

Hacia una Fundamentación FILOSÓFICA PARA EL DISEÑO:

INTERDISCIPLINARIEDAD, SOSTENIBILIDAD Y
VALIDACIÓN PROFESIONAL

*Towards a philosophical foundation for design:
interdisciplinarity, sustainability,
and professional validation*

JUAN CARLOS RODRÍGUEZ-TORRENT*, RODRIGO VARGAS-CALLEGARI**

Fecha de recibido:
30 Septiembre
2023
Fecha de aceptado:
8 Febrero 2024

*Universidad de
Valparaíso, Chile
juan.rodriguez@uv.cl

**Universidad de
Valparaíso, Chile
rodrigo.vargas@uv.cl

RESUMEN. Este artículo discute sobre la ontología de la profesión de Diseño, abordando temas interdisciplinarios, sostenibilidad y validación profesional. Se argumenta que la reflexión comunitaria sobre la representación de problemas a través de la pregunta filosófica es esencial para aclarar los objetivos políticos, sociales, ambientales, éticos y económicos de su práctica. La tesis principal sostiene que la combinación de Filosofía y Diseño fortalece la disciplina al orientarla hacia el bien común, estableciendo normas y procedimientos para guiar la acción y promover la participación pública y política en un contexto de creciente artificialización de la vida. Se propone que la Filosofía aporta claridad y profundidad epistemológica al campo, que históricamente ha sido oscuro y cambiante. Y que la reflexión y una visión orientada hacia el futuro, son cruciales para abordar desafíos actuales y fomentar la construcción de conocimiento compartido en el Diseño.

Palabras clave: diseño, comunidad epistémica, filosofía, interdisciplina, sostenibilidad.

ABSTRACT. This article discusses the ontology of the Design profession, addressing interdisciplinary topics, sustainability, and professional validation. It argues that communal reflection on the representation of issues through philosophical questioning is essential for clarifying the political, social, environmental, ethical, and economic objectives of its practice. The main thesis contends that the combination of Philosophy and Design strengthens the discipline by guiding it towards the common good, establishing standards and procedures to guide action, and promoting public and political participation in a context of increasing artificialization of life. It is proposed that Philosophy brings clarity and epistemological depth to the field, which has historically been obscure and ever-changing. Additionally, reflection and a future-oriented perspective are crucial for addressing current challenges and fostering the construction of shared knowledge in Design.

Key words: design, epistemic community, philosophy, interdisciplinary, sustainability.

L

as profesiones son comunidades de conocimiento que se desarrollan mediante acciones deliberadas en las que los expertos despliegan su interés, experiencia, competencia y saber exclusivo, con el fin de lograr un reconocimiento social y simbólico dentro de un campo específico, en el que se libra una constante lucha por el poder, la hegemonía y el establecimiento de los límites de las fronteras internas como externas de la disciplina. Se cohesionan gracias al dominio de un conocimiento común de sus integrantes, el que se adquiere a través de un periodo de instrucción formal, que abarca teorías, métodos, prácticas y acciones que configuran su "habitus" profesional, siguiendo la conceptualización de Bourdieu (2002), el cual funciona como un esquema de subjetivación colectiva, donde se regulan los conflictos y se asume la responsabilidad de mantener actualizada su contribución a la sociedad, siguiendo los modos consensuados para hacerlo. A cambio de este compromiso, sus miembros reciben reconocimiento, prestigio e ingresos.

La consolidación de la especificidad alcanza, se nutre de un proceso que involucra críticas, confrontación de posturas y acuerdos, tal como lo describe Kuhn (1975) en "La estructura de las revoluciones científicas". El afianzamiento de su preocupación, la claridad de la pregunta a responder y la contribución a la sociedad, sostiene el peso específico de una comunidad (Evetts, 2003; Freidson, 2003; Abbott, 1988; Gouldner, 1985), estableciendo una garantía atávica sobre su valor social y su lugar.

Para establecer un punto de anclaje en la discusión ontológica sobre diseño, primero debemos reconocer que el diseño no es una disciplina única sino un campo multidisciplinario que abarca diferentes extensiones y expresiones tales como diseño gráfico, industrial, de interacción, de servicios, de moda,

teatral, estratégico, web, entre otros. En nuestra investigación detectamos que a lo largo de la historia del diseño chileno han existido 99 nombres diferentes de programas de formación que usan la palabra diseño o diseñador, dando cuenta de una amplitud paradójica por distinguirse, pero a la vez seguir adscritos a un campo llamado diseño. Segundo, considerar la pugna interna del campo por la disciplinariedad de la dualidad entre funcionalidad y estética en el diseño en el ámbito formativo, pero que buscan equilibrarse en una práctica profesional demandada por un mercado que, a su vez, tampoco tiene claro qué pedir a esta actividad extremadamente mórbida. Tercero, establecer que el *buen diseño* es influido por contextos socioculturales, incluyendo cuestiones de inclusión, accesibilidad y justicia social en los contextos de usabilidad, y que por lo tanto, requiere de herramientas de las ciencias sociales, las humanidades y la filosofía en su problematización; a su vez, sus respuestas o soluciones se convierten en diatribas dialógicas que se encriptan en bienes y servicios técnicos y tecnológicos diseñados, desplegándose en la economía de mercado a través de la creación de valor e integración en estrategias empresariales, todo ello dentro de un sistema de mercado global hegemónico (Simon, 1996; Manzini, 2015). Cuarto, considerar las implicaciones políticas del diseño, así como los desafíos de la sostenibilidad ambiental y la ética de la creación de productos (Norman, 2013). Y quinto, que, mediante la ponderación de los factores anteriores, el diseño posee un rol determinante en la transformación de las sociedades en su capacidad para resolver problemas complejos a través de la innovación, y la maduración social tecnológica (Winner, 1980).

Ello nos empuja a pensar que una discusión actualizada sobre diseño pasa por examinar el estado actual de la discusión, y los métodos

de enseñanza, y cómo y para qué escenario se forma a los diseñadores, y para qué desafíos se preparan sus agentes en el contexto actual y futuro. Para esto postulamos que, este trabajo puede aportar en recalcar la importancia de elaborar teorías críticas a fin de deconstruir las narrativas dominantes en el diseño y cuestionar las estructuras de poder y las ideologías implícitas, en favor de desarrollar un enfoque sistémico complejo e interdisciplinario que permita a sus audiencias comprender su naturaleza profesional, implicaciones de un *mal diseño*, y cómo los distintos factores del diseño interactúan y pueden afectar al tejido del sistema socio-técnico.

Como profesión, el Diseño no puede entenderse sino como una actividad inserta en un mapa sistémico de coordenadas ecológicas con *otras* y *en* relación a otras profesiones, alcanzando valor en la conjunción de comunidad-saber-práctica-identidad-campo-reconocimiento en la acción de artificialización del mundo. Respaldada en la validación social de su jurisdicción profesional (frontera), sobre el verbo en infinitivo proyectar y el gerundio reflexionando (filosofando, interrogando), acerca de lo genuino y necesario para controlar el espacio deliberativo de la cultura material, y un lugar de dominio práctico en el mundo del trabajo.

La “seguridad ontológica” sobre el saber (Giddens, 1997; 1994), es decir, lo que corresponde al sentido, el orden, la seguridad, la coherencia y la confianza, que mantiene lazos y ofrece continuidad de su *autoidentidad* y *permanencia* en entornos materiales y de acción a sus miembros, es lo que crea un marco básico de experiencia común, en sí mismo, en los otros y en las instituciones que los representan. Lo que a partir de la legitimidad social alcanzada permite establecer la diferencia entre un diseño “experto” y uno “difuso” o sin fronteras. Porque, si bien existe una capacidad generalizada para diseñar, en el marco de la predictibilidad de las rutinas sociales se expresan antinomias: “no todos son diseñadores competentes y pocos se convierten en diseñadores profesionales” (Manzini, 2015). Especialmente, dentro de una constante dinámica de conocimiento incremental en los campos profesionales, con desplazamientos, invasiones territoriales de

otras comunidades, suplantación o reemplazo de preguntas que fundamentan el para qué, la emergencia de autodidactas, y pocos márgenes para jurisdicciones vacantes. Ya que el mundo para el que se prepararon gran parte de las profesiones (siglo xx), hoy presenta una dinámica de aparición y aprehensión de los fenómenos difícil de sostener (siglo xxi); imponiéndose, como el caso de diseño; con expresiones heteróclitas y una dificultad inédita para sustentar prenociones sobre la realidad, lo que impulsa un reciclaje o reinención permanente para la sobrevivencia de este campo y cualquier comunidad de saber.

Entonces, reflexionar comunitariamente sobre los modos de representación de problemas a través de la pregunta, como deriva filosófica alcanzada por los acuerdos para su trascendencia y reconocimiento, es el objetivo de este artículo. Para el caso chileno y, probablemente otras variantes latinoamericanas de Diseño, identificar unidades de análisis, desagregar problemas, esclarecer conceptos y desarrollar argumentos propios, así como una delimitación territorial del campo, afianza un gesto utópico de objetivación del bienestar y constituye un paso hacia el buen vivir y el reencantamiento del mundo que subyace en la acción de diseñar.

DISEÑO, SABER Y MODELOS DE TRABAJO

Avanzadas dos décadas del siglo xxi, presenciamos un cambio tecnológico y social superlativo, caracterizado por la rápida adopción de tecnologías como la automatización, digitalización e inteligencia artificial, transformando la naturaleza del trabajo, las profesiones y la sociedad en su conjunto. Entonces, es estratégico que el Diseño en términos de ontologías y soluciones comprenda, se redireccione o se adapte críticamente a esta nueva realidad, repensando la rutinización de prácticas estabilizadas, intencionadas y reflexivas, por los complejos desafíos éticos, sociales, ambientales, la pérdida de empleos, la concentración de poder en manos de algoritmos y la necesidad de dimensionar la relación entre humanos y el uso tecnológico. En estos términos, la incorporación de más interrogaciones (filosofía) como impronta recursiva

de una práctica comunitaria, entendiendo que ésta es efectiva en la medida que sus agentes interactúan entre sí, conformando rutinas de encuentros profesionales y académicos en los cuales el sentido puede ser establecido y reproducido, puede ayudar a identificar y justificar las mejores y nuevas preguntas, y abordar estas cuestiones éticas y sociales fundamentales.

Esta opción filosófica proporciona herramientas y marcos de referencia para una reflexión sobre la naturaleza del ser humano, la ética, la moralidad y el bien común como fin político. Lo que se evidencia como crucial en el campo del diseño es la necesidad de desarrollar una ontología fundante basada en preguntas disciplinarias pertinentes, capaces de delinear las fronteras de su *ethos*. Estas preguntas deben ir más allá de ofrecer respuestas técnicas efectivas, incorporando también consideraciones éticas y responsabilidades sociales. Lo que parafraseando a Boaventura de Sousa Santos (2019), podría ayudar a confrontar tres crisis de agencia: la referida a la hegemonía, de legitimidad y la de carácter institucional.

En este sentido, la convicción del agente en la recursividad, de sentimientos de confianza —en términos de Giddens—, a partir de la mutualidad puede generar propuestas que alivien el desamparo y sufrimiento humano, reorientando el asombro hacia cuestiones de inconformidad y rebeldía sobre la condición de vida devenida de la modernidad uniforme y unilineal. Elaborando con base en reencantamientos emocionales, sentimentales y pasionales, nuevas propuestas de argumentación, comunicación y solidaridad (Santos, 1999), basadas en una enseñanza que pueda superar el ensimismamiento del *Know-how* técnico sometido a la racionalidad “cognitiva instrumental”, para abrir paso al *Know-how* ético, que entre sujetos “socialmente competentes” debe generar aplicaciones edificantes e imponerse en la lógica argumentativa del campo y, corregir “un fin sin fin” (op. cit.).

Con lo señalado, podemos evaluar si nos encontramos en nuestros aprendizajes formativos, tipos de práctica y en el interés de agenciamiento del Diseño como bien social, frente a modelos autónomos, proactivos y

emancipadores de aplicaciones edificantes, en algunos de los autores socorridos en algunas escuelas de diseño en Chile y otros lugares. Porque sin evaluación de ellos, o hacer conscientes su para qué como propuestas universales del diseñar, no es posible saber si estamos frente a un efectivo *Know-how* ético. O, si consciente o inconscientemente nos encontramos frente a un Diseño moderno, colonialista y capitalista reproductivo; y como productor de cultura, inclusivo o sexista, racista o clasista, lejos de la libertad que ontológicamente nos hace humanos al permitir el desarrollo de capacidades (Freire, 1972). De modo que se requiere rehabilitar comunitariamente el concepto de “vida cotidiana” en su potencial subversivo (Federici, 2020: 247-251), que es donde se estructura la realidad en torno a un proceso de reproducción específico, porque la reproducción de seres humanos es el primer hecho histórico (Marx y Engels, 2010). Ello, porque como tantas veces suele ocurrir, el capital social, cultural, económico y simbólico de diseñadores y diseñadoras se termina por imponer como marco de referencia, manteniendo las asimetrías de clase al no observar que no existen los sujetos sociales abstractos, universales y asexuados (Federici, 2020).

Al afianzar estas ideas, es posible transitar hacia los modelos que se socializan en Diseño, qué incluyen y qué desestiman, porque en la vida cotidiana es dónde se expresa la esperanza de vida y la calidad de vida (Federici, 2020). Por ejemplo, el Desarrollo de Productos de Ulrich y Eppinger (2013) (figura 1), presenta una propuesta de proceso estructurado de desarrollo de productos que abarca desde comprender las necesidades del cliente, generar conceptos, pruebas, lanzamiento y seguimiento. Enfocada en la gestión eficiente, busca equilibrar aspectos técnicos, de mercado y de diseño, para crear productos exitosos y de calidad, prescindiendo de otras variables humanas o sociales.

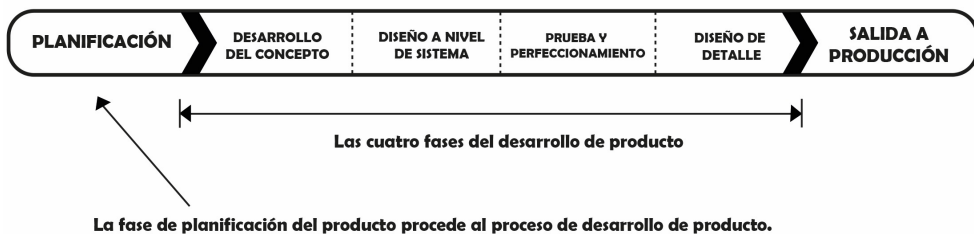


FIGURA 1. ETAPAS DEL DESARROLLO DE PRODUCTO DE ULRICH Y EPPINGER.

FUENTE: TOMADO DE ULRICH Y EPPINGER, (2013).

El Modelo de Doble Diamante (figura 2) no está directamente asociado con un autor individual, sino más bien es una metodología de diseño promovida por organizaciones como el *Design Council* del Reino Unido. El principio fundamental del Doble Diamante es que el proceso de diseño no es lineal, sino que implica dos momentos de expansión y contracción. La primera expansión se produce en la fase de

Descubrir, donde se exploran ampliamente las posibilidades. Luego, se contrae en la fase de Definir, donde se concentra en un problema específico. Después, vuelve a expandirse en la fase de Desarrollar, donde se generan múltiples soluciones; y, finalmente, se contrae nuevamente en la fase de Entregar, donde se selecciona y se implementa una solución.

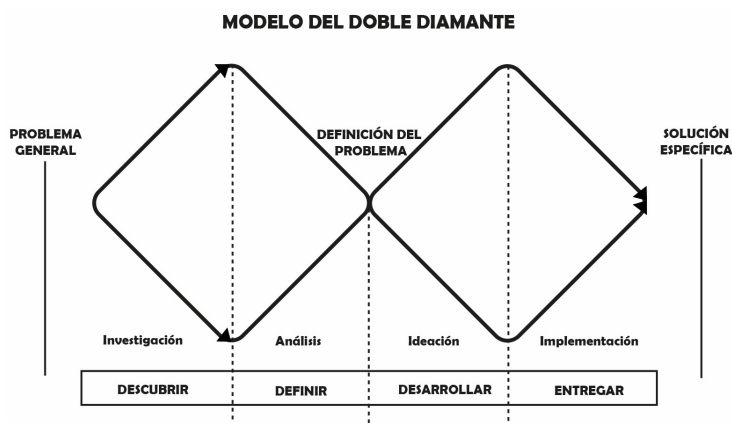


FIGURA 2. MODELO DEL DOBLE DIAMANTE.

FUENTE: ADAPTADO DE [HTTPS://WWW.DESIGNCOUNCIL.ORG.UK/OUR-RESOURCES/Framework-for-innovation/](https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/framework-for-innovation/).

El *Design Thinking* (figura 3) es una metodología que se le atribuye a IDEO, una agencia de desarrollo de productos e innovación. Corresponde a un enfoque que ha evolucionado gradualmente a lo largo del tiempo a través de la contribución de diversas personas y orga-

nizaciones en el campo, el valor agregado y la resolución de problemas. Enfatiza una mayor empatía con los usuarios, la generación de ideas, la prototipación rápida y la iteración continua para resolver problemas y desarrollar soluciones innovadoras compartidas.

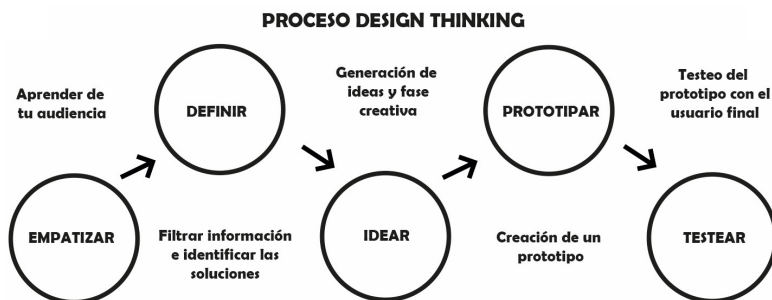


FIGURA 3. PROCESO DE PENSAMIENTO DE DISEÑO (*DESIGN THINKING*).

FUENTE: ADAPTACIÓN GRÁFICA DE LOS AUTORES BASADO EN: [HTTPS://WWW.APPVIZER.ES/REVISTA/COLABORACION/HERRAMIENTAS-COLABORATIVAS/QUE-ES-DESIGN-THINKING](https://www.appvizer.es/revista/colaboracion/herramientas-colaborativas/que-es-design-thinking)

Los métodos de diseño mencionados son algunos de los más comunes en los circuitos formativos de la enseñanza formal en diseño. Sin embargo, su análisis revela importantes limitaciones y omisiones al centrarse en la producción de bienes de consumo, ignorando que el uso y los usuarios completan el sistema del producto y, por tanto, son inseparables. Esta perspectiva técnica en los métodos de diseño es relevante de señalarse, ya que no reconoce la importancia de considerar al diseño como un proceso de resolución de problemas sociotécnicos. Además, necesario, justo cuando el Estado y el mercado proporcionan cada vez menos medios para la reproducción de unidades domésticas (Federici, 2020: 260), dejando escasos márgenes para que el proyecto se enfoque en que el usuario, tanto individual como socialmente, pueda ser más autónomo y realizado, siguiendo la perspectiva de Paulo Freire (1972). Y cuando se deben considerar la sostenibilidad y la orientación hacia valores posmaterialistas de las sociedades, empujando hacia mayores índices de bienestar, en el contexto de una demanda por un diseño más participativo y generativo (Sanders *et al.*, 2012). Estas consideraciones, que deben ser resueltas, limitan la posibilidad de avanzar hacia expresiones de mayor justicia social, ayudar a reconstruir relaciones sociales y espacios pensados en el reconocimiento, la solidaridad y decisiones cooperativas (Federici, 2020: 259), así como en el ubicar al planeta por delante y por, sobre todo.

Comienzan con el descubrimiento de necesidades para ser atendidas por objetos o sistemas de solución, sin necesariamente alcanzar a la pregunta ¿para qué? o ¿por qué es necesaria ese tipo de cultura artificial? Al no ser modelos dialógicos, porque la sociedad es diseñada verticalmente, se limitan autoritariamente a responder a encargos provenientes de otros sectores de la sociedad o de los cuadros administrativos del proyecto, lo que resta autonomía y poder profesional –en términos de Guillén (1990)–, quedando en un plano marginal y no fundamental las asimetrías, dimensiones interseccionales como clase, género y raza, consideraciones éticas, de sostenibilidad, revisión de repercusiones socioambientales y la promoción de la innovación responsable,

asociada al bienestar global de la sociedad y del entorno ecológico. Y, sobre todo, restringen las voces, conocimientos, experiencias y derechos de cómo las personas quieren crear y vivir su mundo, como praxis transformadora.

La hipótesis desarrollada en este artículo, sostiene que la filosofía enriquece la formación profesional al proporcionar otras herramientas para enfrentar desafíos colectivos, más acordes con los valores posindustriales de disminución de huellas (externalidades negativas) por sobreconsumo que orientan a la sociedad actual. Ya que en repensar la pregunta que se acuerda responder está ubicada la habilidad de vigilancia panóptica del campo sobre la cultura artificial, resguardando que se exploren e integren sin limitaciones los temas de frontera o interdisciplinarios relevantes, en los marcos de una “modernidad líquida” (Bauman, 2006). Por ello, una ontología de Diseño más reflexiva y filosófica sobre su para qué, comprende mejor las implicaciones de las decisiones, creando soluciones más sensibles a las orientaciones de una sociedad que transite hacia valores posmaterialistas, transformando hogar y barrio en lugares de resistencia y reconstrucción política (Federici, 2020; Freire, 1972), evitando consecuencias negativas y minimizando el error.

Las interrogaciones, procedimientos, decisiones y los fines deben reconocerse en cada creación y en sus distintos momentos, porque ahí se legitima la trascendencia profesional, el reconocimiento social y los niveles de sintonía con las complejidades de su tiempo. Estratégicamente, el campo de Diseño no puede ser construido en la subjetividad individual, porque se ocultan nuestros problemas y necesidades ordinarias de la vida cotidiana; ni al margen de estructuras organizativas, sociales y epistemológicas de orientación al bien-estar y buen-vivir. O, ser ilimitado en su diferencia específica, o sustentar un divorcio entre el sistema formativo, profesional, la sociedad y la naturaleza, sin reconocer responsabilidad de sus huellas y manifestar rebeldía frente al divorcio entre el *know-how* técnico-científico y el *know-how* ético. Es prioridad filosófica repensar la artificialidad y “reencantar el mundo”

(Federici, 2020)¹ y preguntarse sobre ¿cuál debe ser la trascendencia de los actos que se realizan en nombre del Diseño en la identificación de problemas y en las acciones?

La relación entre la *artificialización del mundo* y la *transformación social* marca tres planos estratégicos para la fundamentación del Diseño: 1) el lugar epistemológico de su saber, anclado en las instituciones formadoras que ofrecen un encuadre filosófico implícito o explícito para la práctica, conforme a objetivos trascendentes o espurios; 2) los fines sociales, culturales, económicos y ambientales que emanan desde su saber, y la conexión efectiva con las discusiones de nuestro tiempo; y, 3) el religamiento de aquello complejo y configurador que se encuentra separado por las formas hegemónicas de conocimiento eurocéntrico y capitalista devenido de la modernidad. Estos planos de reflexión deben ser parte del ejercicio regular de reflexión de las instituciones y del campo, porque interrogan sobre orientación a fines y sobre el objeto creado; también plantean la necesidad de encontrar un desde dónde hacerlo, así como una importante urgencia de clarificación sobre su contribución efectiva a la sociedad, pensada para y desde el proyecto social y cultural colectivo en el que están situados los agentes, sus preguntas y los intereses a los cuales sirven.

FILOSOFÍA Y COMUNIDAD EPISTÉMICA

Valorar la Filosofía como una dimensión necesaria dentro de los límites del Diseño, ya lo hizo la Escuela *Hfg* de Ulm. Se concebía que, antes de encontrar una solución, se debe identificar o reconocer un problema, establecer una posición frente a éste, con puntos básicos no sometidos a la lógica de la utilidad cuantificable del mundo de la técnica, sino de apertura y exploración.

Entendiendo que reflexionar, discutir, erigir posiciones, orientaciones y fines, hace que la comunidad se vuelva hacia el mundo intersubjetivo y hacia el propio sentido del *yo* y del *ser*. Conforme a ello, Gui Bonsiepe, el exdirector de docencia de Ulm, hace casi medio siglo, señalaba que un problema [de Diseño] debe reflejar una situación conflictiva, que debe conducir a curiosidad epistémica (Bonsiepe, 1978: 118-122); lo que constituye una disposición, aspiración y recurso que antecede al conocimiento, porque las interrogaciones (y series de interrogaciones) y aporías corresponden a una apertura al saber, que remueve la significación del mundo y recuerda nuestra ignorancia sobre cómo mejor idear el mundo material, a la vez que define el lugar de la enunciación y le da forma y sentido al campo que se encuentra interrogando.

Convertir la reflexión filosófica en capital profesional y, en obra para otros, sitúa al diseñador como miembro de una comunidad epistémica autónoma que es capaz de regular lo que el Diseño es y el tipo de problemas sobre los que trata, y se hace responsable por los productos que lanza al mundo, lo que reduce la incertidumbre sobre su identidad a través de tensiones y relaciones *con* otros y *entre* otros; fortaleciendo el posicionamiento profesional de sus agentes al reconocerse ejerciendo en un mundo del trabajo común, experiencias similares, formas de entender y conocimientos técnicos transversales, creando iterativamente lazos intelectuales, sociales y económicos (Evetts, 2003; Freidson, 2003). Realizando el realismo sociológico del proyecto como una relación que ubica al objeto diseñado de un contexto social y espacial, dentro de una “ecología de saberes” (Santos, 2006), manifestando la confianza misma en el ser humano y en el valor proyectual, porque al ordenar los factores para la producción “la materialidad bruta se transforma en artefacto ligado a un interés” frente a circunstancias sociohistóricas (Bonsiepe en Palmarola, 2001:55). De modo que, la coherencia discursiva experta frente a la conducta y necesidad de los ciudadanos y la sociedad, imprime exigencias vitales y morales que codifican experiencias de modulación del tiempo y el espacio, con sensaciones diversas sobre la transformación de los lugares, la luz,

1 “Reencantar el mundo”, significa modificar el régimen disciplinario y cognitivo, y descubrir e implementar lógicas y razonamientos que tengan una orientación distinta a los del desarrollo capitalista. Creando relaciones sociales y espacios sustentados en la solidaridad y el compartir comunes de los bienes sociales, producto del trabajo y las decisiones cooperativas (Federici, 2020).

el sonido, las texturas y el ritmo estructural y subjetivo e intersubjetivo como espacio deliberativo de acción profesional para el diseño.

La afirmación de sentido convierte al Diseño en un proceso que genera filosóficamente vínculos y entendimientos, y tecno-científicamente realidades, mediante la construcción hermenéutica de la orientación, la recepción y el razonamiento, lo que positivamente produce un resguardo contra la máquina de lenguaje que estructura biopolíticamente las operaciones semióticas en la cultura contemporánea (Berardi, 2011). Contrario a la perversión de la materialidad insulsa, la incongruencia, la fugacidad del *self service*, las operaciones de poder como estructuras productoras de signos y el neoconservadurismo dentro del *semiocalpitalismo*, como ciclo productivo económico de signos (Berardi, 2017).

Se trata de cuestiones que actualizan las preguntas, a las que ha apuntado también Slater (1997) en la observación de la relación entre Diseño y cultura del consumo, y los trabajos de Lipovetsky y Serroy (2015), y Lipovetsky (1995) sobre el nihilismo, y el proceso de personalización y entretenimiento. O, los de Zimmermann (2002), con la crítica a posiciones autorales, mediáticas, del *boom* de las comunicaciones, sustentadoras de la cultura *chic* y de espontaneidad artística de la década de 1980, cuya “psicósfera” descansa en “estados de ánimo y producción de opinión” (Berardi, 2011: 25).

Los “signos-información”, que son siempre contingentes, son de naturaleza distinta a la generación de ideas sustentadas en la “sociabilidad empática” trascendente (op. cit), porque la práctica de “los creativos” sin comunidad carece de responsabilidad sobre la sostenibilidad del proyecto, ni es capaz de agenciar posiciones profesionales consensuadas, o criterios objetivados y racionales de bienestar, que incidan positiva y efectivamente en la vida en común como proyecto político. Por ello, la identidad narcisista de algunos *outsiders* del diseño, emparejan a la moda, que siempre es de clase, y lo creativamente absurdo con diseño, empobreciendo las relaciones diseño-sociedad, diseño-medioambiente, inaugurando un tipo de diseño útil sólo para aquellos que están en el ejercicio del mercadeo de productos y servi-

cios, representando degradación, temporalidad presente, renovación permanente y seducción (Lipovetsky, 1995). Y, que como actitud posmodernista y depreciación nietzscheana, ya habían sido denunciadas por Papanek (1977) –hace más de 40 años– por ausencia de preocupación de “deber categórico” sobre el futuro.

La disposición interrogativa ante el placer y la libertad individual en la sociedad de consumo, que se caracteriza por la saturación de formas y contenidos, puede entenderse como un deseo de liberación similar al mito de Prometeo. Sugiriendo la reflexión sobre una nueva forma de vivir que desafíe la norma actual y refleje procesos de poder y resistencia cotidiana y organizativa que permitan concordar en:

- 1) que para salir del estancamiento y el ostracismo recursivo, es necesario esclarecer dónde se ubica la pregunta central de Diseño: en el arte, las ingenierías, las ciencias sociales o las ciencias básicas (ver figura 1), o en la combinación de cuadrantes; 2) observar el estado sincrónico de las teorías, metodologías y prácticas frente a la de los fenómenos impresos en la vida cotidiana; y, 3) atender a los grados de autonomía presentes en el campo, clarificando qué cosas pueden responderse desde este núcleo o comunidad de pensamiento, cuáles son propias de la interdisciplina, y dónde se encuentran los propios límites y limitaciones para alcanzar mayor validación social.

Las preguntas y reflexiones relacionadas con la naturaleza disciplinar identifican aquello sobre lo que se habla y desde dónde y cómo resuelve (i.e. cuestiones teóricas, de instrumentación y aplicación); y, sobre el sentido de trascendencia (i.e. lugar a ocupar). Someterlas a un canon de docilidad medible y utilitaria dentro de un régimen disciplinario y cognitivo acrítico desacredita la forma misma de una institución que la alberga y que desee llamarse universitaria (Peña, 2000: 18-20), porque un/a diseñador/a crítico y autocrítico es plural al admitir preinterpretaciones de otros sujetos que son parte de ese campo semántico. Un campo que ontológicamente carece de un problema o pregunta esencial por responder para la sociedad, es de difícil justificación hoy en la constelación de las ocupaciones, oficios y profesiones que como nunca en la historia se ven interpeladas con urgencia, y que puede bifurcarse contradictoriamente en líneas opre-

soras o liberadoras. Intentar resolver cualquier tipo de problemas (ubicado en la combinación de los cuadrantes: ciencias básicas, arte, técnica, humanismo (figura 4)) sin diálogo en una comunidad epistemológica, intentando perseverar sin otros, no podrá responder apropiadamente al cúmulo de preguntas que propone la articulación de las necesidades sociales, culturales y ambientales actuales, y tenderá inevitablemente a la obsolescencia. Mientras que, desentrañar y sincerar los niveles de dependencia inter y transdisciplinaria con otros campos, ayudará a reconocer, depurar y establecer los límites y fronteras jurisdiccionales para definir la responsabilidad ética de sus discursos y participaciones, frente a la pregunta por el bienestar material y simbólico de nuestra experiencia histórica situada.

La ideación de los sistemas y los artefactos son las obras donde la vida se narra y donde

se padece la existencia, y el lugar mismo en el que se puede descentrar la experiencia histórica del padecimiento de una vida no deseada. Observando colectivamente que existen abismos epistemológicos entre el diseño de un dosificador de leche para combatir la desnutrición infantil, que afecta a más de la mitad de la población de un país analfabeto y pobre. Que representó la superación de un problema vital para la población a través del diseño de un aparentemente insignificante objeto dosificador permite la autoafirmación del campo disciplinar y la posibilidad de un reconocimiento público por la contribución del diseño a mejorar la vida de los excluidos (figura 5), mientras el exprimidor ideado por otro proceso de diseño se justifica en la posibilidad de generar debate mediático “invitando a conversar sobre Diseño” (Juicy Salif de Philippe Starck).

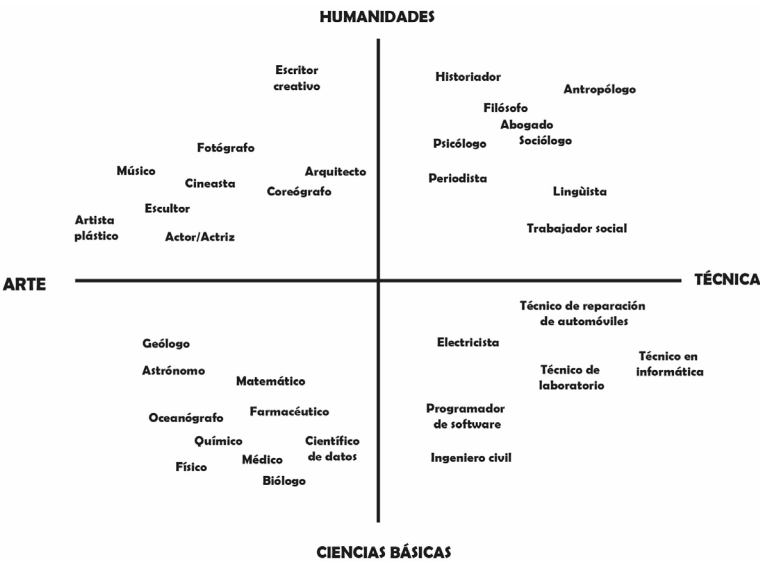


FIGURA 4. MAPA DE POSICIONAMIENTO PROFESIONAL.
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.

Un modo de interrogación en Diseño, debe reconocer la propiedad *deíctica* de los objetos para la artificialización de la vida y los fenómenos sociales concomitantes. Referencia un contexto sociohistórico y tecnológico; autoconciente de lo valioso, importante y que atiende a una cuestión incómoda: ofrece la posibilidad de renovar permanentemente cuáles son las cosas significativas para la vida en una dimensión cotidiana ecodependiente. Por ello, diseñar responsablemente está lejos de la

improvisación y de la creación sin innovación. Corresponde al conocimiento humano, a la posibilidad contrahemónica de “un cambio de paradigma” (Kuhn, 1975), a un “pensar antes” de hacer; y, a un cultivar la pregunta sobre el sentido del bien-estar y la cultura material, lo que inaugura la prevalencia del concepto sobre la consecuencia no prevista. Porque el hiato entre lo que sucede y el pensar, educa la razón en los marcos de la prudencia como parte de un discernimiento moral propio de una profesión. Si

ello fuera posible como comunidad, esta forma alfabetizada de prudencia frente a los hechos incómodos o deleznable, se corresponde con el bien común, lo que apunta a las cosas que *deben ser, pueden ser o son deseables que sean*, siempre conforme a fines políticos, éticos, sociales, culturales, económicos y ambientales (Ynoub, 2020).

La reflexión que interroga, otorga legitimidad a la práctica para participar dentro del campo/mundo del trabajo, logrando afectar la esfera de lo público. La ubica en manifiesta lucha contra lo que enturbia el buen nombre del Diseño, en favor de su jerarquía y potencia explicativa para afectar la cotidianeidad y reencantar el mundo (Federici, 2020). Ontológicamente representa el juego de *dones y contradones*: lo que se proyecta para *otro*, que considera la existencia de *otro*, que recibe y experimenta, lo que un otro concibió para su bienestar o buen vivir en un tiempo y espacio geográfico, lo que quiebra el escepticismo y la desconfianza sobre la significación profesional dentro de la existencia cotidiana, ofreciendo intelectualmente las capacidades individuales y colectivas para la accesibilidad hacia la salud física y psíquica en la configuración del progreso humano, como lo podemos observar en diferentes autores.

Ricard (1982) planteó que, si la profesión de Diseño quiere ser necesaria, el buen diseño tiene que ver con la utilidad de las cosas y con los diseños de buena factura, que apunten al buen vivir. Bonsiepe (1986), da prioridad irrenunciable a la interfaz; la que no es un objeto, sino aquello que permite conectar para formar unidades de elementos heterogéneos, tal como se puede apreciar en la trilogía humano-herramienta-objeto de la acción. Y, Frascara (2006: 18-19), señalaba que “el bien público” es el objetivo más importante de la actividad, y que el rol profesional es entender los fines y usos que las personas les dan a los objetos. Otros como Margolin (2005), definen al Diseño como actividad productiva, que potencia el capital humano, con productos y procesos virtuosos que material e inmaterialmente puedan resolver problemas humanos en amplia escala y contribuir al bienestar social. En todas estas referencias está presente el acuerdo comunitario que se diseña en consideración del *otro*, y

para el *otro*, gobernando las propias leyes de la comunidad epistémica como fundamento de posibilidad para el logro de objetivos, no para sí mismo como en Philippe Starck. Sea su categoría: usuario, sujeto, persona, ciudadano o ser humano anclado en sus circunstancias históricas.

LA FILOSOFÍA EN UN OBJETO

La cuchara dosificadora desarrollada por Gui Bonsiepe y el equipo en 1970 (figura 5), para la correcta nutrición infantil, es el objeto más emblemático del Diseño chileno, porque cumple con la condición de otorgar sentido social al proyecto. Representa por antonomasia la reflexión, la teoría del proyecto y la concepción filosófica donde el lenguaje se hace eficiente, porque concentra lo más importante del Diseño industrial: la interfase.² No es sólo una idea; tampoco es la función en sí misma. Es, antes que nada, la ilustración de la fragilidad de la vida en los eriales de la pobreza epocal; el devenir de una interrogación social (déficit de un país periférico, caracterización población objetivo, cobertura social y territorial), técnica (bajo costo, producción industrial nacional) y programática intersectorial de política pública (Ministerio Salud, Educación y concepción política). El objeto abre varios futuros posibles, sobre cómo satisfacer una necesidad social y territorial extendida, a través de un dispositivo que puede comunicar de manera transparente una idea fuerza: ayudar a corregir la malnutrición en una sociedad pobre, analfabeta y fundada en hondos asimetrías. Al substituir la comprensión de manipular centímetros cúbicos por una unidad de medida que los represente y haga

2 La medida N° 15 del gobierno de Salvador Allende, buscaba la disminución de la desnutrición y mortalidad en el país. El programa llamado “Medio litro de leche diario”, tuvo una cobertura aproximada de tres millones de beneficiarios. El Ministerio de Salud evaluó que no se aprovechaba de manera suficiente el beneficio de su distribución, porque las indicaciones de preparación no eran codificadas suficientemente, ya que la leche se diluía o quedaba muy espesa. La interface operó como respuesta de Diseño en este formato industrial de bajo costo.

posible el máximo aprovechamiento del valor del medio litro diario de leche que constituía un objetivo del programa de Gobierno de Salvador Allende, se establece una forma racional de producir equidad alimentaria a través de la proyectación del artefacto; porque “es un

lenguaje que se hace disponible”, “activo”, “de participación sobre las posibilidades y modos de ser en el mundo”, que es lo que definiría según Bonsiepe al Diseño, al superar el binomio forma función (Palmarola, 2001: 54).

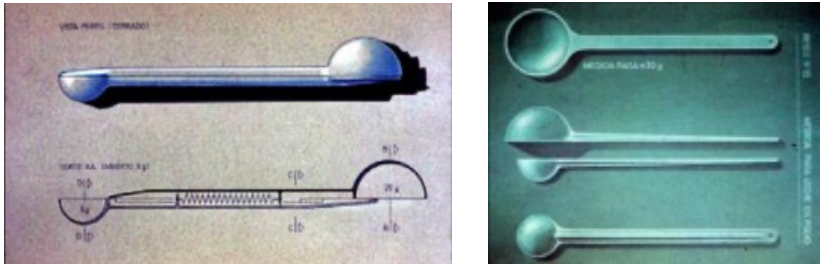


FIGURA 5. CUCHARAS DE PLÁSTICO INYECTADO CON VERSIÓN DE CINCO Y VEINTE GRAMOS PARA LECHE.

FUENTE: TOMADO DE [HTTPS://WWW.REVISTAMATERIA.COM/OPINION/RESEÑA/OBJETO-HISTORICO-UNA-CUCHARA-DE-LECHE-PARA-LA-CORRECCION-NUTRICION-INFANTIL/..](https://www.revistamateria.com/opinion/reseña/objeto-historico-una-cuchara-de-leche-para-la-correccion-nutricional-infantil/)

COMUNIDAD PROFESIONAL Y EPISTEMOLOGÍA

Tomando relación del apartado anterior, diseñar es escuchar al otro y su devenir en las estructuras del cotidiano donde hace su vida, insertándose profesionalmente en su idea mundo, colocando narraciones materiales y simbólicas en el que se tiene un entrenamiento paradigmático, que aseguren mejoras en el bienestar conforme a principios sobre lo común. Luego, esta actividad progresa aditivamente a través de agentes que, de manera continua:

- 1) interactúan entre ellos y el medio, con capacidades y propósitos compartidos; 2) elaboran lugares de significación social, político, económico, cultural y ambiental, donde marcan presencia; 3) establecen acciones estructuradas que intencionan propósitos, fines y proyectos, que definen normas, reglas y procedimientos de consenso para sus acciones; 4) señalan una manera particular de visionar el mundo (real o potencial), que guía la acción profesional y que permite actuar conforme a determinados procedimientos; y, 5) piensan desde un subsuselo de creencias compartidas, que son los supuestos básicos que permiten evaluar las propias acciones y representaciones, conformando un corpus axiológico.

La comunidad de saber (Kuhn, 1975), reconoce en el principio de “la cooperación” la forma paradigmática de ver el mundo (Sennett, 2012: 18-19), un dominio de hechos y formas acumulativas de percibirlos, conciencia del objeto y preocupaciones comunes (Abbott, 1988). Micro sociológicamente, aumenta su especialización con conocimientos expertos e incrementales dentro de límites, con competencias disciplinares homogéneas dedicadas a resolver tipos específicos de problemas. Sus integrantes se reconocen inmersos en una serie de ideas y preceptos básicos e interrelacionados entre sí, que se adicionan, socializando las interrogantes en circuitos de discusión y autodeterminación disciplinar, validación procedimental y metodológica; con presentación de resultados y canales para su divulgación y escrutinio, que favorecen procesos de acumulación de saber y control jurisdiccional, apoyados en seminarios, artículos, libros, adjudicación de proyectos, licitaciones, exposiciones y bienales. Lo que aumenta la legitimidad profesional en la sociedad, aun cuando persistan diferencias individuales y lugares institucionales con distintas orientaciones ideológicas.

Los límites sobre quiénes profesan ideas y desde dónde disputan los núcleos de interés,

corresponde al mundo de la epistemología como estructura de sentido (Bourdieu, 2002). Entendida ésta, como “haz de relaciones, a través de las cuales las prácticas discursivas alcanzan una forma de unidad como figuras”; definiendo grupos de reglas que establecen especificidades (Smart, 2002: 174). Lo que hace que, se refuerce la responsabilidad ética y política sobre el hacer, porque responde a códigos de control establecidos por la comunidad. Por ello, la pertinencia, claridad, profundidad de las interrogaciones y episteme resultan esenciales para estructurar los fines del proyecto profesional, aun cuando existan posiciones distribuidas entre los agentes participantes del campo, y que la comunidad disciplinar pudiese ser sólo un término en común y, de epistemes muy diferentes. Una expresión contraria, debilita el principio de cooperación para el avance del campo en su proceso de legitimación. La experiencia de trabajo sin núcleo utópico y orientación normativa, favorece lo que Sennett (2012: 21) llama “efecto silo”, es decir, individuos y departamentos aislados; o, unidades académicas con poco o nada que compartir con otras disciplinas, ocultando “información útil a los demás”, profundizando el aislamiento a lo largo del tiempo (op.cit.). El conocimiento estanco, aislado y hermético, redundando en logros de corto plazo, siendo insuficiente para la consolidación profesional y establecer fundamentos de una disciplina normal, como plantea Kuhn (1975) para sostener la estabilidad de una idea paradigmática. O, marcara el carácter revolucionario de una propuesta, cuando se modifica en breve plazo un paradigma.

En cualquier condición, el campo instituye una lógica específica como *habitus*: estructurado y estructurante de la comunidad que se conforma mediante la práctica ritualizada entre sus miembros (Bourdieu, 2002). Porque los agentes participantes están sometidos a explorar, desentrañar, esclarecer y potenciar de manera consciente los lenguajes en circulación, la vigencia de los corpus políticos y axiológicos para la gobernanza que movilizan las acciones en favor de la política pública, y a establecer ¿cuáles son los referentes teóricos constitutivos que se están manejando para leer las distintas realidades?; y, ¿a qué mundo pertenecen las

ideas que devienen en importantes? Por ello, si según Chaves (2006), el siglo xx el Diseño se ha convertido en una parte fundamental de diversas actividades productivas, reconocer simplemente lo artificial en contraposición a lo natural, no es suficiente para justificar su importancia en la sociedad. Una comunidad de conocimiento importante expresa su impronta en un espacio deliberativo de relaciones de fuerza, marcando la hegemonía entre agentes e instituciones que co-participan y co-crean desde sus capitales (i.e. simbólicos, económicos, culturales y sociales) ideas para crear condiciones de dignidad, inclusión y acceso al bienestar en el cotidiano, tanto para imponer, como para conservar o transformar ideas, relaciones y perspectivas que permitan el reencantamiento del mundo.

EL CAMPO Y EL PROYECTO DE DISEÑO

Ante una expansión inorgánica del campo formativo de programas de diseño (Vargas & Rodríguez, 2019), el Diseño chileno corre el riesgo de diluir su identidad y minimizar su potencial transformador. Por ello, postulamos que si quiere mantener control sobre *lo que es* y *lo que puede hacer*, debe avanzar en consolidar el modelo profesional. Involucrándose, primero, en la reflexión epistemológica; y, luego, en la materialización de obras que tengan impacto en la vida de las personas en lo individual y lo colectivo. Estableciendo en la fase reflexiva el proyecto el fundamento disciplinar y el consenso básico de la comunidad; delimitando los temas de estudio para garantizar precisión en las predicciones, identificar las constantes paradigmáticas y asumir la responsabilidad sobre lo que se proyecta dentro de una hegemonía neoliberal que descansa en trabajos repetitivos y básicos, que no permiten el posicionamiento al descansar en el consumo. Entonces, si se trata de materializar el bienestar común a través del Diseño, especialmente en la creación de interfaces complejas, es importante plantear más preguntas en lugar de buscar respuestas que descansan en la inmediatez.

Lo crucial es que la comunidad epistémica asuma colectivamente el significado de toda acción

que se realiza en su nombre, ya que mientras otras disciplinas se ocupan de lo que ya existe, el Diseño se enfoca en crear lo que aún no existe, como señala Cravino (2020). Esto revela su potencial transformador y su naturaleza política, la que va más allá de cuestiones técnicas o la inclusión de métodos en la enseñanza, ya que el "cómo" se refiere a aspectos procedimentales y técnicos, mientras que el "por qué" se relaciona con cuestiones epistemológicas ubicadas por sobre la pragmática. El enfoque en el "por qué vivimos como vivimos", el "cómo son las configuraciones de las cosas", o "cuáles son las causalidades que nos tienen en este estado de colapso social y ambiental", confirma el valor de las consideraciones éticas, filosóficas y de la comunidad de saber. Ya que la técnica por sí sola no puede proporcionar resultados, en la medida que opera de manera instrumental y carece de la sabiduría que reflexione longitudinalmente sobre las implicaciones morales y procedimentales de las acciones que impactan en el diario vivir.

Los proyectadores de la vida material dentro del binomio *valor de cambio-valor de uso*, y frente a recursos escasos en una economía de mundo lleno, están conminados a una responsabilidad superior en un régimen de futurabilidad que dé lugar a la esperanza. Un Diseño comunitariamente ético, consiste en cautelar "las formas de pensar el mundo en el que vivimos y las vidas que vivimos en él, y también pensar sobre y para ese mundo y esas vidas", como sostiene Bauman (2010: 9). Reforzando los fundamentos filosóficos y axiológicos del proyecto como cuestión trascendental y de resistencia afirmativa del bien superior, ya que éstos legitiman y justifican la *expertise* dentro de las coordenadas profesionales que demanda la ecodependencia de nuestros días, demarcando conceptual y teóricamente los procedimientos involucrados en la acción de diseñar. Lo que significa que las interrogaciones se edifican en procesos de acumulación y tradición epistémica, en la que se transparenta desde la memoria colectiva profesional el proceso metodológico e iterativo sobre el origen del proyecto y su mecánica de desarrollo, otorgando un lugar a los diseñadores en el mapa de los creadores de conocimiento y productores responsables de

la vida material en las distintas dimensiones y escalas de la vida.

La agencia de las acciones es una narrativa que conceptualiza escenarios, tanto utópicos como eutópicos, en pos de forjar una posición que estimule nuevas formas de relación e inclusión en el diario vivir. Siendo la noción de agencia un mecanismo fundamental para visualizar y perseguir la transformación de la realidad que se desea desde el Diseño, desafiando las limitaciones preexistentes para alcanzar nuevos horizontes colectivos de reencantamiento.

Cuando el Diseño es sólo es mercado destinado al consumo, debe ser considerado como un campo en descontrol que conduce al desequilibrio, que termina por avalar el consumo insulso, y como una agresión a la capacidad de la naturaleza de sostener sus ciclos reproductivos y regenerativos frente a la demanda. Por ello, diseñar es un acto político y de consciencia histórica sobre el presente, donde se vuelve imprescindible debatir de manera permanente la conveniencia de afectar los futuros en común con la producción de más bienes, servicios y sistemas. Entonces, ¿cómo la comunidad de Diseño desarrolla, estimula y fomenta una ética para la producción de la cultura material y el consumo en una sociedad en permanente transformación y que rebasa la biocapacidad del planeta?, ¿la comunidad de diseño es consciente de esta condición antropocénica? Corresponden a interrogaciones permanentes; que cualquier comunidad epistemológica se plantea en niveles escalares para medir su vigencia y contribución social, territorial y ambiental: la macrosfera (el planeta), la mesosfera (la región o el país) y la microsfera (la localidad y lo inmediato circundante) (Maldonado, 1993).

En suma, la necesidad de interrogarse y reflexionar filosóficamente sobre sí misma y el lugar social al que aspira, plantea cuatro cuestiones basales a la comunidad de Diseño:

1. Fortalecer mediante una reflexión filosófica y deliberante un núcleo de conocimientos exclusivo y complejo que dé forma al campo profesional. Esto es una condición clave para el desarrollo disciplinar potencial, particularmente en respuesta a la amenaza de comunidades más robustas

que operan en las fronteras del campo y ganan relevancia ontológica al apropiarse de segmentos clave del mismo.

2. Debido a la jerarquización interna del campo, respaldada por instituciones de formación, investigación y fuentes de financiación, donde la pertinencia y actualización de las preguntas disciplinarias deben ser continuamente validadas como imperativos.
3. Por la necesidad de un diálogo inter y transdisciplinario estructurante, ya que ninguna comunidad puede aislarse, debiendo explicitar su función social en un contexto permanente y amplio.
4. Para garantizar la validación social y la promoción continua de la alfabetización en la cultura material, con el fin de asegurar que la artificialización de la vida no comprometa el futuro del entorno natural y promueva la sostenibilidad de la vida humana y de todos los seres vivos.

En Chile, estas reflexiones tradicionalmente han sido planteadas desde la falta de validación externa (“es el mercado el que no nos reconoce”), y son mucho menos autocríticas en las dificultades para encontrar consenso interno sobre el valor de la pregunta frente a la respuesta a “encargos”, que proviene desde fuera del campo, lo que debilita la clarificación de su rol social, configura un prestigio profesional devaluado y manifiesta un rezago en la consolidación de una masa crítica. Y, junto a una tardía aparición de la investigación en el campo, el diálogo con otras ciencias como las naturales y básicas, las ciencias sociales y las humanidades, y las ingenieriles como herramienta para la generación de conocimiento disciplinar (Vargas & Rodríguez, 2019), que han establecido tempranamente *de qué se habla, qué se dice sobre ello, cuáles son los procedimientos* vigentes, le posiciona fuera del circuito de concentración de oportunidades.

Una dispersión práctica sobre el objeto de interrogación (Vargas y Rodríguez 2018; 2019), dada la alta variabilidad en la formación disciplinar en más de 150 programas diferentes (en 2011), disminuye la garantía de cohesión interna de la comunidad epistemológica, su visibilidad y su valor social. Asimismo, plantea una creciente dificultad de enlace con la institucionalidad política, económica y productiva, así como es el desconocimiento general de parámetros definidos por la ciencia en la Agencia Nacional de Investigación y Desarrollo (ANID), para la captura de fondos de investigación, de Becas de Formación de Capital Humano Avanzado del Ministerio de Ciencia y Tecnología, de Economía y Hacienda, lo que incide en escasa participación pública. Esto se refleja en el bajo impacto en lo productivo y en la economía.

CONCLUSIONES

Las reflexiones abordan aspectos clave para la profesión: la ontología del diseño, la interdisciplina, la sostenibilidad y la validación. La Filosofía según ha sido expuesta, no resuelve problemas fundamentales, pero en el contexto del Diseño contribuye a dilucidar y robustecer los fundamentos de un proceso que ha sido lábil, oscuro y extremadamente variable en su origen y función social en Chile. Profundizar en la búsqueda de una pregunta como punto de partida del proyecto, así como en sus interconexiones, puede ayudar a mejorar el sistema diseño (diseño, educación, empresa, sociedad), y extensivamente generar virtuosidad para la vida cotidiana, sustentada en una mayor densidad epistemológica, autonomía y responsabilidad ética y profesional, dentro del proceso de flujo semiótico al que apunta Berardi (2011; 2017). Sólo así, epistemológicamente los objetos diseñados pueden ofrecer una posibilidad de interpretación (dimensión semántica y simbólica) y comprensión (dimensión de uso y función), para que la *poiesis* sea traducida en conceptos compartidos y comprensibles por la comunidad del saber y por los individuos que adquieren y manipulan dichos objetos.

La dimensión filosófica a la vez que metodológica y orientadora, implica la posibilidad de una imaginación creativa emancipada; y, un proceso de conocimiento que reconstruye la realidad desde la comunidad epistémica y empuja hacia una articulación de su teoría. El valor de un conocimiento consensuado y una crítica situada desde la comunidad fortalecen la intencionalidad racional, llevando al diseño más allá de la estética y hacia estrategias de significación y prefiguración creativa que expresan su potencial emancipador para “reencantar el mundo” (Federici, 2020), lo que puede conectar con la actualidad y proyectar una perspectiva de futuro, superando la contingencia individualista, vulnerable y espuria. Porque un escalamiento disciplinar requiere de capacidad explicativa, una perspectiva hermenéutica y una base de acuerdos para su posicionamiento histórico para enfrentar desafíos comunes con comunidades más sólidas, manteniendo los principios éticos en la producción de la cultura material y en

la adaptación a las necesidades cambiantes de la sociedad. Son las creencias compartidas las que permiten emitir juicios profesionales con dimensiones culturales trascendentes que puedan influir en la agenda pública para la artificialización de la vida.

En Chile, el diseño (aún) no se basta a sí mismo para alcanzar el reconocimiento social necesario. Por ello, hemos postulado que es esencial promover un diálogo activo, tanto interno como con otras disciplinas, y explicitar su función subversiva. Los procesos de profesionalización de otras disciplinas han demostrado que la colaboración comunitaria es fundamental para reconocer las jurisdicciones y fronteras de cada campo, y para impulsar proyectos basados en la reflexión y crítica filosófica. Estos esfuerzos creemos que pueden fomentar la alfabetización continua de sus audiencias (internas y externas), con el fin de promover la sostenibilidad del sistema diseño, el mejoramiento de la calidad de vida humana y de todos los seres vivos.

La dimensión
FILOSÓFICA a la vez que
METODOLÓGICA
Y ORIENTADORA, implica
la posibilidad de
UNA IMAGINACIÓN
CREATIVA EMANCIPADA;
y, un proceso
DE CONOCIMIENTO
que reconstruye
LA REALIDAD desde
la COMUNIDAD EPISTÉMICA
y empuja hacia **UNA**
ARTÍCULACIÓN
DE SU TEORÍA.

FUENTES DE CONSULTA

- Abbott, A. (1988), *The System of professions: an essay on the division of expert labor*, The University of Chicago Press, USA.
- Bonsiepe, G. (1978), *Diseño industrial, tecnología y dependencia*, Editorial Edicol, México.
- Berardi, F. (2011), "Semiocapitalismo y totalitarismo mediático (el caso italiano)". *De Signis*, vol., 17, pp. 24-32. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/6060/606066896003.pdf>, consultado el 18 de septiembre de 2023.
- Berardi, F. (2017), *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*, Caja negra, Buenos Aires.
- Bauman, Z. (2006), *Modernidad líquida*, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.
- Bauman, Z. (2010), *Mundo consumo. Ética del individuo en la aldea global*, Paidós, Buenos Aires.
- Bonsiepe, G. (1986), *Ensayo sobre la síntesis de la forma*, Infinito, Buenos Aires.
- Bourdieu, P. (2002), *Campo de poder, campo intelectual*, Montessor, Buenos Aires.
- Chávez, N. (2006), "Qué era, qué es y qué no es el diseño. Intentando dispersar la bruma". En *Diseño en Palermo. I Encuentro Latinoamericano de Diseño 2006*. Tomo I, p.15-16, Universidad de Palermo, Buenos Aires.
- Cravino, A. (2020). "Hacia una Epistemología del Diseño". En *Cuaderno 82*, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, pp. 33-45. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi82.3712>, consultado el 20 de septiembre de 2023.
- Evetts, J. (2003), "Identidad, diversidad y segmentación profesional: el caso de la ingeniería", en Mariano Sánchez-Martínez, Juan Sáez y Lennart Svensson (coords.), *Sociología de las profesiones. Pasado, presente y futuro*, pp. 141-154, Diego Marín Librero Editor, Murcia.
- Federici, S. (2020), *Reencantar el mundo. El feminismo y la política de los comunes*, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Tinta de limón.
- Frascara, J. (2006), "La desmaterialización del diseño: un nuevo perfil del diseño de comunicación". En *Diseño en Palermo. I Encuentro Latinoamericano de Diseño 2006*. Tomo I, p.17-20, Universidad de Palermo, Buenos Aires.
- Freidson, E. (2003), "El alma del profesionalismo", en Mariano Sánchez-Martínez, Juan Sáez y Lennart Svensson (coord.), *Sociología de las profesiones. Pasado, presente y futuro*, pp. 67-91. Diego Marín Librero Editor, Murcia.
- Freire, P. (1972), *Pedagogía del oprimido*, Ed. Tierra Nueva y Siglo XXI Argentina Editores, Buenos Aires.
- Giddens, A. (1997), *Modernidad e identidad del yo*, Península, Barcelona.
- Giddens, A. (1994), *La constitución de la sociedad*, Amorrortu, Buenos Aires.
- Gouldner, A. W. (1985), *El futuro de los intelectuales y el ascenso de la nueva clase*. Editorial Alianza, Madrid.
- Guillén, M. F. (1990), "Profesionales y burocracia: Desprofesionalización, proletarización y poder profesional en las organizaciones complejas", *Reis*, (51), pp. 35-51. <https://doi.org/10.2307/40183479>.
- Kuhn, T. (1975), *La estructura de las revoluciones científicas*, FCE, México.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2015), *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*, Anagrama, España.
- Lipovetsky, G. (1995), *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Anagrama, España.
- Maldonado, T. (1993), *El diseño industrial reconsiderado*, Gustavo Gili, México.
- Marx, K. y Engels, F. (2010), *La ideología alemana*, Losada, Buenos Aires.
- Palmarola, H. (2001), *Entrevista a Gui Bonsiepe*. Disponible en <https://scielo.conicyt.cl/pdf/arq/n49/art29.pdf>, consultado el 18 de septiembre de 2023.
- Manzini, E. (2015), *Cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social*, Experimenta, Madrid.
- Margolin, V. (2005), *Las políticas de lo artificial. Ensayos y estudios sobre diseño*, Desigmo, México.
- Norman, D. A. (2013), *The Design of Everyday Things* (Revised and expanded edition). Basic Books.
- Papanek, V. (1977) [2014]. *Diseñar para el mundo real*, Pollen edicions, Barcelona.
- Peña, C. (2019), *Por qué importa la Filosofía*, Taurus, Santiago.
- Ricard, A. (1982), *Diseño ¿por qué?*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona.
- Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2012), *Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design*. BIS Publishers.
- Santos, B. (2019), *De Educación para otro mundo posible*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, CLACSO, Medellín CEDALC.
- Simon, H. A. (1996), *The Sciences of the Artificial* (3rd ed.), MIT Press.
- Smart, (2002), "Episteme". En *Diccionario de teoría crítica y estudios culturales*. M. Payne (comp.), Paidós, Buenos Aires.
- Slater, D. (1997), *Consumer culture and modernity*, Polity Press, Cambridge, UK.
- Ulrich, Karl T. y Eppinger, Steven D. (2013), *Diseño y desarrollo de productos*. The McGraw-Hill Education, México. Disponible en https://disenoing.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/10/diseño_y_desarrollo_de_productos_5ed_-_k.pdf, consultado el 28 de septiembre de 2023.
- Vargas, R., Rodríguez, J. y Arias, P. (2018), "Diseño, sobrediseño y comunidad epistémica. Una discusión sobre los límites del campo", *Revista Base*, 3, pp. 268-277.
- Vargas, R. y Rodríguez, J. (2019), "Profesionalización del Diseño en Chile, una sinfonía en cuatro movimientos". *RChD: creación y pensamiento*, vol. 4, núm. 6, pp.1-13.
- Ynoub, R. (2020). "Epistemología y metodología en y de la investigación en Diseño". En *Cuaderno 82*, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, pp. 17-31. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi82.3711>, consultado el 20 de septiembre de 2023.
- Winner, L. (1980), Do Artifacts Have Politics? *Daedalus*, vol. 109, núm. 1, pp. 121-136.
- Zimmermann, Y. (2002). *Del diseño*, Gustavo Gili, Barcelona.