the New Learning Design (2001b).

El diseño, lejos de ser una actividad artística neutral e inofensiva, por su propia naturaleza tiene un impacto perdurable porque puede transmitir ideas sobre quiénes somos y cómo debemos comportarnos en una forma tangible, sea esto tomado con cautela en el sentido de no potenciar el “deber ser” como una aspiración universalista ya obsoleta y sin cabida en el presente, sino como la ruta de creación de sistemas de interacción que ofrezcan por el con-

trario posibilidades a nuevas maneras de relacionarse y de ser en el mundo. El diseño en este aspecto cobra relevancia para trabajar abriéndose a las perspectivas de otras disciplinas a fin de responder a entornos complejos, ofreciendo su potencial inventivo y creador que consideren necesidades diversas, enfocarse en la integración de lo diferente para reprogramar prácticas, ante situaciones que exigen el cambio de estilo de vida, implicando un accionar y el cambio de actitudes colectivas que impacten hasta el modelo económico.

Pensar el diseño a la luz de las problemáticas contemporáneas

Pensar en las problemáticas contemporáneas implica colocarse en las octavas mayores de los problemas que antes nunca enfrentamos como humanidad; el cambio climático, las enfermedades pandémicas, la diversidad cultural, la economía, la migración, la inequidad, la violencia, la inseguridad, la tecnología, los temas de género, entre otros, en los que el flujo e incertidumbre parecen los conceptos comunes. Tener la apertura para pensar de manera distinta implica reconocer que persisten planteamientos arraigados de pensamiento que derivan en el hacer, no se pueden resolver los problemas desde los mismos abordajes que les generaron, decía Einstein.

Pensar el diseño en la dimensión del diseño de sistemas de interacción como herramienta que identifica su centro en la exploración de ideas y valores culturales unificadores, una ruta donde el pluralismo de abordajes no se desborde, que busque experiencias y formas de pensar que se adapten a nuevas maneras de proponer acciones colectivas, éticas en la dimensión de acción y no de regulación fragmentaria. En este sentido, la búsqueda de beneficios toma base en acuerdos, en función de participar de nuevos mundos y nuevas formas de relacionarse que permitan flujos circulares. Esta perspectiva supera las propuestas de Buchanan, específicamente en lo que concierne al humanismo y la dialéctica.

Para explorar nuevos enfoques la recomendación es abrir la mente, la lectura de planteamientos tales como el transhumanismo, o el posthumanismo de Sloterdijk (Vásquez, 2009). Perspectiva filosófica que señala la complicada distinción entre lo natural y lo artificial, preguntando si aún tiene cabida plantear sus diferencias, y propone desarrollar un aprendizaje polivalente del entorno en que el pensamiento ecológico tome en cuenta no solo lo natural sino lo tecnológico, entendiendo que los hombres requieren relacionarse entre ellos pero también con las máquinas, los animales y las plantas.

El posthumanismo invita a repensar la cosmovisión que tenemos de las cosas, propone escenarios distintos de acción considerando vertientes alentadoras y oscuras en tanto a la evolución del humano y su género. Reflexionar sobre el papel del diseño en ambos casos, por ejemplo en el marco que posibilita la mejora del humano a través de cambios en las condiciones de vida o como frente a crisis ecológicas por medio de la robótica o la inteligencia artificial, como también desde el lado oscuro en previsiones de un mundo deshumanizado (Pérez, 2019), permiten colocar la práctica y su impacto desde otras miras.

Reflexionar sobre el diseño, como lo dibuja Buchanan en tanto a práctica de acción política, propone con cada producto maneras de hacer y de estar, formas de pensar, siendo a la vez síntesis de un abordaje individual en su dimensión de práctica creativa, y en este sentido también generador de posibilidades de otras formas de estar y ser en el mundo. El diseño debería procurar en tanto acción, una convivencia social mejor, no como discurso rígido que debe ser repetido, sino como la práctica que propone posibilidades, alternativas a lo que es el mundo, es decir, su posibilidad de crear nuevas realidades poniendo el acento en lo más favorable para el bien común atendiendo ámbitos diversos, convirtiendo al diseño en un elemento esencial dentro de una nueva filosofía de la cultura.

El enfoque retórico que permite a través del entendimiento del contexto y de su interpretación generar escenarios, o colocaciones discursivas colabora con la integración de abordajes distintos para la generación de realidades nuevas. Da cabida a interacciones más armónicas entre las diversas formas de

ser, en las que el concepto de sistema se entienda en el sentido de condición de interacciones, en una nivelación axiológica dirigida a la inteligencia y también al sentimiento, donde se reúnen razones y pasiones. En todas sus formas, la disciplina del diseño habilita a los individuos para que exploren las cualidades diversas de la experiencia personal y para que moldeen las cualidades usuales de la experiencia comunitaria.

En el planteamiento de Buchanan, la ecología de la cultura se entiende como el sitio donde se suceden la realidad de la vida social, donde los procesos colectivos de pensamientos individuales en conjunto con acciones y pasiones corren incluso el riesgo de pensarse como únicas. La ecología de la cultura es ambiente de comunicación y experiencias construidas desde los conflictos de expresiones alternativas, o visiones del mundo, que requieren una reflexión profunda para aprender de las exploraciones de otros y de sus descubrimientos más allá de lo considerado objetivo, sabiendo que la diversidad, las inquietudes y cuestionamientos son lo normal en el proceso cultural.

En el marco de un mundo inequitativo, el poder del diseño para generar mundos posibles permite replantear las ecologías culturales y recordar, como señala Judith Butler (citada en Pulecio, 2011), que la vieja categoría de lo humano funciona como motivo de exclusión para las minorías, que reunidas como colectivo representan un amplio sector social. La rearticulación del concepto de lo humano podrá darse cuando se les permita a dichas minorías hablar en y desde sus propias singularidades, la inclusión de los otros y del reconocimiento de sus experiencias colabora con la generación de abordajes distintos que exigen nuevos sistemas de interacciones como posibles campos de acción para el diseño.

La generación de sistemas de interacción que favorezca realidades más armónicas no sólo se limita a los aspectos sociales y culturales como se ha mencionado, el diseño desde este enfoque permite ejecutar su potencial en otros campos como el económico, viendo surgir propuestas alternativas. Para generar rutas alternas a los modelos de consumo sugiere Lipovetsky (2013), la

corrección de las dinámicas sociales, explorando nuevas formas de satisfacción de lo individual basadas en el reconocimiento de las pasiones colectivas, de este modo se relativiza el desenfrenado esquema de hiperconsumo que regula el mundo. La campaña ambiental de la economía responsable (Elks, 2013) desafía la suposición de una economía basada en el crecimiento y aumento del consumo para la prosperidad, propone consumir menos y mejor, alineando empresas que recurran a insumos amables al ambiente y promoviendo el consumo moderado. Modelos económicos más radicales como The New Economy Coalition promueve el intercambio sin fines de lucro, experimentando con formas nuevas de negocio, gobierno y cultura, cambiando totalmente el paradigma (NEC, 2020).

El diseño está en la mira potencialmente universal, puesto que el pensamiento de diseño puede aplicarse a cualquier área de la experiencia humana. El diseño se forma a través de los distintos encuentros con nuevos problemas, no hay un solo pensamiento de diseño, no puede haberlo, y sin embargo se nutre de todas esas maneras de pensar, la diversidad es su fuerza, se adapta, muta y echa sus pequeñas raíces en cualquier terreno.

Fuentes

- Abad, F. (1992). Retórica, poética y teoría de la literatura. U.N.E.D. Madrid. Recuperado de <https://www.dialnet.unirioja.es>
- Buchanan, R. (2017). Dialectic and Inquiry in Design: Understanding Surroundings and Systems, Designing Environments [video]. En systemic Designs, RSD6 Keynotes. Emerging contexts for systems perspectives in design. Relating Systems Thinking and Design 6, Oslo School of Architecture and Design, Oslo, Norway 18th-20th October 2017. Recuperado de <https://systemicdesign.net/rsd6/keynotes/>

- Buchanan, R. (2015). Retórica humanismo y diseño. Mexicanos diseñando. Recuperado de <https://pdfslide.net/documents/retorica-humanismo-y-diseno-56a8f3db7b339.html>
- Buchanan, R. (2001a). Design and the New Rhetoric: Productive Arts in the Philosophy Culture. *Philosophy & Rhetoric*, 34(3), 183-206. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/40238091>
- Buchanan, R. (2001b). Design Research and the New Learning Design Issues, 17(4). Disponible en <https://www.ida.liu.se/divisions/hcs/ixs/material/DesResMethod9/Theory/01-buchanan.pdf>
- Buchanan, R. (2000). *Human Dignity and Human Rights: Thoughts on the Principles of Human-Centered Design*. *Design Issues*, 17(3).
- Buchanan, R. (1998). Branzi's Dilemma: Design in Contemporary. *Design Issues*, 14(1).
- Buchanan, R. (1995). *Rhetoric, Humanism, and Design*. *Discovering Design: Explorations in Design Studies*, edited by R. Buchanan and V. Margolin, University of Chicago Press.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21. Published by: The MIT Press. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/1511637>
- Cassim, F. (2013). *Hands On, Hearts On, Minds On: Design Thinking within an Education Context*. Special Issue: Design Education: International Perspectives and Debates Volume 32, Issues. Recuperado de <https://doi.org/10.1111/j.1476-8070.2013.01752.xproblems-changed-design/>
- Designing Change Blog. (2015). How 'Wicked Problems' Changed Design. Recuperado de <https://www.designing-change.com/2015/07/21/how-wicked-problems-changed-design/>
- Docplayer. (2019). Richard Buchanan; CV. Recuperado de <https://docplayer.net/7568614-Richard-buchanan-ph-d.html>
- Elks, J. (2020). Patagonia Launches 'Responsible Economy' Campaign. Sustainable Sustainable Brands Register. Recuperado de <https://sustainablebrands.com/read/marketing-and-comms/patagonia-launches-responsible-economy-campaign>

- Filosofía. (2020). Diccionario filosófico: John Dewey. Recuperado de <https://www.filosofia.org/enc/ros/dew.htm>
- Friss, R., Siang Yu, T. (2019). Design thinking: Get a quick overview of the history. Recuperado de <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-a-quick-overview-of-the-history>
- Hassenzahl, M. (2020). User Experience and Experience Design. The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed. Recuperado de <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/user-experience-and-experience-design>
- Hernández, D., Cerón, B., Corona, N., García, C., Montiel, M., & Cruz, A. (2015). Estando aquí ¿estoy? Una discusión del diseño como cuarto orden del pensamiento. *Revista Nexus Comunicación*. 254. DOI: 10.25100/nc.voi18.689.
- JDS. (2020). The John Dewey Society; History. Recuperado de <https://www.johndeweyociety.org/about/history/>
- Lipovetsky, G. (2013). Gilles Lipovetsky. La sociedad del hiperconsumo [video]. En Cátedra Alfonso Reyes. Enero, 2020. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=r3ychf3lRow>
- Nec. (2020). New Economy Coalition [website]. Recuperado de <https://neweconomy.net/about>
- Newberry, C. (2019). How to Use Instagram for Business: A Practical 6-Step Guide. Hootsuite Blog. Recuperado de <https://blog.hootsuite.com/how-to-use-instagram-for-business/>
- Pérez, J. (2019). El poshumanismo. Los derechos de los seres vivos, la naturaleza y la humanidad en el horizonte 2050. IEEE Instituto Español de Estudios Estratégicos. Disponible en <http://revistadefilosofia.com/26-01.pdf>
- Pulecio, J. (2011). Judith Butler: Una filosofía para habitar el mundo. *Universitas Philosophica* 57, año 28:61-85, Bogotá, Colombia. Disponible en

- <https://studylib.es/doc/6862470/judith-butler--una-filosof%C3%A1a-para-habitar-el-mundo>
- Real, A., Macías, R. (2017). Del diseño integral al estudio de caso bajo el enfoque transdisciplinar. En C. Villagómez y J. Saldaña Hernández y N. Gurieva (ed.), *Diseño e Investigación*, 1er. ed. [En línea] Guanajuato: Universidad de Guanajuato, pp.347-362. Disponible en: https://issuu.com/arorep/docs/4ciid_libro_dise_o_e_investigacion
- Real, A., Macías, R. (2016). Taller integral de diseño gráfico: proyectos transdisciplinares. En C. Villagómez, J.C. Hernández (Comp.). *La Transdisciplina en el Arte y el Diseño* (pp. 111-134). Universidad de Guanajuato. Disponible: https://issuu.com/arorep/docs/libro_transdisciplina_arte_dise_o
- Richard McKeon (2010). Richard McKeon: Home. Recuperado de <https://www.richardmckeon.org/index.htm>
- The Chicago Blog. (2011). Richard McKeon: Twentieth-Century Man. Published by The University of Chicago Press. Recuperado de <https://pressblog.uchicago.edu/2011/03/22/richard-mckeon-twentieth-century-man.html>
- Trilnick, C. (2010). Richard Buchanan; IDIS Facultad de Diseño. Recuperado de <https://proyectois.org/richard-buchanan/>
- UC. (2006). Guide to the Richard Peter McKeon Papers: 1918-1985, University of Chicago Library. Recuperado de <https://www.lib.uchicago.edu/e/scr/findingaids/view.php?eadid=ICU.SPCL.RPMCKEON>
- Vásquez, A. (2009). Sloterdijk, Habermas y Heidegger; Humanismo, Posthumanismo y debate en torno al Parque Humano. *Eikasía*. Revista de Filosofía, año IV. Disponible en <http://revistadefilosofia.com/26-01.pdf>
- Virguez, M. (2017). John Dewey: biografía, teorías y aportaciones. Recuperado de <https://www.lifeder.com/john-dewey/>
- Weatherhead, School of Management. (s.f.). Richard Buchanan; IDIS Facultad de Diseño. Recuperado de <https://weatherhead.case.edu/faculty/george-buchanan>

Westbrook, R. (2000). *John Dewey. Perspectives: revue trimestrielle d'éducation comparée* (Paris, UNESCO: Bureau international d'éducation), vol. XXIII, n° 1-2, 1993, pp. 277-93. ©UNESCO: Bureau international d'éducation. Recuperado de <https://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/deweyf.PDF>

Semblanza curricular

Alma Rosa Real Paredes es doctora en Ciencias de Alta Dirección. Maestra en Ciencias y Artes para el Diseño por la Universidad Autónoma Metropolitana. Profesora investigadora de tiempo completo por la Universidad Autónoma de Aguascalientes, en el Departamento de Diseño Gráfico. Participa como titular y colaborador en diversos proyectos de investigación; autora de publicaciones diversas, capítulos de libro, entre otros. Miembro del comité editorial en la Universidad de Guanajuato para la revista electrónica indexada Interiorgráfico, en la Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco para revista Diseño en Síntesis, y Universidad Autónoma de Aguascalientes en revista Binomios. Miembro del Cuerpo Académico Estudios Integrales de Diseño. Dedicada a la difusión cultural del ejercicio del Diseño Gráfico, miembro del World Wide Graphic Designer que le ha permitido exponer su trabajo gráfico de activismo social en países como Emiratos Árabes, China, Suiza, Corea del sur, Chipre, Indonesia, Ecuador, Polonia, México, entre otros. En 2017 recibió el Reconocimiento Internacional a la Excelencia en Seúl por el Cartel "DOKDO Beautiful Island of Korea", otorgado por Korean Forum of Design. Ejercicio profesional en ámbitos de publicidad y gestión del diseño.

