

DISEÑO, SOBREDISEÑO Y COMUNIDAD EPISTÉMICA. UNA DISCUSIÓN SOBRE LOS LÍMITES DEL CAMPO PROFESIONAL

Design, Overdesign and Epistemic Community. A Discussion on the Limits of the Professional Field

**POR RODRIGO VARGAS CALLEGARI, JUAN CARLOS RODRÍGUEZ TORRENT
Y PRISCILA ARIAS NOA**

PALABRAS CLAVES: DISEÑO PROFESIÓN, COMUNIDAD EPISTÉMICA, CAMPO PROFESIONAL / KEY WORDS: DESIGN PROFESSION, EPISTEMIC COMMUNITY, PROFESSIONAL FIELD

RODRIGO VARGAS CALLEGARI

Diseñador de productos, magíster en Diseño Estratégico de la Universidad de Valparaíso y candidato a doctor en Sociología por la Universidad Alberto Hurtado. Es profesor titular, académico investigador y coordinador del Centro de Estudios Prospectivos en la Escuela de Diseño de la Universidad de Valparaíso. También es académico en la Escuela de Sociología de la misma universidad. *Product designer, master in Strategic Design at the University of Valparaíso and candidate for a doctorate in Sociology from Alberto Hurtado University. He is a Professor, academic researcher and coordinator of the Center for Prospective Studies at the School of Design of the University of Valparaíso. He is also an academic at the School of Sociology of the same university.*

JUAN CARLOS RODRÍGUEZ TORRENT

Profesor de Estado en Filosofía y Antropólogo, titulado en la Universidad de Chile, posgraduado en la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) y doctor en Ciencias Antropológicas por la Universidad Nacional Autónoma de México (1997). *Professor of State in Philosophy and an Anthropologist, graduated from the University of Chile, and holds a postgraduate in the Latin American Faculty of Social Sciences (FLACSO) and PhD in Anthropological Sciences from the National Autonomous University of Mexico (1997).*

PRISCILA ARIAS NOA

Licenciada en Diseño en 2017, con el proyecto "Diagnóstico de tipologías del diseñador de la Universidad de Valparaíso, un estudio de las perspectivas políticas de los Proyectos de Título (2012-2016)". Actualmente se encuentra desarrollando un proyecto de investigación sobre el proceso carcelario en Chile, cuyo objetivo principal es la dignificación de la población penal para su reinserción a la sociedad. *She graduated in Design in 2017, with the project "Diagnosis of designer typologies at the University of Valparaíso, a study of the political perspectives of final projects (2012-2016)". She is currently developing a Research Project on the Prison Process in Chile, whose main objective is to dignify the prison population for reintegration into society.*

RESUMEN

EL DISEÑO, EN SENTIDO AMPLIO, ES DEFINIDO COMO UN CAMPO DE ACCIÓN DE PREFIGURACIÓN DE LA ARTIFICIALIDAD, A TRAVÉS DE PROYECTOS PARA LA PRODUCCIÓN SERIADA DE OBJETOS, ARTEFACTOS, SERVICIOS, DISPOSITIVOS DE COMUNICACIÓN O SISTEMAS MÁS COMPLEJOS. EN LA SOCIEDAD ACTUAL, ORGANIZADA Y ESTRUCTURADA MEDIANTE EL TRABAJO ESPECIALIZADO, LOS OBJETOS PASAN A SER BIENES DE CONSUMO QUE ACTIVAN LAS DINÁMICAS DEL MERCADO, DONDE SON ADQUIRIDOS POR INDIVIDUOS PARA RESPONDER A NECESIDADES FUNCIONALES, PERO TAMBIÉN, A TRAVÉS DE ELLOS, SE CONFIGURA LA CULTURA MATERIAL Y DETERMINAN LOS MODOS DE INTERACCIÓN SOCIAL. A PARTIR DE ESTO ÚLTIMO, LA PROFESIÓN DE DISEÑAR POR SUS CONTRIBUCIONES A LA INDUSTRIA, LA ECONOMÍA Y LA CULTURA, SE VUELVE UN ACTO POLÍTICO EN SÍ MISMO; SIN EMBARGO, EN ESTE ARTÍCULO SE SOSTIENE QUE EL DISEÑO VISTO SOLO COMO UN AGILIZADOR DE MERCADO, DISMINUYE SUS POSIBILIDADES DE AVANZAR HACIA UNA PROFESIONALIZACIÓN DE LA PRÁCTICA Y FORMACIÓN DE UNA COMUNIDAD DISCIPLINAR.

ABSTRACT

DESIGN, IN A BROAD SENSE, IS DEFINED AS A FIELD OF ACTION OF PREFIGURATION OF ARTIFICIALITY, THROUGH PROJECTS FOR THE SERIAL PRODUCTION OF OBJECTS, ARTIFACTS, SERVICES, COMMUNICATION DEVICES OR MORE COMPLEX SYSTEMS. IN TODAY'S SOCIETY, ORGANIZED AND STRUCTURED THROUGH SPECIALIZED WORK, OBJECTS BECOME CONSUMER GOODS THAT ACTIVATE THE DYNAMICS OF THE MARKET, WHERE THEY ARE ACQUIRED BY INDIVIDUALS TO RESPOND TO FUNCTIONAL NEEDS, BUT ALSO, THROUGH THEM, MATERIAL CULTURE IS FORMED AND MODES OF SOCIAL INTERACTION ARE DETERMINED. BASED ON THE LATTER, THE PROFESSION OF DESIGN BECAUSE OF ITS CONTRIBUTIONS TO INDUSTRY, THE ECONOMY AND CULTURE, BECOMES A POLITICAL ACT IN ITSELF; THIS ARTICLE, HOWEVER, ARGUES THAT: DESIGN SEEN ONLY AS AN ACCELERATOR OF THE MARKET, DECREASES ITS CHANCES OF ADVANCING TOWARDS A PROFESSIONALIZATION OF THE PRACTICE AND FORMATION OF A DISCIPLINARY COMMUNITY.

EL CONTEXTO DEL ESTUDIO

A partir de un seminario de investigación impartido en una escuela de diseño regional y estatal, nos planteamos esclarecer qué factores inciden en que la profesión de Diseño sea poco valorada en el campo profesional¹ si, como se declara, sus impactos son tan importantes.

Para organizar este estudio, se toman 94 proyectos finales de titulación entre los años 2012 a 2016, y el criterio muestral corresponde a la selección de aquellos proyectos evaluados con nota entre 6,0 y 7,0, ubicados en la Sala de Archivos de la Biblioteca de la Facultad. El objetivo de este trabajo fue identificar las tipologías de proyectos que se desarrollan en la etapa final de grado de esta escuela de Diseño, específicamente definir mentalidades circulantes en los discursos de los futuros diseñadores y, finalmente, elaborar un cuadro de posicionamiento de los "valores de aportación social" de los proyectos. Esta investigación fue de carácter exploratorio-descriptivo con alcance diagnóstico. Para llevar a cabo la investigación se elaboraron los siguientes instrumentos: una matriz de registro documental; una matriz de categorización, en la fase exploratoria; una matriz de análisis tipológico, en la fase descriptiva; y una matriz de valores de aportación social, en la fase diagnóstica. Los hallazgos muestran predominancia de cuatro categorías de enfoques políticos en los que se pueden circunscribir los proyectos finales, a saber: agilizador de mercados, concientizador social, integrador social y segregador social. También, respecto de su nivel de impacto propuesto, se identifican tres dimensiones políticas: diseño para la industria, diseño para el emprendimiento y diseño de autor. Además, se descubren e identifican otras

THE CONTEXT OF THE STUDY

Based on a research seminar given at a regional and state design school, we contemplated clarifying the factors that influence the low value given to the design profession in the professional¹ field if, as stated, its impacts are so important.

To organize this study, we took 94 final degree projects between 2012 and 2016, and the sampling criteria was the selection of those projects with grades between 6.0 and 7.0, found in the Archives Room of the Faculty Library. The aim of this work was to identify the typologies of projects that are developed in the final stage of the degree of this school of design, specifically to define circulating mentalities in the discourses of the future designers and, finally, to elaborate a table of the position of the "values of social contribution" of the projects. This research was of an exploratory-descriptive nature with a diagnostic scope. We developed some instruments to carry out the study: a documentary record matrix, a categorization matrix in the exploratory phase; a typological analysis matrix in the descriptive phase; and a matrix of social contribution values in the diagnostic phase. The findings showed a predominance of four categories of political approaches in which the final projects can be circumscribed, namely: market facilitator, raising social awareness, social integrator and social segregator. Also, with respect to its proposed level of impact, three political dimensions were identified: design for industry, design for entrepreneurship and author design. In addition, other categories of segmentation were discovered and identified with respect to orientations towards areas of study and specialisation of design. But for the purposes of this study we decided to omit the latter, in favour of a greater focus on the characterisation of the political role of agents and institutions.

¹ Patricio Meller (2010) en su estudio sobre rentabilidad de carreras universitarias sitúa a Diseño entre las carreras con baja empleabilidad, baja remuneración y, además, alta variabilidad del sistema de educación superior.

¹ Patricio Meller (2010) in his study on the profitability of university careers places Design among the careers with low employability, poorly paid and, in addition, high variability of the higher education system.

categorías de segmentación respecto de orientaciones hacia áreas de estudio y especialización del diseño, pero para efectos de este estudio decidimos omitir estas últimas, en favor de un enfoque mayor hacia la caracterización del rol político de agentes e instituciones.

Entenderemos que el enfoque político es el modo en que el diseñador guía, consciente o inconscientemente, la ideología de su proyecto final de grado, a partir de la influencia recibida por su formación académica o por sus capitales sociales anteriores (ver Bourdieu), y los efectos que el desarrollo de su propuesta alcanzará en las formas de interacción social. A continuación, los enfoques políticos identificados en el estudio:

- **Agilizador de mercados:** propuestas de diseño que proporcionan material para el comercio, orientadas hacia la reinención circular más que a la innovación. Se considera el diseño como servicio operativo y la acción de diseñar se inserta en la sociedad como producto de mercado, con el objetivo principal de estimular ventas y favorecer el consumo, exaltación principal de valores estéticos, en general, con poco o nulo resguardo de las condiciones medioambientales naturales y sociales.
- **Concientizador social:** propuestas que manifiesten voluntad por relevar el papel educador del diseño en la sociedad, como generador de conciencia, transmisor de conocimientos, así como difusor de mensajes a través de los proyectos.
- **Integrador social:** propuestas de diseño capaces de generar o con el propósito de favorecer el bien común o bienestar social, fomentando la inclusión social, la igualdad de oportunidades y la equidad.
- **Segregador social:** propuestas de diseño capaces de crear o fomentar separaciones en la manifestación social, contribuyendo a la formación de grupos diferenciados, para generar, por ejemplo: estatus, diferencias sociales (edad, raza, género), acceso a oportunidades, distinción socioeconómica a partir de la propuesta de diseño.

Los resultados evidenciaron que para el período 2012-2016 los enfoques políticos de los proyectos de titulación se distribuyeron como sigue: agilizador de mercado (19,1%), concientizador social (31,5%), integrador social (12,4%) y segregador social (36,98%).

LA REFLEXIÓN

¿PARA QUÉ SIRVE UN DISEÑADOR?

Se sabe que la acción de diseñar se orienta al ámbito del análisis y la toma de decisiones sobre la ideación de objetos, artefactos, sistemas de productos, para su reproducción y distribución en el medio social. Cuando decimos que el producto de diseño se ubica entre los sujetos, surge la idea de que sus profesionales desempeñan un rol como articulador político, toda vez que el objeto que media entre los sujetos se convierte en un interventor en asuntos públicos. Conforme a ello, ¿podríamos sentirnos gratamente representados por tal condición? ¿Tendríamos responsabilidad por la serie infinita de objetos que justifican nuestra condición humana? Por cierto, la totalización y sumatoria de objetos no obliga a una respuesta por la globalidad, porque nadie estaría dispuesto a asumir la necesidad de la existencia de los objetos inútiles ni a tener una identificación profesional con ellos.

We will understand that the political approach is the way in which the designer guides, consciously or unconsciously, the ideology of his final degree project, based on the influence received from his academic training or from his previous social capital (see Bourdieu), and the effects that the development of his proposal will have on the forms of social interaction. Below are the political approaches identified in the study:

- *Market Facilitator: design proposals that provide material for commerce, aimed at circular reinvention rather than innovation. Design is considered as an operational service and the action of designing is inserted in society as a market product, with the main objective of stimulating sales and encouraging consumption, the main exaltation of aesthetic values, in general, with little or no protection of the natural and social environmental conditions.*
- *Social awareness-raising: proposals that show a willingness to take over the educational role of design in society, as a generator of awareness, a transmitter of knowledge, as well as a disseminator of messages through projects.*
- *Social integrator: design proposals capable of generating or with the purpose of favoring the common good or social welfare, promoting social inclusion, equal opportunities and equity.*
- *Social segregator: design proposals capable of creating or promoting separations in social manifestation, thereby contributing to the formation of differentiated groups, to generate, for example: status, social differences (age, race, gender), access to opportunities, socio-economic distinction based on the design proposal.*

The results showed that for the period 2012-2016, the political approaches of the degree projects were distributed as follows: market facilitator (19.1%), social awareness-raising (31.5%), social integrator (12.4%) and social segregation (36.98%).

THE REFLECTION

WHAT IS A DESIGNER FOR?

It is known that the action of designing is aimed at the sphere of analysis and decision making on the conception of objects, artifacts, product systems, for their reproduction and distribution in the social environment. When we say that the design product is placed among the subjects, the idea arises that its professionals play a role as a political articulator, since the object that mediates between the subjects becomes an intervenor in public affairs. Accordingly, could we feel happily represented by such a condition? Would we be responsible for the infinite series of objects that justify our human condition? Incidentally, the totalization and summation of objects does not require that we assume responsibility for all of them, because no one would be willing to assume the need for the existence of useless objects or to have a professional identification with them.

Notwithstanding, one of the most important issues affecting the disciplinary field of Design today is that contemporary or post-industrial structures consider it to be a phenomenon that is simultaneously creative and productive, in other words, linked to the market and with strong components aimed at hyper-aesthetization. Ana Calvera (2008) pointed out: "For some time now, the disciplines of management and organizational techniques have been considering aesthetic phenomena as determining factors in defining and developing products: this is the case of marketing or marketing techniques, for which the aesthetic, usually synonymous of a style,

Se sabe que la acción de diseñar se orienta al ámbito del análisis y la toma de decisiones sobre la ideación de objetos, artefactos, sistemas de productos, para su reproducción y distribución en el medio social.

It is known that the action of designing is aimed at the sphere of analysis and decision making on the conception of objects, artifacts, product systems, for their reproduction and distribution in the social environment.

No obstante lo señalado, una de las cuestiones de mayor afectación al campo disciplinar del Diseño en nuestros días, es que las estructuras contemporáneas o postindustriales lo consideran un fenómeno simultáneamente creativo y productivo, es decir, ligado al mercado y con fuertes componentes dirigidos a una hiperestetización. Ana Calvera (2008) señaló: "Hace ya algún tiempo que las disciplinas sobre gestión y técnicas organizacionales barajan los fenómenos estéticos como factores determinantes para definir y desarrollar productos: es el caso del marketing o técnicas de mercadeo, para las cuales lo estético, sinónimo por lo general de un estilo, constituye un medio para clasificar los estilos de vida, o sea, las pautas consumistas y, por lo tanto, definir repertorios formales como punto de partida para ubicar en un nicho de mercado nuevos artículos y servicios".

Consecuente y extensivamente, se convirtieron todos los objetos que inundan la ciudad y el interior de nuestros hogares y espacios en objetos de diseño. De modo que, con esta amplitud semántica la artificialización de la vida social, de la que somos parte inevitable, es también un producto de diseño, donde pareciera elemental preguntarnos qué equilibrios es capaz de sostener el mundo material y simbólico en que nos desenvolvemos; entendiendo que, en definitiva, corresponde a una de las expresiones más potentes que dan forma a la jaula de hierro de Weber: la cultura.

De este modo, las luminarias, el mobiliario urbano, las veredas, los anuncios de neón; los sillones, las mesas, nuestros escritorios, los computadores personales, los relojes y nuestra vestimenta y calzado que proporcionan nuestra identidad, son objetos de diseño. Entonces, el desborde entendido como la "saturación de diseño", implica tres cuestiones básicas: la ampliación del campo y una naturalización de su existencia como necesidad en los marcos de la sociedad posindustrial; la imprecisión en torno al campo qué es lo que se debe considerar Diseño y cuándo estamos frente a un simple proceso de trasvasije o migración de un modo de hacer cosas, y que se abre una ventana crítica, para pensar especulativamente, y generar debate académico y ciudadano sobre lo que estamos construyendo, junto con realizar aprendizajes significativos sobre nuestros entornos y formas de vida.

constitutes a means to classify lifestyles, that is to say, consumerist guidelines and, therefore, to define formal repertoires as a starting point to position new articles and services in a market niche."

Consequently and extensively, all the objects that flood the city and our homes and spaces were turned into design objects. So, with this semantic vastness, the artificialization of social life, of which we are an inevitable part, is also a product of design, where it seems elementary to ask ourselves, what balances can the material and symbolic world in which we live, sustain; understanding that, ultimately, it is one of the most powerful expressions that give shape to Weber's iron cage: culture.

In this way, the luminaries, urban furniture and fittings, the sidewalks, the neon signs; the armchairs, tables, desks, our personal computers, watches and the clothing and footwear that provide our identity, are objects of design. So, the overflow, understood as "design saturation," involves three basic aspects: the expansion of the field and a naturalization of its existence as a need within the framework of post-industrial society; the vagueness related to what should be considered Design; and when we are facing a simple process of transfer or migration of a way of doing things, and that opens a critical window, to think speculatively, and generate academic and citizen debate about what we are building, along with significant learning about our environments and ways of life.

We must question ourselves about a condition whose spectrality is in everything, because the explanatory capacity necessarily diminishes when faced with diverse, individual, serial, aesthetic and/or functional products; those that are closer to the (decorative) arts, engineering, basic sciences or social sciences, because the emphases can override the importance of another axis. Are there hierarchies? Are they all possible simultaneously? Indeed, there are abysses between artistic subjectivity and technical and scientific aspects, since the latter are subject to considerations of a different kind and generally lead to a legal regime of industrial or scientific protection, which makes them substantially different from what is developed on an eminently aesthetic or purely expressive level.

If the above is complex, the adjectivation of design is no less complex. This, because the way of naming and generating specific differences seems endless: industrial, products, interiors, graphic, textile, author's, participative...; without entering into local idioms such as "local design"—"Chilean", "Argentine", "Colombian",

No podemos dejar de hacernos cuestión frente a una condición cuya espectralidad está en todo, porque la capacidad explicativa necesariamente disminuye al enfrentarse a productos diversos, individuales, seriados, estéticos y/o funcionales; a aquellos que están más cerca de las artes (decorativas), de la Ingeniería, de las ciencias básicas o las ciencias sociales, porque los énfasis pueden anular lo importante de otro eje. ¿Existen jerarquías?, ¿son posibles todas simultáneamente? Por cierto, hay abismos entre la subjetividad artística y las cuestiones técnicas y científicas, ya que estas últimas están sometidas a consideraciones de otro orden y conducen, en general, a un régimen jurídico de protección industrial o científica, lo que las hace sustancialmente diferentes a lo desarrollado en un plano eminentemente estético o puramente expresivo.

Si lo anterior de suyo ya es complejo, no lo es menos el tema de las adjetivaciones del diseño. Esto, porque la forma de nombrar y generar diferencias específicas pareciera sin fin: industrial, productos, interiores, gráfico, textil, de autor, participativo...; por cierto, sin entrar en los localismos como “el diseño local” – “chileno”, el “argentino”, el “colombiano”, el “mexicano” o “latinoamericano” – para entender que existiría una raíz propia bajo un modo de hacer singular, lo que complejizaría mayormente el problema asociado al sobrediseño.

De cualquier modo, el diseñador es capaz de desempeñarse y ejercer su papel como ordenador social, pero ¿hasta qué punto es consciente de este poder que tiene sobre la sociedad?, ¿hasta qué punto es responsable?, y si desplazamos la pregunta hacia la comunidad, diríamos que: ¿el Diseño tiene una agenda propia, o es la sumatoria de los ejercicios prácticos de sus agentes lo que define su impronta profesional?

DISCUSIÓN

De este modo, las encrucijadas del Diseño (al menos en Chile) en el paradigma posindustrial apuntan a su status epistemológico. Por una parte, necesitamos entender los márgenes de los sistemas de objetos; siguiendo a Baudrillard (1971), como utensilios que resuelven operaciones técnicas sobre el mundo, por lo tanto mediadores del individuo y sus necesidades antropológicas “naturales” (Baudrillard, 1971, p.37); por otra, observar los procesos de concepción y producción de objetos, tratando de explicar racionalmente los límites de “lo aceptable” en Diseño. Continuando con este primer precepto “mejores productos de diseño hacen una mejor sociedad” se entendería como que estos interactúan con las personas y determinan el medio social, es decir, los productos tendrían la capacidad de influenciar a la sociedad, y productos bien diseñados contribuirán a configurar una mejor calidad de vida. Esto es a lo que Winner (2008) denominó “determinismo tecnológico”. En síntesis, la idea que la tecnología (y los objetos) se desarrollan espontáneamente a través de dinámicas propias y que moldean a la sociedad esperando que los acepte y se ajuste a sus patrones (Winner, 2008, p. 58). El propio Winner advirtió, sin embargo, que quienes no miran lo que hay detrás de los aparatos técnicos, para encontrar circunstancias sociales de sus desarrollos, despliegues y utilización, no llegarán muy lejos en este análisis (Winner, 2008, p. 57) (ver figura 1).

Está claro que los objetos son portadores de valores que superan las funciones específicas para las que fueron creados,

“Mexican” or “Latin American” – to understand that there would be a specific root under a singular way of doing, that would make the problem associated with overdesign even more complex.

In any case, the designer is capable of playing and exercising his role as a social organizer, but to what extent is he aware of this power he has over society, to what extent is he responsible, and if we shift the question to the community, we could ask: Does Design have its own agenda, or is the sum of the practical exercises of its agents what defines its professional imprint?

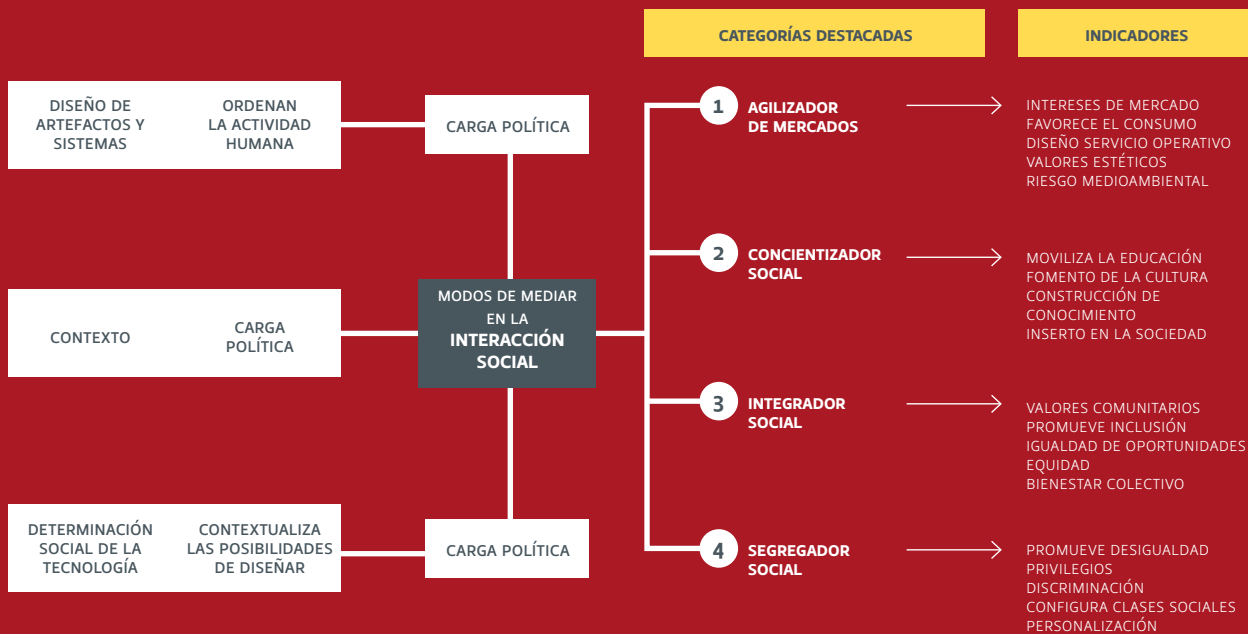
DISCUSSION

Thus, the crossroads of Design (at least in Chile) in the post-industrial paradigm point to its epistemological status. On the one hand, we need to understand the margins of systems of objects; following Baudrillard (1971), as tools that solve technical operations on the world, being mediators of the individual and his “natural” anthropological needs (Baudrillard, 1971, p.37). On the other hand, we need to observe the processes of conception and production of objects, trying to rationally explain the limits of “what is acceptable” in Design. Continuing with this first precept, “better design products make a better society” would be understood that these objects interact with people and determine the social environment, in other words, products would have the capacity to influence society, and well-designed products would contribute to shaping a better quality of life. This is what Winner (2008) called “technological determinism,” the idea that technology and objects develop spontaneously following their own dynamics and that they shape society in the hope that it will accept them and adjust to their patterns (Winner, 2008, p.58). Winner himself advised, however, that those who do not look at what underlies technical devices to find the social circumstances for their development, deployment and use, will not go very far in this analysis (Winner, 2008, p.57) (see figure 1).

It is clear that objects are carriers of values that go beyond the specific functions for which they were created, often increasing their exchange value as holders of symbolic values that, at the same time, include other uses. What Winner called technological determinism, represents the vision that through the trust placed in objects and technology all the evils of society can be solved. However, technological objects or products must be studied within the contexts in which they are generated, in what Winner considers to be a central premise of a theory that could be called the “social determination of technology”, which means that only those technological objects and devices that the social and cultural context accepts and can sustain, will exist.

For example: in Chile we use smartphones because their price is affordable, there are various alternatives to buy them, a significant part of the population knows how to use them, they represent a symbolic social value due to their function and use, as conditions that favor the existence of these devices. However, we do not know how to create, produce, or what to do with them when in disuse. That said, if we wanted to be recognized as creators of this type of high technology device, we would have to generate a set of structural environmental conditions, different from the current ones, such as developing a technological and productive platform for raw materials, materials and inputs; specific knowledge to train experts in the digital technology sector, courses and education programs in these materials; protectionism to the national industry (at least for a while) and adequate commercial networks. All issues that the current system does not foresee as feasible.

Figura 1: Modos de interacción social propuestas por Diseño y mediatas por la determinación social de la tecnología /
Figure 1: Forms of social interaction proposed by Design and mediated by Social Determination and Technology



Fuente: Elaboración propia

muchas veces ampliando su valor de cambio como poseedores de valores simbólicos que, a la vez, comprenden otros usos. Lo que Winner llamó "determinismo tecnológico" representa la visión de que a través de la confianza depositada en los objetos y tecnología se pueden resolver todos los males de la sociedad. Sin embargo, los objetos o productos tecnológicos deben ser estudiados dentro de los contextos donde son generados, en lo que considera una premisa central de una teoría que podría llamarse la "determinación social de la tecnología, lo que significa que solo existirán los objetos y dispositivos tecnológicos que el contexto social y cultural acepte y pueda sostener.

Por ejemplo, en Chile, es posible el uso de *smartphones* porque el precio es accesible, existen variadas alternativas para adquirirlos, partes importantes de la población sabe cómo usarlos, representan un valor simbólico social por función y uso, como condiciones que favorecen la existencia de estos aparatos. Sin embargo, no sabemos cómo crearlos, producirlos, ni qué hacer con ellos en el desuso. Dicho lo anterior, si quisiéramos ser reconocidos creadores de este tipo de dispositivos de alta tecnología, tendríamos que generar un conjunto de condiciones ambientales estructurales, diferentes a las actuales, como desarrollar una plataforma tecnológica y productiva de materias primas, materiales e insumos; de conocimientos específicos para formar profesionales expertos del sector tecnológico digital, cursos y programas de educación en estas materias; proteccionismo a la industria nacional (al menos durante un tiempo) y redes comerciales

In this respect, the problem is not the result, well designed objects, but rather the genesis. What are the questions relevant to our domestic design? Those that our socio-cultural system can sustain and eventually support. A starting point is to reverse the methodological approach to the production process of problems for Design. The point is to build value into an extensive, seemingly unlimited practice where anything seems possible. Such an approach requires an educated and expert view; a self-critical look that responsibly defines its boundaries and limits creativity without compromising the proliferation of useless, unnecessary or ill-conceived products.

When we question the process itself, the question is more elementary, but not less complex: What are the requirements for something to be Design? Otherwise, defining design as "creative" as an element of distinction remains a "vague and mysterious notion" (González, 2014).

In other contexts, the designer is a crucial agent for society, because he is understood as a developer of new products, whose vision is validated by the economy, and is considered an articulator of innovation and a pillar of culture. He is not the only one to think so, his activity is recognized and sustained by a network of local social, cultural and technological relationships.

However, in Chile, the profession is understood in a variety of ways, and each one weaves different wefts of social relations, which consciously or unconsciously respond to different ideologies. It follows, that there is no single way of designing in Chile, rather we live in a territory where everything can be considered to be design (see figure 2).

adecuadas. Todas cuestiones que este sistema actual no prevé como factible.

En este sentido, el problema no es el resultado, buenos objetos diseñados, sino que está en la génesis. ¿Cuáles son las preguntas pertinentes a nuestro diseño nacional? Las que nuestro sistema sociocultural pueda sostener y eventualmente apoyar. Un punto de partida es invertir la mirada metodológicamente hacia el proceso de producción de los problemas para Diseño. De lo que se trata, es de construir valor a una práctica extensiva, en apariencia ilimitada, donde pareciera que todo puede ser. Una aproximación de este tipo exige una mirada educada y pericial; una mirada auto-crítica que responsablemente define su frontera y pone límites a la creatividad sin compromiso en cuanto a la proliferación de productos inútiles, innecesarios o mal concebidos.

Cuando el giro es hacia interrogar al propio proceso, la exigencia se contrae hacia una pregunta más elemental, pero no menos compleja: ¿Cuáles son las exigencias para que algo sea Diseño? De otra manera, la cualidad y adjetivación de “creativos” como elemento de distinción, no deja de ser una “noción vaga y misteriosa” (González, 2014).

En otros contextos, el diseñador es un agente crucial para la sociedad, porque se comprende su posición como desarrollador de nuevos productos, con una visión validada por la economía, y como articulador de innovación y baluarte cultural. No solo él lo piensa, sino que su actividad está reconocida y sostenida por una trama de relaciones sociales, culturales y tecnológicas locales. Sin embargo, en nuestro caso nacional, la profesión se entiende de variadas formas, y cada una teje diferentes tramas de relaciones sociales, las que responden consciente o inconscientemente a diferentes ideologías. De ello se desprende, que no existe en Chile una única forma de hacer diseño, más bien, habitamos un territorio donde todo puede ser diseño (ver figura 2).

A partir de esta afirmación, tenemos que el caso del diseño chileno es paradigmático, ya que la enorme expansión de programas de formación de los últimos 25 años, supondría que la profesión cuenta con un enorme contingente profesional, dispuesto a volcar la acción proyectual hacia el buen vivir, diversificando la industria y desarrollando la economía para superar nuestra condición de país en vías de desarrollo o periférico. En su lugar, observamos que las expectativas de colocación del producto del diseñador se ve más próxima al fortalecimiento de la segregación social por medio de la agilización del mercado, principalmente. Esta creciente individualización profesional obedece a las condiciones ambientales o “determinación social de la tecnología”, donde los diseñadores (antes, diseñadores industriales) han tenido que replegarse a escalas y texturas en el mercado del trabajo, más próximas al emprendimiento individual e hiperesteticismo como forma de sostenimiento.

Based on this statement, we have to say that the case of Chilean design is paradigmatic, since the enormous expansion of training programs over the past 25 years would mean that the profession has an enormous professional contingent, willing to turn project action toward good living, diversifying the industry and developing the economy to overcome our condition as a developing or peripheral country. Instead, we see that the designer's product placement expectations are rather closer to strengthening social segregation mainly through market facilitation. This growing professional individualization is due to environmental conditions or the "social determination of technology", where designers (formerly industrial designers) have had to withdraw to scales and textures in the labour market, nearer to individual entrepreneurship and hyper-aestheticism as a form of sustainability.

For Cautela and Zurlo (2006), Design in Italian companies is recognised at an operational, tactical and strategic level (Cautela y Zurdo, 2006, p. 133), but in Chile, from this individualistic professional point of view, it will always be conditioned to the commissioning or resolution of problems that are pre-defined or, even more, in this decisional space, Design will only be able to deal with what Buchanan (2016) defined as "cursed problems". "A class of social problems that are poorly formulated, where information is confusing, where there are many addressees and decision-makers with opposing views, and where the integrity of the system is affected by unclear results" (Cautela y Zurdo, 2006, p. 63).

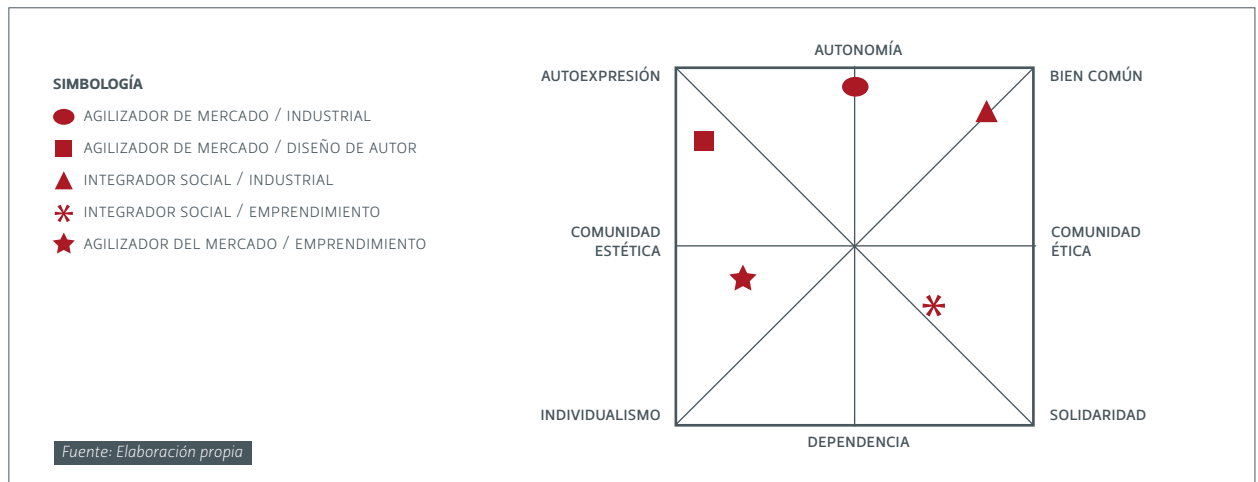
When Design, as a collective force, can consider the resolution of major problems, it can be included in political discussions. On the contrary, when used as a market mediator, its language will be tactical at the business level; or operational at the individual level.

It is said that in the interpretation of large-scale technological systems a political language is often used. Is political language incorporated into the design profession?

This dispersion is a central issue of the profession: the themes of design are not organized, the discursive levels do not take off towards political spheres, and the community of designers does not find the support of a professional institutional framework.

Professions must be observed and contextualized within the political/social system in which they are embedded: the British Council of Design (2017) has noted with concern that in 2017, high school students who have applied to careers in Design and Technology have decreased by 61% compared to 2000. Likewise, between 2011-12 and 2015-16, the number of people graduating with degrees or postgraduate degrees from universities in Creative Arts and Design has fallen by 7%, which means that in 2015 in Great Britain, 5.9 billion pounds have been lost due to the lack of qualified employees in the field. In turn, Wong has stressed the need for some Asian countries to have senior designers more quickly, rather than waiting for them to train professionally in the industry. For newly industrialized countries like

Figura 2: Ejemplos de funcionamiento de la matriz de posicionamiento de "valores de aportación social" / Figure 2: Examples of the operation of the Positioning matrix of "Social contribution values"



Para Cautela y Zurlo (2006), el Diseño en la empresa italiana está reconocido a nivel operativo, táctico y estratégico (Cautela y Zurdo, 2006, p. 133), pero en Chile, desde este espacio profesional individualista, siempre estará condicionado al encargo o la resolución de problemas que le vienen definidos o, más aún, en este espacio decisional, el Diseño solo podrá encargarse de lo que Buchanan (2016) definió como los “problemas malditos”. “Una clase de problemas de índole social que están mal formulados, en los que la información es confusa, hay muchos destinatarios y personas que toman decisiones con visiones opuestas, y en los que la integridad del sistema se ve afectada por resultados poco claros” (Buckanan, 2016, p. 63).

Cuando el Diseño, como fuerza colectiva pueda plantearse la resolución de grandes problemas, podrá situarse en discusiones políticas. Por el contrario, cuando su utilización sea como mediador de mercado, su lenguaje será táctico a nivel empresarial; u operativo a nivel individual.

Está dicho, en la interpretación de los sistemas tecnológicos de gran escala suele utilizarse un lenguaje político. ¿Está incorporado el lenguaje político a la profesión del diseño?

Esta dispersión es cuestión central de la profesión: las temáticas del diseño no se organizan, los niveles discursivos no despegan hacia esferas políticas, y la comunidad de diseñadores no encuentra el soporte de una institucionalidad profesional.

Las profesiones deben ser observadas y contextualizadas dentro del sistema político/social en el cual están insertas. El British Council of Design (2017) ha observado con preocupación que en 2017, los estudiantes secundarios que han postulado a carreras de Diseño y tecnología han disminuido un 61%, respecto del año 2000. Asimismo, entre 2011-12 y 2015-16, el número de personas egresadas con licenciaturas o postgrados de las universidades en Artes Creativas y Diseño ha bajado en un 7%, esto implica que se han perdido, en 2015, en Gran Bretaña, 5,9 miles de millones de libras, por falta de empleados calificados en el área el ámbito. A su vez, Wong ha recalcado la necesidad de algunos países de Asia de

Taiwan, innovation is a key factor, and the speed in the training of specialists in design is a pressing problem (Wong et al., 2016).

These two examples portray the systemic relevance of the profession of designing in other contexts. This means that when quantitative or qualitative indicators change in the designer population, signals are lit that call public attention to balance the system because an internal imbalance in the Design system produces effects for society as a whole. In Chile, however, since the 1990s, we have passed, within a period of 20 years, from a dozen to more than two hundred design training programs, and in the past five years many have disappeared and no alarms are sounding from any sector.

CLOSING

Discussions on the power and authoritarianism embedded in the objects of daily use and technology, still seem to be far from tackling design, as a reflective and critical community. A capacity that designers still seem to be oblivious to; concerned and busy with practical action rather than with a disciplinary philosophy.

One of the reasons is that, at present, it is an activity that does not yet know where to anchor itself in the constellation of professions, that is, to identify from which epistemic place it will make its statements to society. Another view, even defended by the community of designers, is that Design does not have an epistemic nuclear centre, but on the contrary, that it is a multi-centered activity. This means that its action can be found in all (or any) areas of knowledge: from the Arts to technology, as well as from Social Sciences and Humanism to Natural and Basic Sciences. This version of design would, in turn, indicate two things: firstly, that the ability of educational institutions to train a competent professional, to operate with authority across the entire spectrum of known human knowledge, may be overwhelmed by this over-demanding challenge; and secondly, that design training is only responsible for providing students with a set of basic procedural techniques to operate, with a low level of conceptual and theoretical knowledge, which allows them to engage in a superficial dialogue with other disciplines, and therefore these consider it only in their operational scope. This second statement, with

contar más rápidamente con diseñadores seniors, en lugar de esperar que se formen profesionalmente en la industria. Para países recientemente industrializados como Taiwán, la innovación es un factor clave, y la velocidad en la formación de especialistas en Diseño es un problema apremiante (Wong et al., 2016).

Estos dos ejemplos retratan la relevancia sistémica de la profesión de diseñar en otros contextos. Esto significa que cuando cambian los indicadores cuantitativos o cualitativos

Cuando el Diseño, como fuerza colectiva pueda plantearse la resolución de grandes problemas, podrá situarse en discusiones políticas. Por el contrario, cuando su utilización sea como mediador de mercado, su lenguaje será táctico a nivel empresarial; u operativo a nivel individual.

en la población de diseñadores, se encienden señales que llaman la atención pública para llevar a un balance el sistema; porque un desequilibrio interno del sistema Diseño produce efectos para toda la sociedad. En Chile, sin embargo, desde la década de 1990, pasamos en 20 años, de una decena a más de 200 programas de formación en Diseño, y en los últi-

mos cinco años han desaparecido otros tantos y no suenan las sirenas desde ningún sector.

CIERRE

Las discusiones sobre el poder y el autoritarismo incrustado en los objetos de uso cotidiano y la tecnología, aún parecen estar lejos de alcanzar al diseño, en tanto comunidad reflexiva y crítica. Una capacidad de la cual los diseñadores parecieran aún estar ajenos, preocupados y ocupados por la acción práctica más que por una filosofía disciplinaria.

Una de las razones es que, en la actualidad, es una actividad que aún no sabe donde anclarse en la constelación de las profesiones, esto es, identificar desde qué lugar epistémico hará sus declaraciones a la sociedad. Otra visión, incluso defendida desde la propia comunidad de diseñadores, es que el Diseño no posee un centro nuclear epistémico, sino que –por el contrario– se trataría de una actividad multicentrada; lo que quiere decir, que su acción se puede encontrar en todas (o cualquiera) las áreas del conocimiento: desde las Artes a la técnica, como desde las Ciencias Sociales y el Humanismo a las Ciencias Naturales y Básicas. Esta versión del diseño indicaría, a su vez, dos cosas: en primer lugar, que la capacidad de las instituciones de educación para formar un profesional competente, para desenvolverse con autoridad en todo el espectro del conocimiento humano conocido, puede verse sobrepasada ante este reto sobreexigido; y en segundo lugar, que la formación en diseño solo se hace cargo de entregar a los estudiantes un cúmulo de técnicas procedimentales básicas para operar, con un bajo nivel de conocimientos conceptuales y teóricos, que le permiten dialogar superficialmente con otras disciplinas, y por lo que estas lo consideran solo en sus alcances operativos. Esta segunda afirmación, con la cual nos identificamos respecto de las

which we identify with respect to the available evidence, on the other hand reflects that Design as a profession has a low level of power to negotiate its political position before other professions, before the public opinion and before the State, which results in a low level of autonomy to decide its future as an organized professional community.

Is there an academic, professional or trade community that can be considered representative, and with sufficient authority to decide on changes in all types of design in Chile? Is the academic

When Design, as a collective force, can consider the resolution of major problems, it can be included in political discussions. On the contrary, when used as a market mediator, its language will be tactical at the business level; or operational at the individual level.

design community in a situation to re-define the position of its graduates in the field of professions in Chile?

Not all of the Design community has levels of autonomy to be able to decide or redefine the role of the profession. Some members may simply not be interested, but it should be a permanent concern of the academy. Others, only the most advanced according to the

schemes imposed by the macro environment, are in a position to deliberate and exercise their sovereignty to develop strategically. According to our studies (Vargas & Rodríguez, 2016), only 41 of the organizations of higher education in Chile have Design programs and are in conditions to face the challenge of leading the species. It will be necessary, however, for some or all of them together, to opt for leading and developing a group project, thinking on the discipline more than in the simple operation of teaching individuals how to design.

"Those who fail in the neoliberal performance society hold themselves accountable and ashamed, rather than question society or the system. This is the very intelligence of the neoliberal regime (...) In the neoliberal regime of self-exploitation, one directs aggression towards oneself. This self-aggression does not transform the exploited into a revolutionary but into a depressive individual" (Byung-Chul Han, *Psicopolitics*, p. 18).

Until that happens, the 1972 milk measurement project of Intec's Industrial Designers team (Ricard, 2012), will be the most representative professional design project of the discipline in Chile; a simple plastic dosing spoon, which through its simplicity, without vanality or eccentricism was able to take care of problems of the national contingent reality, favoring 800 thousand families of the Free Food Program for Children, while at the same time being able to install a viable design concept for the national industry. In short, with clarity about what the social context required and the political and technological context allowed, this project was able to maximize the impacts of the profession on society, surpassing the material value and multiplying the benefits to the population. At various levels, this unique experience of professional design still serves as an example of a result of the action of designing with project objectives, focused on society and not on the individual creator. Until this moment, when design turns 50 in Chile, Gui Bonsiepe is still its most distinguished representative.

evidencias disponibles, refleja por otra parte, que el Diseño como profesión dispone de bajo nivel de poder para negociar su posición política frente a otras profesiones, frente a la opinión pública y frente al Estado, lo que redundará en un bajo nivel de autonomía para decidir su devenir como comunidad profesional organizada.

¿Existe una comunidad académica, profesional o gremial que se pueda considerar representativa, y con autoridad suficiente para decidir los cambios de toda la especie de Diseño en Chile?, ¿la comunidad académica del Diseño está en condiciones de redefinir la posición de sus egresados en el campo de las profesiones en Chile?,

No toda la comunidad del Diseño cuenta con niveles de autonomía para poder decidir o redefinir el rol de la profesión, algunas sencillamente pueden no interesarles, pero debería ser una inquietud permanente de la academia; y de ellas, solo las más aventajadas de acuerdo a los esquemas impuestos por el macroentorno, están en situación de deliberar, y ejercer su soberanía para desarrollarse estratégicamente. De estas, y de acuerdo a nuestros estudios (Vargas y Rodríguez, 2016), solamente cuatro de las 41 organizaciones de educación superior cuentan con programas de Diseño en Chile, estando en condiciones de plantearse el desafío de conducir a la especie. Hará falta, sin embargo, que ellas, alguna o todas juntas, tomen la opción de liderar y cargar con un proyecto colectivo, pensando en la disciplina más allá de la simple operación de enseñar a diseñar a individuos.

“Quien fracasa en la sociedad neoliberal del rendimiento se hace a sí mismo responsable y se avergüenza, en lugar de poner en duda a la sociedad o al sistema. En esto consiste la especial inteligencia del régimen neoliberal (...) En el régimen neoliberal de la autoexplotación, uno dirige la agresión hacia sí mismo. Esta autoagresividad no convierte al explotado en revolucionario, sino en depresivo” (Byung-Chul Han, *Psicopolítica*, p. 18).

Hasta que eso no ocurra, el proyecto de la medida de leche del equipo de diseñadores industriales de Intec de 1972 (Ricard, 2012), será el proyecto profesional de diseño más representativo de la disciplina en Chile; una simple cucharita dosificadora de plástico, que mediante su simpleza, sin vanalidad ni excentricismo fue capaz de hacerse cargo de problemas de la realidad nacional contingente, al favorecer a 800 mil familias del Programa de Alimentación Gratuita para Niños, a la vez que fue capaz de instalar un concepto de diseño viable para la industria nacional. En definitiva, con claridad sobre lo que el contexto social requería y el contexto político y tecnológico permitía, este proyecto fue competente en maximizar los impactos de la profesión hacia la sociedad, superando el valor material y multiplicando los beneficios hacia la población. En variados niveles, esta experiencia señera de Diseño profesional, aún funciona como ejemplo, en cuanto resultados de la acción de diseñar con objetivos proyectuales, volcados hacia la sociedad y no al creador individual. Hasta este momento, cuando el Diseño cumple 50 años en Chile, sigue siendo Gui Bonsiepe su agente más distinguido.

REFERENCIAS / REFERENCES

- Baudrillard, J. (1971), "La moral de los objetos. Función-signo y lógica de clases". En: *Los objetos*. Buenos Aires: Ed. Tiempo contemporáneo
- Bourdieu, P. (1997), *Capital cultural, escuela y espacio social*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores
- Buchanan, R. (2016), "Los problemas malditos del pensamiento de diseño". En: *IF*, 11 (1), pp.54-72.
- Calvera, Ana (2008), "De lo estético en el mundo cuantificado: actualidad de la estética en el diseño". En: *Encuadre. Revista de Enseñanza del Diseño*, pp. 51-59
- Cautela, C.; Zurlo, F. (2006), *Relazioni produttive: design e strategia nell' impresa contemporanea*. Roma: Ed. Aracne
- Design Council (06, 12, 2017), "Design Council launches 'Designing a future economy' report". <https://www.designcouncil.org.uk/resources/report/designing-future-economy-report>
- González, C. (2014), *El diseño como acción*. California: Eisenbrauns
- Han, B. (2014), *Psicopolítica*. España: Ed. Herder
- Meller, P. (2010), *Carreras universitarias: rentabilidad, selectividad y discriminación*. Santiago: Centro de Investigación Avanzada en Educación, Universidad de Chile, Uqbar Editores
- Ricard, A. (2012), *Casos de diseño*. Barcelona: Editorial Ariel, pp. 82-89
- Vargas, R; Rodríguez, J. (2016), "La formación en Diseño dentro del modelo de economía neoliberal", VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Buenos Aires, Argentina
- Winner, L. (2008), "¿Tienen política los artefactos?". En: *La ballena y el reactor*. Barcelona: Editorial Gedisa, pp. 55-82
- Wong, J. J., Chen, P. Y., & Chen, C. Di. (2016), "The Metamorphosis of Industrial Designers from Novices to Experts", *International Journal of Art and Design Education*, 35(1), pp. 140-153. <https://doi.org/10.1111/jade.12044>