



Diseño en Chile, es desarrollada a partir de cinco puntos de vista: Allard nos propone un debate en torno a las definiciones y evolución histórica del término; Neira asume la realidad del diseño gráfico en Chile; Eyquem establece que la definición del diseño es dada por la propia experiencia; Puga nos ilumina sobre las reales posibilidades de la industria en la materia, y finalmente Eames nos permite, a través de expresiones de su acercamiento al proceso de diseño, volver al principio: ¿qué es el diseño?

Design in Chile, is developed from five points of view. Allard proposes a debate around the definitions and historical evolution of the term; Neira assumes the reality of the graphic design in Chile; Eyquem establishes a definition of design carried out from his own experience; Puga lightens us about the real possibilities of industry in the matter, and finally Eames allows us, through expressions of his approach to the design process, to return to the beginning: what is design?

¿Diseño como disciplina?

José Manuel Allard Serrano

Una disciplina es una variedad de objetos, prácticas e información que definen un campo de conocimiento. Disciplinas como el derecho, la medicina o la filosofía abarcan modos de aprender y obedecer, modos de conocer y conformar. Especificar el objeto de estudio estableciendo los límites del tema es la primera tarea de cualquier nueva disciplina intelectual.

Resulta difícil definir la disciplina del diseño y, por lo tanto, aquello que le es propio. El término diseño se aplica indistintamente en diferentes contextos, cubriendo una nutrida lista de oficios tales como: el diseño gráfico, el diseño de vestuario, el diseño de interiores, el diseño arquitectónico, el diseño de productos, el diseño corporativo y el diseño estratégico, por nombrar algunos.

Pese a los numerosos intentos académicos por unificar estos saberes, el debate sobre lo que es

Diseño en Chile

Design as discipline?

José Manuel Allard Serrano

A discipline covers the range of subjects, techniques and information that define a field of knowledge. Disciplines like law, medicine or philosophy include ways of learning and obeying, ways of knowing and conforming. The first task of any new intellectual discipline is to specify the object of study, and the limits of the subject matter.

It is hard to define the discipline of design, and what properly belongs to it. The term design is applied indiscriminately and in different contexts to a broad range of skills, from graphic design, fashion design and interior design to architectural design, product design, corporate design and strategic design, to name a few.

Though there have been many attempts by academics to unify these areas of knowledge the debate on what “design is, is far from resolved,

Bourdelle, L'Arch de Heracles

“diseño” está lejos de ser resuelto, dejando el campo plagado de disputas territoriales.

Resulta interesante revisar algunas definiciones de diseño:

“Diseño es lo que ocurre cuando se encuentra arte e industria, cuando las personas comienzan a tomar decisiones acerca de cómo deben lucir los productos producidos industrialmente para las masas”¹.

“Diseño industrial² es un proceso de creación, invención y definición separado del medio de producción, que involucra una eventual síntesis de factores contribuyentes y a veces conflictivos en un concepto de forma tridimensional, y su realidad material, capaz de reproducción múltiple por medios mecánicos. Está específicamente vinculado al desarrollo de la industrialización y mecanización que comenzó con la revolución industrial británica cerca de 1770”³.

“El diseñador industrial es un especialista técnico en apariencias visuales. Está contratado por un industrial con sólo un propósito: incrementar la demanda por sus productos aumentando su atractivo a los consumidores. Él es remunerado por el éxito logrado según este

1 Bayley, Stephen. *Art and Industry*. Boilerhouse Project, London, 1982; pág. 9

2 Debe entenderse que en ciertos ambientes académicos ingleses y estadounidenses diseño es diseño industrial. En este sentido, lo que por ejemplo entendemos como diseño gráfico o textil puede ser también considerado diseño industrial ya que el diseño de una pieza gráfica o textil suele estar mediado por procesos industriales.

3 Heskett, John. *Industrial Design*. Thames & Hudson, London, 1980; pág.10

4 F. Mercer. *The Industrial Design Consultant*. The Studio, London, 1947; pág. 12

5 Papanek, Victor. *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Thames & Hudson, London, 1972; pág. 17

6 Walker, John. *Design History and the History of Design*. Pluto Press, London, 1990; pág. 33

7 Mercer, op. cit., pág. 12

objetivo. El éxito o fracaso del diseñador industrial depende de su habilidad para crear y mantener ganancias. El diseñador es ante todo un técnico industrial y no un educador de gustos públicos. Bajo las condiciones existentes, su negocio es crear ganancias para su empleador”⁴.

“Todos los hombres son diseñadores. Todo lo que hacemos casi todo el tiempo es diseño ya que el diseño es básico para toda actividad humana. El programa u organización de cualquier acto con un propósito predeterminado constituye el proceso de diseño (...) Diseño es escribir un poema épico, realizar un mural, pintar una obra maestra, componer un concierto. Pero diseño es también limpiar y reorganizar el cajón de un escritorio, cocinar un pie de manzana, escoger lado en un partido callejero de baloncesto, y educar a un niño (...) Diseño es el esfuerzo consciente por imponer un orden significativo”⁵.

“En su sentido más general, diseño es una forma de política: la humanidad luchando por darle forma a su entorno y su sociedad, de manera de satisfacer sus necesidades”⁶.

1 Bayley, Stephen. *Art and Industry*. Boilerhouse Project, London, 1982; pág. 9.

2 In some academic circles in the UK and the USA design means industrial design. What we call graphic design or textile design, for example, can also be considered industrial since the design of a graphic or a textile is normally made by industrial processes.

3 Heskett, John. *Industrial Design*. Thames & Hudson, London, 1980; pág. 10.

4 F. Mercer. *The Industrial Design Consultant*. The Studio, London, 1947; pág. 12.

5 Papanek, Victor. *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Thames & Hudson, London, 1972; pág. 17.

6 Walker, John. *Design History and the History of Design*. Pluto Press, London, 1990; pág. 33.

7 Mercer, op. cit., pág. 12

Lo cierto es que los límites de cualquier disciplina son difusos más que precisos y, en general, sus radios se superponen a las fronteras de otras disciplinas.

En su libro *Design History and the History of Design*⁷, el historiador del arte y diseño John Walker plantea la discusión sobre las distintas definiciones e interpretaciones del término. Según Walker, “diseño”, como muchas otras palabras, produce ambigüedad porque tiene más de un significado común: se puede referir a un proceso (el acto o práctica de diseñar); al resultado de ese proceso (un diseño, un *sketch*, un plano o un modelo); a los productos manufacturados con la ayuda de un diseño (bienes diseñados); o a la apariencia o *look* de un producto (“a mí me gusta el diseño de ese vestido”). Otra razón para encontrar conflictiva la definición de diseño es lo provisorio del lenguaje. La palabra diseño ha cambiado su significado a través del tiempo. Por lo tanto, cualquier intento de definir diseño deberá considerar la evolución histórica del concepto.

Design in Chile

and remains a minefield of territorial disputes. Let us take a look at a few definitions:

“Design is what happens when art meets industry, when people start making decisions about how mass-produced products should look.”¹

“Industrial design² is a process of creation, invention and definition that is separate from the means of production. It involves the eventual synthesis of contributing and sometimes conflicting factors in a three-dimensional concept, and in a material state which can be reproduced by mechanical means. It is specifically tied to the development of industrialization and mechanization that began around 1770 with the British industrial revolution.”³

“The industrial designer has a specialist expertise in visual appearances. He is hired by an industrialist for a single purpose: to raise the demand for his products by increasing their attraction for consumers. He is paid according to how well he does this. The industrial designer’s success or failure depends on his skill at creating and sustaining profits. The designer is above all an industrial technician, not an educator of public

taste. In the current conditions his business is to create profits for his employer.”⁴

“Everyone is a designer. Everything we do almost all the time is design, because design is basic to all human activity. The program or the organization of any act with a predetermined purpose is a process of design (...) Design is writing an epic poem, making a mural, painting a work of art, composing a concerto. But design is also cleaning and tidying a desk drawer, baking an apple pie, picking sides in a street basketball game, bringing up a child (...) Design is the conscious effort to impose meaningful order.”⁵

“In its most general sense design is a form of politics: the human species struggling to give shape to its surroundings and its society in order to satisfy its needs.”⁶

What is clear is that the limits of any discipline are more blurry than precise, and in general the radius of one overlaps the boundaries of others. In his book *Design History and the History of Design*⁷, art and design historian John Walker puts forward the debate on the different definitions

and interpretations of the term. He believes that “design”, like many other term, creates ambiguity because it has more than one common meaning. It can refer to a process –the act or practice of designing; it can mean the result of that process –a design, a sketch, a plan or a model; it can be the products manufactured with the help of a design –as in designed goods; or it can be the appearance or look of a product –as in “I like the design of that dress.”

A further source of conflict in the definition of design is the provisional nature of its language. The meaning of the word design has changed over time, so any attempt to define it must take into account its historical evolution.

During the Renaissance, for example, *disegno* (which, in practice, meant drawing) is the creative, conceptual phase that normally precedes the execution of a painting, a sculpture or other work of art. Although all artists considered design part of their artistic activity it was not until the 18th and 19th centuries, with the beginning of the

8 Sobre "la idea de diseño" se recomienda revisar el libro: *The Idea of Design. A Design Issues Reader*, editado por Victor Margolin y Richard Buchanan, The MIT Press, Cambridge, M.A., 1995.

9 Algunos ejemplos son los diseños de Dieter Rams para la Braun y la tipografía suiza promovida por Emil Ruder y Armin Hofmann desde la escuela Kunstgewerbeschule de Basilea.

10 El autor se responsabiliza por las traducciones e interpretaciones de los textos citados que originalmente están escritos en inglés.

8 On "the idea of design" we suggest taking a look at *The Idea of Design. A Design Issues Reader*, edited by Victor Margolin y Richard Buchanan, The MIT Press, Cambridge, M.A., 1995.

9 Some examples: the designs of Dieter Rams for Braun and the Swiss typography promoted by Emil Ruder and Armin Hofmann from the Kunstgewerbeschule of Basle.

10 The author takes responsibility for the translations and interpretations of the cited texts that originally were written in English.

Por ejemplo, en el Renacimiento, *disegno* (que en la práctica significaba *dibujo*), es considerada la fase creativa y conceptual que generalmente precede a la ejecución de una pintura, escultura u obra de arte. Aunque todos los artistas consideran el diseño como parte de su actividad artística, no es hasta los siglos XVIII y XIX (con el inicio de la Revolución Industrial en Europa y Estados Unidos), que el término "diseño" pasa a ser considerado una actividad de jornada completa, llevada a cabo por especialistas entrenados, empleados o comisionados por empresarios. Como consecuencia, el diseñador deja de producir lo que diseña.

El siglo XX marca un cambio importante en cómo *la idea de diseño*⁸ es explorada en el discurso contemporáneo. Desde Adolf Loos a Walter Gropius, el objeto o artefacto atraía el centro de la atención. Mientras Loos criticaba la presencia de ornamentos con distracción a la experiencia de las cualidades formales, Gropius veía al objeto como la encarnación de los valores espirituales de una época. En años posteriores, el debate sobre "el buen diseño" se concentró en las problemáticas de cómo la forma de los objetos puede enriquecer la calidad de vida. A esto se le sumará el discurso racionalista de los años '50 y '60 que impulsaba el orden formal como ideal de diseño⁹.

industrial revolution in Europe and the United States, that design came to be thought of as a full-time activity for trained specialists, employed or commissioned by businessmen. The designer thus ceases to produce what he designs. The 20th century sees a significant shift in the way "*the idea of design*"⁸ is explored in contemporary debate. From Adolf Loos to Walter Gropius, the object or artifact becomes the focus of attention. Loos criticized the presence of ornament as distracting from the experience of the formal qualities; Gropius saw the object as incarnating the spiritual values of the times. Later, the debate on "good design" came to center on how form in objects could enrich the quality of life. The '50s and '60s contributed their rationalist approach, which argued for formal order as the design ideal.⁹

Despite reactions against restrictions of form among pop designers such as *Memphis* or the *new wave* designers, who stressed the object more than the complicated process of ideas behind it, the emphasis shifted back in the '80s and '90s. The change was driven by recognition that objects have been situated in a variety of ways, which were not clearly understood or properly studied, by designers, historians, critics

A pesar de las reacciones contra esas restricciones formales, diseñadores pop, como *Memphis* y los diseñadores *new wave*, quienes enfatizaban al "objeto" más que al complejo proceso de ideas que las guiaba, el énfasis es revertido en los años '80 y '90.

Este cambio está guiado por el reconocimiento de que los objetos están situados en una variedad de maneras que no estaban claramente entendidas o adecuadamente estudiadas por diseñadores, historiadores, críticos y teóricos que establecieron los precedentes de la disciplina del diseño en la primera mitad del siglo XX. Como consecuencia, los discursos contemporáneos no representan un quiebre con el pasado. En cambio, representan una visión mas amplia del diseño al incorporar temáticas y problemas que a menudo eran detectadas pero que no eran desarrolladas en profundidad.

Los objetos siguen importando como experiencias simbólicas pero hay una creciente atención en los contextos psicológicos, sociales y culturales que dan significado y valor a los productos y a la práctica del diseño como disciplina¹⁰.

José Manuel Allard

Bachelor in Fine Arts, Graphic Design, The Corcoran School of Art, Washington, DC, EE.UU., '96. Master in Fine Arts, Graphic Design, California Institute of the Arts (CalArts), California, EE.UU., '98. Es profesor de la Escuela de Diseño PUC y se encuentra desarrollando la investigación "Mauricio Amster en Chile, 1939-'80" (DIPUC 2000/09c).

and theoreticians who set the first guidelines for the discipline of design in the first half of the 20th century.

Thus contemporary views represent, not a break with the past but a broader vision of design, which incorporates issues and problems that were often sensed but not explored in depth. Objects continue to matter as symbolic experiences, but there is a growing attention to the psychological, social and cultural contexts, which give meaning and value to products and to the practice of design as a discipline.

José Manuel Allard

Bachelor in Fine Arts, Graphic Design, The Corcoran School of Art, Washington, DC, EE.UU., 1996. Master in Fine Arts, Graphic Design, California Institute of the Arts (CalArts), California, US, '98. Currently teaches in the Faculty of Design, Catholic University of Chile, and is researching on "Mauricio Amster in Chile, 1939-'80" (DIPUC 2000/09c).



Grandeza y pequeñez del oficio

José Neira Délano

Historiadores sostienen que la invención de la imprenta y la tipografía en el siglo XV generó un orden de información secuencial, repetible, dando paso al pensamiento lógico y científico. Lingüistas afirman que nuestra visión del mundo está determinada por nuestra lengua. Ésta, a su vez, se sostiene sobre medios visuales que inundan toda nuestra existencia. ¿Según lo anterior, qué rol tendría en nuestra vida y cultura actual la profesión de Diseño Gráfico? La pregunta sugiere que su potencial y relevancia son enormes: estructurar nuestra visión de la realidad, expresar visualmente la riqueza y complejidad de las ideas, ayudar a forjar valores culturales, "inyectar el arte en los negocios"¹¹. De acuerdo a estas ideas se puede entender que la realidad chilena del Diseño Gráfico es difícil y dura. Al menos aprovechar ese potencial es una gran tarea no sólo para el contexto de Chile.

La sociedad

En Chile la palabra diseño se asocia con *novedoso, a la moda, entretenido, atractivo, importado, vendedor*.

The grandeur and pettiness of the craft

José Neira Délano

Historians argue that the invention of the printing press and typesetting in the 15th century created an ordering of information that was sequential and repeatable, and opened the way for logical, scientific thinking. Linguists claim language forms our view of the world. That view, in turn, is based on the visual elements that invade our whole existence. So then what role does the graphic designer's skill play in life and culture today? The question suggests it has enormous potential and relevance, to structure our vision of reality, to express visually rich and complex ideas, to help form cultural values, to "bring art into business"¹⁰.

In Chile, we infer, the world of the graphic designer is tough and difficult; but taking advantage of its potential is a great challenge, and not just in Chile.

The Social Context

In Chile the word "design" is associated with the ideas of *novelty, fashionable, fun, attractive, imported, saleable*. Design is not a highly valued