

ESTA EDICIÓN DE DISEÑA PRETENDE CONTRIBUIR, DESDE UNA PERSPECTIVA MUY aplicada, a la incipiente discusión sobre el rol que los “asuntos de preocupación” podrían tener en la investigación en diseño, sumándose así a una corriente en expansión: «en últimos años, una parte pequeña pero activa de la literatura de diseño ha investigado el papel de los asuntos de preocupación en el proceso de diseño» (Menéndez-Blanco & De Angeli, 2016, pp. 227).

Básicamente, los asuntos de preocupación (*matters of concern*) surgen en contraposición a los asuntos de hecho (*matters of fact*). Bruno Latour (2004) propuso esta categoría tras constatar que, si analizamos la realidad únicamente desde la perspectiva de los hechos, lo único que conseguimos es acceder a información incompleta y simplificada. Así, no solo empobrecemos la realidad, sino que además dejamos fuera toda una dimensión tanto más rica de estudiar (Latour, 2004). Por lo tanto, se requería un giro que permitiese dar cuenta de la realidad social tal como la experimentamos, con toda su complejidad y sus contradicciones, y que pudiera dar cuenta de su carácter inacabado, situado, controversial, mediado y procesual. El mismo Latour define los asuntos de preocupación de la siguiente manera:

Un asunto de preocupación es lo que le ocurre a un asunto de hecho cuando le agregas toda su escenografía, al igual que lo harías al desviar tu atención del escenario a toda la maquinaria de un teatro (...) Los asuntos de hecho eran indiscutibles, obstinados, estaban simplemente allí; los

THIS ISSUE OF DISEÑA AIMS TO CONTRIBUTE, FROM A VERY APPLIED PERSPECTIVE, TO THE discussion about the role that ‘matters of concern’ could have in design research, thus adding to a growing body of work: “In recent years, a small but active part of design literature has investigated the role of matters of concern in the design process” (Menéndez-Blanco & De Angeli, 2016, pp. 227).

Basically, ‘matters of concern’ arise in contrast to ‘matters of fact’. Bruno Latour (2004) proposed this category after finding that, if we analyze reality only from the perspective of the facts, the only thing we achieve is access to partial and simplified information. Thus, we not only impoverish reality, but we also leave a whole rich dimension out of our studies (Latour, 2004). Therefore, a shift was required to allow us to account for social reality as we experience it, with all its complexities and contradictions, that could also account for its unfinished, situated, controversial, mediated and procedural character. Latour himself defines matters of concern as follows:

A matter of concern is what happens to a matter of fact when you add to it its whole scenography, much like you would do by shifting your attention from the stage to the whole machinery of a theatre (...) Matters of fact were indisputable, obstinate, simply there; matters of concern are disputable, and their obstinacy seems to be of an entirely different sort: they move, they carry you away, and, yes, they too *matter*. (Latour, 2008, p. 39)

asuntos de preocupación son discutibles, y su obstinación parece ser de un tipo completamente diferente: se mueven, te llevan lejos y, sí, también *preocupan* (Latour, 2008, p. 39).

Ciertamente, en esta definición resuena lo ocurrido en nuestra disciplina una vez que se incorporaron las necesidades del usuario al proceso de diseño. Pero esto va incluso más allá. La “maquinaria del teatro” incluye al usuario, por cierto, pero también incluye todo aquello que lo rodea y da sentido a sus preferencias, sus necesidades y sus deseos, incorporando también las consecuencias medioambientales, políticas, económicas y sociales de lo que hace, piensa y desea.

Lo interesante es que toda esta discusión surge justamente a propósito de objetos (científicos, tecnológicos, artísticos o religiosos), más específicamente, de objetos que, según Latour, se resisten a ser explicados socialmente (2004). Paradojalmente, el diseño no se ha apropiado de este concepto a partir del análisis o la creación de objetos, sino más bien a partir de las enormes posibilidades que ofrece para abordar diversas problemáticas en el ámbito del diseño participativo y el diseño público, sobre todo en aquellas instancias en que es necesario generar acuerdos que no empobrezcan las diferentes necesidades, propuestas y perspectivas en conflicto. Allí reside su mayor potencial. Tal como señalan Menéndez-Blanco y De Angeli:

El concepto asuntos de preocupación ha sido usado en algunos estudios dentro de la comunidad de diseño [por ejemplo, Andersen, Danholt, Ha-

Certainly, this definition resonates with what happened in our discipline once user needs were incorporated into the design process. But this goes even further. The ‘machinery of the theater’ includes the user, of course; but it also includes everything that surrounds him and gives meaning to his preferences, needs and desires, including the environmental, political, economic, and social consequences of what he does, thinks and wishes.

It is interesting that this whole discussion arises precisely in relation to objects (scientific, technological, artistic, or religious), more specifically, objects that, according to Latour, refuse to be socially explained (2004). Paradoxically, design has not appropriated this concept from the analysis or creation of objects, but rather from the enormous possibilities of addressing various issues in the field of participatory design and public design, especially in instances where it is necessary to generate agreements that do not impoverish the different needs, proposals and perspectives in conflict. There lies its greatest potential. As Menéndez-Blanco and De Angeli point out:

The concept of matters of concern has been used in a few studies within the design community [e.g. Andersen, Danholt, Halskov, Hansen, & Lauritsen, 2015; Björgvinsson, Ehn, & Hillgren, 2010], and in particular in public design [DiSalvo, Lukens, Lodato, Jenkins, & Kim, 2014]. In these studies, the concept is instrumental to the articulation of issues, understood as

Iskov, Hansen y Lauritsen, 2015; Björgvinsson, Ehn, y Hillgren, 2010], y en particular en el diseño público [DiSalvo, Lukens, Lodato, Jenkins, y Kim, 2014]. En estos estudios, el concepto es instrumental para la articulación de las problemáticas, entendidas como situaciones complejas que involucran a varios actores, o a grupos de actores, que tienen diferentes posiciones con respecto a la problemática, y respecto a la formación de públicos [Le Dantec & DiSalvo, 2013]. Una característica importante es que elaborar el espacio de diseño en términos de asuntos de preocupación implica una comprensión del diseño como un proceso para tratar los problemas, en lugar de un proceso para resolver problemas [DiSalvo, Lukens, Lodato, Jenkins y Kim, 2014] (2016, p. 279).

Uno de los trabajos mencionados por Menéndez-Blanco y De Angeli muestra que el concepto también ha sido útil para expandir el campo de la interacción entre personas y computadoras (HCI). Di Salvo y sus colegas exploran por qué los asuntos de preocupación pueden ser interesantes para el campo de la HCI y se plantean una pregunta incluso más general «¿cómo pueden funcionar los productos y procesos de diseño para expresar asuntos de interés?» (DiSalvo, Lukens, Lodato, Jenkins, & Kim, 2014, p. 2.397). Para ellos, la conexión está en “las cosas del diseño” (*design Things*):

Binder, De Michelis, Ehn, Jacucci, Linde y Wagner retoman el trabajo de Latour y lo extienden al diseño. (...) Explican que las cosas del diseño son expresiones relacionales que unen a humanos y no humanos, recursos

complex situations that involve several actors, or groups of actors, who have different positions with respect to the issue, and to the formation of publics [Le Dantec & DiSalvo, 2013]. An important characteristic is that the elaboration of the space of design in terms of matters of concern entails an understanding of design as a process of dealing with issues, rather than solving problems [DiSalvo, Lukens, Lodato, Jenkins, & Kim, 2014]. (2016, p. 279)

One of the works mentioned by Menéndez-Blanco and De Angeli shows that the concept has also been useful in expanding the field of Human-Computer Interaction (HCI). Di Salvo and his colleagues explore why matters of concern can be interesting for the field of HCI and raise an even more general question: “How can products and processes of design function to express matters of concern?” (DiSalvo, Lukens, Lodato, Jenkins, & Kim, 2014, p. 2397). For them, the connection is possible through ‘design things’:

Binder, De Michelis, Ehn, Jacucci, Linde, and Wagner pick up on Latour’s work and extend it into design. (...) They explain that design things are relational expressions that draw together humans and non-humans, resources and passions, in order to make issues manifest. Put another way, we might say that design things are shorthand for design that does the work of expressing matters of concern. (DiSalvo et al., 2014, p. 2398)

y pasiones, para hacer que los problemas se manifiesten. Dicho de otra manera, podríamos decir que las cosas de diseño son un método abreviado para el diseño que hace el trabajo de expresar asuntos de preocupación (DiSalvo et al., 2014, p. 2.398).

En definitiva, DiSalvo y sus colegas intentan responder cómo funcionan las cosas del diseño para expresar asuntos de interés, para lo cual exploran diversos formatos (diseño de medios, visualizaciones, *workshops* y *hackatons*). Si bien señalan que los asuntos de preocupación resuenan con el diseño crítico y especulativo, proponen el término “diseño público” para el trabajo de articular problemas y contribuir a la formación de “públicos”, es decir, grupos de interés que se involucren en esas problemáticas. El trabajo del diseñador sería proporcionar el andamiaje o la infraestructura requerida para apoyar la articulación de estos grupos sociales (o públicos) comprometidos con un problema. En este sentido, la capacidad del diseñador para involucrarse con las problemáticas resulta fundamental.

Esta edición de *Diseña* surge desde una perspectiva complementaria a la que ha explorado la literatura; en concreto, desde una re-interpretación del concepto asuntos de preocupación. Stan Ruecker, editor invitado de esta entrega, nos propone ver los asuntos de preocupación como aquellos temas «que no son el área central de investigación para ninguna disciplina determinada, sino que requieren contribuciones de muchas disciplinas», tal como él mismo señala en la convocatoria. Ade-

In short, DiSalvo and his colleagues try to answer how design things function to express matters of concern, for which they explore different formats (media design, visualizations, workshops and hackatons). While they point out that matters of concern resonate with critical and speculative design, they propose the term ‘public design’ for the work of articulating issues and contributing to the construction of ‘publics’, that is, groups of people who become involved in issues. The task for designers is to provide the scaffolding or infrastructure to support the articulation of these social groups (publics). In this sense, the ability of the designer to engage with issues is fundamental.

This edition of *Diseña* arises from a perspective that is complementary to the one that literature has explored; specifically, from a re-interpretation of the concept of matters of concern. Stan Ruecker, this issue’s guest editor, proposes the conception of matters of concern as “topics that are not the central research area for any given discipline, but instead require contributions from many disciplines,” as he points out in the call. In addition, we are interested in exploring what design can bring to lead research in matters of concern. These concepts make up the focus of this special issue.

The difference between seeing these projects as matters of concern, instead of seeing them as mere interdisciplinary projects is that the former offers the opportunity not to impoverish, simplify, decontextualize or immo-

más, interesa explorar qué puede ofrecer el diseño para liderar investigaciones en asuntos de preocupación. Ese es el foco de esta edición.

La diferencia entre ver estos proyectos como asuntos de preocupación en lugar de verlos como meros proyectos interdisciplinarios radica en que hacer lo primero ofrece la oportunidad de no empobrecer, simplificar, descontextualizar ni inmovilizar los problemas que se abordan. A través de las conversaciones sostenidas por Stan Ruecker con los entrevistados de este número, Laura Forlano, Guillermina Noël y Jorge Frascara, descubrimos que ver estos proyectos como asuntos de preocupación implica estar abiertos a complejizar las preguntas, a movernos en ambientes de incertidumbre, a no fijar roles, a incorporar las contradicciones y a utilizar lenguajes más sutiles, más conectados y más híbridos. También implica que seamos capaces de adaptar los métodos a las circunstancias específicas y que consideremos el sistema en que se insertan el usuario o la comunidad afectada, ya que todo problema de diseño está situado en un contexto.

Esperamos que esta edición lleve a los diseñadores, sobre todo a aquellos que lideran proyectos de investigación interdisciplinaria, a buscar aquellos métodos de diseño que contribuyan a enriquecer la realidad en lugar de empobrecerla, a permitir que los desacuerdos se expresen en toda su complejidad en lugar de detenerlos antes de tiempo, a que las controversias cobren fuerza en lugar de disiparse. En definitiva, que lleve a los diseñadores a buscar métodos que articulen los problemas como asuntos de preocupación. ❶

bilize the issues being addressed. Through the conversations between Stan Ruecker and the interviewees featured in this issue, Laura Forlano, Guillermina Noël and Jorge Frascara, we discover that seeing these projects as matters of concern implies being open to further elaborate the questions, move in environments of uncertainty, avoid establishing fixed roles, incorporate contradictions, and use more subtle, connected and hybrid languages. It also entails being able to adapt methods to the specific circumstances, as well as considering the system in which the user or the affected community are inserted, since every design problem is situated in a context.

We hope that this issue will encourage designers, especially those who lead interdisciplinary research projects, to look for design methods that contribute to enriching reality instead of impoverishing it, as well as to allow disagreements to be expressed in all their complexity, instead of stopping them prematurely. We also hope that controversies gain strength instead of dissipating. In short, we hope to encourage designers to find methods that articulate problems as matters of concern. ❶

## REFERENCIAS / REFERENCES

- DISALVO, C., LUKENS, J., LODATO, T., JENKINS, T., & KIM, T. (2014). Making Public Things: How HCI Design Can Express Matters of Concern. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Toronto, Canada, April 26 - May 01, 2014 (pp. 2397-2406). New York, NY, USA: ACM. Doi: 10.1145/2556288.2557359
- LATOUR, B. (2004). Why Has Critique Run out of Steam? From Matters of Fact to Matters of Concern. *Critical Inquiry*, 30(2), 225-248. Doi: 10.1086/421123
- LATOUR, B. (2008). *What is the Style of Matters of Concern?: Two Lectures in Empirical Philosophy*. Assen, Netherlands: Koninklijke Van Gorcum.
- MENÉNDEZ-BLANCO, M., & DE ANGELI, A. (2016). "Matters of Concern" as Design Opportunities. In A. De Angeli, L. Bannon, P. Marti, & S. Bordin (Eds.), *COOP 2016: Proceedings of the 12<sup>th</sup> International Conference on the Design of Cooperative Systems*. Trento, Italy, May 23-27, 2016, (pp. 227-293). Springer.