

El problema de formular el problema de diseño

Actas de Diseño (2020, diciembre),
Vol. 32, pp. 140-143. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2015
Fecha de aceptación: julio 2016
Versión final: diciembre 2020

Mariela Marchisio y Fernando Rosellini (*)

Resumen: Las temáticas posibles de ser abordadas desde el campo del diseño son muy amplias, generalmente se las define por líneas prioritarias, que pueden ser fijadas por el organismo evaluador, cátedra, cliente, etc. Estos encargos suelen ser un planteo vago y bastante confuso, pudiendo deberse a que los conceptos involucrados no se encuentran lo suficientemente definidos. Estos conceptos tienen distintos niveles de aproximación, si lo estudiamos desde lo general a lo particular: el Tema, la Problemática, el campo problemático, entre otros.

Palabras clave: Problemática - diseño - temática - arte - aprendizaje.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 143]

Introducción

El aprendizaje debe anteponer la búsqueda de un proceder, que es fruto de una explicación de la realidad, a la vez que un modo de interpretarla, comprenderla y explicarla. Diseñar es, en cierto modo, explicar, reconocer, que aquello que se da a luz, lleva consigo una gran parte de nosotros, pero que sobretodo es superador de sus antecesores. Por ello aparece la instancia de problematizar y de enseñar a problematizar. ¿Cómo formar a nuestros estudiantes para que puedan problematizar los escenarios complejos de nuestra historia reciente, a la vez que ofrecer respuestas innovadoras a estos desafíos? Las temáticas posibles de ser abordadas desde el campo del diseño son muy amplias, generalmente se las define por líneas prioritarias, que pueden ser fijadas por el organismo evaluador, cátedra, entidad que adjudica becas o subsidios, unidad académica, cliente, etc., o bien puede ser fijada por intereses particulares de los integrantes del equipo de diseño.

La mayoría de las veces un encargo es un planteo vago y bastante confuso. Esto puede deberse a que la institución o persona que nos lo realiza no tiene muy en claro qué es lo que necesita, o que nosotros no podamos interpretar su modalidad y forma de expresarlo debido a que los conceptos involucrados no se encuentran lo suficientemente definidos, de ahí las enormes dificultades en poder comenzar un proyecto.

De todas maneras es un momento del proceso de diseño que se subestima y al que por lo general no se le da el tiempo necesario para su desarrollo, donde ambas partes dan por sentado que el planteo es claro.

Por lo que creemos que sería de gran ayuda definir los distintos conceptos que son necesarios para formular un problema de diseño. Estos conceptos tienen distintos niveles de aproximación, si lo estudiamos desde lo general a lo particular: el tema, la problemática, el campo problemático, entre otros.

Marc Auge (2015) plantea que lo que sabremos del mundo cambiará el mundo, pero en nuestros días estos cambios resultan inimaginables. No podemos saber, por ejemplo, cuál será el grado de avance de la ciencia de aquí a treinta años. El hecho de asumir el rol de la ciencia frente al

futuro, anuncia nuevas finalidades solamente abordables desde otro paradigma distinto del racional moderno.

Noam Chomsky (2015) en el prólogo de su libro *La (des) educación* advierte que las relaciones instaladas desde esta lógica, especialmente en educación, que utilizaron categorías como emparejamiento, masificación y uniformización, terminaron provocando conductas funcionales al sistema del capital y el consumo dominantes. Si bien él habla de la enseñanza en general, lejos de favorecer el pensamiento independiente, las Escuelas de Diseño, a lo largo de la historia, no han dejado de interpretar un papel institucional dentro de un sistema de control y coerción que opera dentro de un marco de propaganda cuyo efecto es deformar o suprimir las ideas y la información no deseadas. Los relatos y metodologías actuales ponen en jaque estas lógicas de institucionalización y manifiestan la necesidad de cambios profundos de paradigma.

Frente a los desafíos y fines de la pedagogía de vanguardia ¿no será hora de poner a prueba otras finalidades del Ser en el Mundo? Y de ser así ¿qué rol toma la enseñanza del diseño y los espacios que la propician, la posibilitan, la potencian, la complementan? ¿O será que en realidad los espacios educativos que actualmente albergan estas funciones la condicionan, la limitan? ¿Se han convertido en espacios de imposibilidad las escuelas actuales?

La definición del tema

La definición del tema es el primer recorte que se realiza dentro del campo de posibles investigaciones y al explicar el porqué del tema elegido es cuando se justifica la existencia de la investigación. Por lo tanto el investigador debe introducirse en la fundamentación del mismo y para ello se debe definir el problema. Es importante definir que el tema en sí no entraña un problema y menos aún uno de la incumbencia del campo disciplinar; los temas Alimentación, Salud, Seguridad, Educación, Movilidad, Empleo etc., no son problemas. Son temas porque no especifican una falencia o situación no resuelta. Esto es diferente a pensar que todos estos temas tienen respuestas que, aún entre las mejores, sean perfectibles, pero esa

especulación no es suficiente para especificar cuál es el problema de diseño.

Cuando se elige el tema, es importante la observación sobre la situación que se pretende investigar. Enunciar el problema no es más que presentar, mostrar las características del sistema, contar lo que está pasando en relación con una situación, con una persona, con una empresa, con una innovación tecnológica, con una carencia, etc. Por eso se debe plantear una problemática que es cuando se comienza a determinar cuáles son los ejes de investigación.

La elección del tema permite situar el problema a la vez que situarlo. La complejidad en el entrenamiento de la elección del tema está en esta última acción, que corresponde a establecer los límites de la acción de modo de rodearlo, aprehenderlo, casi como una estrategia de batalla, delimitar el objetivo.

La comprensión de la problemática

Enunciar el problema es, por lo tanto, precisar la naturaleza y las dimensiones del mismo con todos los detalles. Es decir, explicar la situación no resuelta o indeterminada, etapa que podría llamarse situación “problemática”; ya que se hace problemática en el momento mismo de ser sometida a investigación.

El resultado primero de la intervención de la investigación es entonces la estimación de que la situación es problemática. Partimos de asumir que todas las situaciones son problemáticas y problematizables y que por tal motivo demandan fijar una paradoja, en clara confrontación con la doxa (en tanto certezas), que nos permita ponerla en crisis, cuestionarla, mirarla desde otra perspectiva.

Es precisamente este el momento en el cual se logra poner en crisis la situación inicial. En este instante aparece la postura, el enfoque teórico que posibilitará sentar las bases de la reflexión y fijar la postura frente a la problemática. Poder establecer una posición frente a una situación inicial desde una postura teórica determinada también va a permitir avanzar en la formulación de los interrogantes de innovación. ¿Qué respuesta original puedo darle a este problema de diseño detectado desde esta postura teórica en la que creo? Es la pregunta que permitirá al estudiante consolidar su personalidad creativa y argumentativa.

Esta situación problemática es una red de relaciones complejas entre los elementos fundamentales de un proyecto de diseño, sujeto, objeto y ambiente. Determinar las características más importantes de estos elementos y sus interrelaciones es la tarea esencial del problematizar.

El enunciado del campo problemático

En esta instancia es importante establecer el rol que las distintas disciplinas tienen frente a la problemática y explicar que parte de la misma se genera por problemas de diseño. En la mayoría de los casos el problema excede el campo disciplinar, por ello es importante en esta etapa, explicar cómo incide este en el campo específico, qué situación de otra disciplina se solucionaría desde el campo específico y qué aspectos restan por resolver del mismo. Es lo que

algunos especialistas de metodología de investigación llaman campo problemático.

Un error recurrente en el planteo del problema se produce cuando la justificación del mismo hace que la investigación pierda su orientación específica y se deba resolver desde otra disciplina, por ejemplo, desde ciencias de la pedagogía, la política, la gestión pública, etc. Por eso es muy importante en este punto justificar y comprender el problema desde el campo específico.

Las problemáticas contemporáneas tienen un origen holístico que generalmente terminan involucrando o determinando respuestas multidisciplinarias e interdisciplinarias. En este sentido se podría afirmar que todos los problemas sirven para encarar una investigación desde diseño, pero ahora bien, el paso fundamental es, como se mencionó anteriormente, la justificación y la mirada que se realiza del mismo.

Allí es donde debe orientarse hacia el campo disciplinar para facilitar la formulación de la hipótesis de diseño, asociada siempre a un producto susceptible de ser fabricado mediante métodos industriales, por lo menos en los problemas abordables desde el 4º nivel de la carrera. Esta característica funciona como un límite frente a los problemas de Diseño Industrial, que deben ser resueltos mediante una acción física mediada por un producto.

La comprensión del Estado del Arte

Por lo tanto, formular el problema significa comprender causas y consecuencias, explicar el estado del arte para poder demostrar que se conocen las respuestas surgidas hasta el momento (concretadas o conceptuales) y que se está en condiciones de explicar y justificar por qué esas respuestas no lograron solucionar el problema.

En todo registro de propiedad industrial se solicitan búsquedas de antecedentes y la explicación del problema que soluciona el nuevo producto o proceso, estando estos dos elementos fuertemente relacionados, que son el principio y el fin del proceso de Diseño, problema y solución y, en este caso, la explicación y justificación de por qué se considera que se está mejorando la situación pre existente. En la labor del diseñador existe esta tarea ineludible de conocer el estado del arte para no trabajar sobre un problema ya resuelto, no existiendo más en ese caso.

En esta etapa es también indispensable comprender qué disciplinas se involucran en la resolución de la problemática para poder establecer qué tipo de información y asesoramiento externo se necesitará para abordar el desarrollo de la investigación.

Determinar estas cuestiones sirve para establecer metodologías de investigación, cualitativa, cuantitativa o mixta, y el tipo de datos que se deberán recoger: entrevistas, encuestas, trabajo interdisciplinario, asesoramiento externo permanente, etc., evitando la mera acumulación de datos que no aportan a los resultados esperados.

La definición y ajuste del problema

Toda idea de investigación debe convertirse en problema de investigación. En este sentido el problema no es

algo molesto o negativo sino aquello que se convierte en objeto de reflexión y sobre lo que se quiere estudiar para conocerlo. Según Ferrater Mora (2004), la etapa de formulación del problema “tiene que consistir en trazar el marco dentro del cual los problemas adquieren sentido y ofrecen perspectivas de solución”, es decir que se deben superar las intuiciones para arribar a nociones e ideas que le otorguen sentido, conocer el problema.

Según Yuni y Urbano (2014), “en la ciencia un problema de investigación es una dificultad que no puede resolverse en base a una experiencia común y para la cual no alcanzan los conocimientos disponibles, o los mismos carecen de precisión”. Es decir que el problema es el punto de inicio del proyecto de diseño industrial porque una vez que cumple con las precisiones que hemos desarrollado hasta ahora podemos entender que estamos frente a un proyecto.

Hemos desarrollado hasta ahora los conceptos de tema, por ejemplo, seguridad, problemática, todos los aspectos que deben estudiarse en relación al problema, campo problemático, la incumbencia disciplinar en relación a este, el problema la definición de la carencia o dificultad para alcanzar un objetivo. Es importante hacer notar que en innumerables situaciones se confunde al problema de diseño con el producto que daría solución.

La consideración de la pertinencia de los problemas detectados

Los intereses personales deben conciliar con los objetivos del trabajo. Existen algunas temáticas que por su grado de especificidad requieren respuestas de diseño que no admiten industrialización ni seriación de productos, sino que se resuelven con respuestas personalizadas, por ejemplo preparación de vehículos para rally o lanchas de competición, etc. En estos casos debe apuntarse a detectar problemas dentro del tema que admitan la elaboración de un programa de diseño que supere el objeto único.

Lo mismo ocurre con temáticas que por su complejidad no alcanzan la envergadura de un programa de diseño de un sistema complejo, que es lo que se exige como trabajo de cuarto nivel y se espera de un trabajo de final de carrera. En estos casos también debe profundizarse el planteo del problema hasta darle la profundidad requerida por el ejercicio.

Los recortes innecesarios en una investigación suelen producirse cuando se plantea el mismo en términos exclusivamente geográficos, por ejemplo: equipamiento urbano para la plaza Colón de la ciudad de Córdoba o colectores solares para el departamento Ischilín. En ese caso debe justificarse correctamente qué tiene de específico ese espacio geográfico que hace que no se pueda admitir en él ningún equipamiento actualmente ofrecido por el mercado. No se está diciendo que el problema no exista, sino que es necesario profundizar el estudio del mismo para poder justificar el recorte y así formular una hipótesis acorde al mismo.

Este tipo de recortes es muy frecuente en investigaciones de disciplinas como la biología, la geografía, etc., pero

para investigaciones referidas a diseño industrial pueden llevar a distorsionar la búsqueda y posteriores respuestas. No debe confundirse el recorte con el caso de aplicación, uno puede trabajar por ejemplo con colectores solares, y tomar como caso de aplicación en el Departamento Ischilín, siguiendo con el ejemplo, pero en ese caso la investigación excede a la localidad y su aplicación podrá replicar en otras.

En algunas circunstancias en las cuales la temática tiene una fuerte carga de innovación el problema reside en incorporar nuevos avances, por ejemplo tecnológicos o científicos, a objetos ya existentes o bien en crear nuevos objetos que puedan incorporar esos avances tecnológicos o científicos y así resuelvan funciones que no se habían considerado hasta el momento. Este tipo de temas es muy recurrente en temáticas relacionadas a la medicina, al agro, a la alimentación, entre otras.

Conclusión

En síntesis, la claridad en la formulación de la situación problemática y la explicación del problema de diseño específico, son claves para la formulación de objetivos e hipótesis. Por ello, una vez identificado el problema a estudiar conviene hacerse preguntas para comprobar si se han tenido en cuenta las consideraciones señaladas precedentemente:

- ¿He identificado una situación sobre la que puedo hacer algo?
- ¿Tengo garantías de que puedo mejorar esa situación desde mi disciplina?
- ¿He revisado suficientemente la situación y verifico que tengo motivos para intervenir en la misma?
- ¿Dispongo de suficiente información referida al tema?
- ¿He pensado en las personas que deberán asesorarme?

La investigación como instrumento de enseñanza del proceso de diseño supone situarse críticamente en la base de la actividad humana y contribuir a ella abriendo nuevos caminos para el desarrollo de múltiples aplicaciones de aquello investigado, supone no saber de antemano cual será el resultado.

Solemos referirnos a “la realidad” como una suerte de afuera inmodificable. Si las prácticas acontecen en un mismo tiempo y hasta en un mismo lugar; si nada va a cambiar ¿para qué habría que intentarlo? Comprender la cuestión de cuánto, cómo y bajo qué condiciones y efectos pueden ser transformados los pasajes/paisajes institucionales, aportando calidad al hábitat sin convertirse en fuente de problemas ambientales presentes y futuros, nos impone el desafío de enfrentar la realidad, simplemente para cambiarla, para que nuestros modos de estar en el mundo modifiquen nuestros modos de ser parte del mundo.

Estamos convencidos que aplicar este instrumento en las actividades pedagógicas nos permite corregir algunos supuestos, a la vez que generar procesos de crecimiento autónomo en la formación de nuestros estudiantes.

Bibliografía

- Auge, M. (2015). *¿Qué paso con la confianza en el futuro?* Buenos Aires: Siglo XXI ediciones.
- Chomsky, N. (2015). *La (des)educación* (4ª ed). Barcelona: Austral ediciones.
- Ferrarter Mora, J. (2004). *Diccionario de Filosofía* (3ª ed.). Barcelona: E Ariel Referencia
- Yuni, J. A y Urbano, C. A. (2014). *Técnicas para Investigar. Recursos metodológicos para preparación de proyectos de investigación* (1ª ed.). Córdoba: Ed. Brujas.

Abstract: The possible topics to be approached from the field of design are very broad, generally defined by priority lines, which can be fixed by the evaluating body, chair, client, etc. These tasks are usually a vague and rather confusing approach, and may be due to the fact that the concepts involved are not sufficiently defined. These concepts have different levels of approximation, if we study from the general to the particular: the Theme, the problematic, the problematic field, among others.

Keywords: Problematic - design - theme - art - learning.

Resumo: As temáticas possíveis de serem abordadas desde o campo do design são muito amplas, geralmente são definidas por linhas prioritárias, que podem ser fixadas pelo organismo avaliador, cátedra, cliente, etc. Estes encargos costumam ser propostas imprecisas e confusas, podendo se dever a que os conceitos envolvidos não estão corretamente definidos. Estes conceitos tem diferentes níveis de aproximação: o tema, o problema, o campo problemático, etc.

Palavras chave: Problemática - design - temática - arte - aprendizagem.

(*) **Mariela Marchisio**, Magister GADU, Arquitecta. Profesor - investigador de la FAUD - UNC del área teoría y proyecto. Desempeña funciones de gestión en la UNC. Ha publicado artículos y obras distintos medios nacionales e internacionales. Es embajadora de Diseño de la UP. **Fernando Rosellini**, Especialista en Educación Superior, Diseñador Industrial. Profesor-Investigador de la FAUD - UNC del área proyecto. Desempeña funciones de gestión en la UNC. Ha publicado artículos y obras medios nacionales e internacionales. Es Profesor Titular Exclusivo de la Cátedra Diseño Industrial III B.

Óscar Hagerman: diseño, solidaridad y retorno

Actas de Diseño (2020, diciembre),
Vol. 32, pp. 143-150. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: marzo 2017
Fecha de aceptación: julio 2018
Versión final: diciembre 2020

Sandra Amelia Martí y Enrique Bonilla Rodríguez (*)

Resumen: Recientemente, Óscar Hagerman fue homenajeado en la UAM Xochimilco y nos dimos a la tarea de reunir información biográfica y algunas anécdotas de su trayectoria como diseñador social. Además de describir su personalidad, revisamos su formación mediante sus documentos de vida y las declaraciones que ha hecho en entrevistas, lo cual nos acerca a desentrañar su concepto personal sobre el quehacer del diseño. Este, a su vez, vinculado con nuestros artesanos y sus comunidades rurales. Ello porque uno de los sellos distintivos del trabajo de Hagerman es tomar como punto de partida los propios recursos –tanto materiales como formales–, con los que cuentan las comunidades, para, a partir de ahí, producir una simbiosis entre la calidad de lo sencillo y el espacio. Tal fórmula se aplica después al desarrollo de proyectos de viviendas, escuelas o mobiliarios, que identifiquen y enorgullezca a sus habitantes o usuarios.

Palabras clave: Diseño - arquitectura - diálogo - comunidad - espacios.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 149-150]

Introducción

“La arquitectura y el diseño debe ser un canto a la vida, el canto de los que habitan, porque lo más hermoso es que el proyecto surja de la gente”
Óscar Hagerman

Elena Poniatowska, Paloma Vera y Roberto Vélez González, entre otros muchos autores, han hablado elogio-

samente del trabajo de Óscar Hagerman y de su propia persona. Destacan de él su vocación por inaugurar opciones y, a su vez, provocar las travesuras del encuentro; o bien su habilidad, lo mismo para organizar ambientes que para provocar juegos de acontecimientos, siempre en busca de tratar de revivir el potencial *político* humano. En junio de 2016, en la División de Ciencias y Artes para el Diseño de nuestra Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) Xochimilco tuvimos la fortuna de contar una vez más con su enriquecedora presencia, durante una actividad organizada por el Departamento de Tec-