

El Dise o como pr ctica autogestionada
Aportes de los dise adores independientes a la producci n cultural
de la vida cotidiana

Mar a Eugenia Correa¹

Resumen

A partir de la crisis del 2001 en Argentina, y espec ficamente en la Ciudad de Buenos Aires, se han desarrollado diversos emprendimientos autogestionados vinculados a la producci n de dise o, dando lugar a la participaci n de numerosos j venes en la estructura productiva.

En este entramado se configuran los j venes dise adores independientes, que combinan estrategias econ micas productivas con producciones culturales art sticas, dando forma a objetos cargados de una est tica singular.

Interesa conocer a este grupo por su impacto en el campo cultural y en la propia cotidianidad, al interior de una cultura visual posmoderna, en la cual el dise o interviene los objetos brind ndoles valor simb lico incorporado a la vida cotidiana. Adem s se busca comprender el modo en que esta pr ctica construye estilos de vida y configura identidades, apelando a consumos individualizados en torno a los bienes de dise o.

Se presentar n en este trabajo las recientes conclusiones de la investigaci n realizada.

Palabras clave: Dise o independiente, Producci n cultural, Pr ctica autogestionada, Construcci n identitaria

Abstract

Since 2001 in Argentina, and specifically in Buenos Aires City, diverse self-managed creations, linked to design production, have generated the participation of many young people in the productive structure.

In this context, young self-managed designers are configured, combining economic and productive strategies with cultural and artistic productions, giving shape to objects that 'charge' a singular aesthetics.

It is interesting to research about this group in order to know its impacts in cultural field and in quotidian life, inside a postmodern visual culture, where design operates on the objects, bringing them symbolic value to be incorporated to everyday life. Also it is interesting to comprehend the way this practice constructs life-styles and configures identities, applying to individualized consumer goods, according to design products.

In this work will be presented the main recent results of the in progress research.

Keyword: Self-managed design, Cultural production, Self-managed practice, identity construction.

¹ Lic. en Sociolog a – UBA. Becaria doctoral CONICET
Instituto de Investigaciones Gino Germani. Facultad de Ciencias Sociales – UBA
eugeniacorrea@mail.fsoc.uba.ar

En los  ltimos a os, entre fines de los '90 y principios del nuevo milenio, la Argentina se vio inmersa en profundas transformaciones, tanto en el plano pol tico, como en el econ mico, en lo social como en lo cultural, consecuencia de una d cada trazada por la apertura econ mica internacional y la aplicaci n de sucesivas pol ticas neoliberales que dar an lugar a una devastaci n de la econom a local -acompa ada de un acrecentamiento y mayor concentraci n de grupos de poder econ mico-, as  como pol ticas de desregulaci n y flexibilizaci n del mercado de trabajo, que generar an un alto nivel de desempleo, entre otras cuestiones que impactar an significativamente en el modo de vida de los sujetos.

As , los '90 dieron lugar a un modelo econ mico de alta concentraci n de capitales, instituyendo un modelo econ mico y social excluyente, generando por consecuencia desempleo masivo y una creciente des-integraci n –y desafiliaci n, en t rminos de Robert Castel (2001)- en relaci n a la estructura socio-productiva, entre numerosos actores provenientes de sectores medios y bajos.

Como contrapartida, este modelo sent  las bases para la conformaci n de nuevas modalidades de integraci n, de re-inserci n laboral -desde una l nea informal-, y de adaptaci n y supervivencia econ mica y social. (Kessler, 2003; Lvovich, 2003) Esto es, si bien el per odo de decadencia econ mica y social de los '90 gener  instancias de pauperizaci n y exclusi n entre numerosos actores, por otra parte a partir del per odo de crisis del 2001 se comenzaron a generar nuevas modalidades de participaci n en el espacio social, dando lugar a redes y espacios de acci n productiva, fomentados en torno a los sectores medios.

En este sentido Maristella Svampa plantea que “frente al empobrecimiento, los individuos se vieron en la necesidad de redefinir los marcos sociales y culturales de su experiencia.” (2005: 143). En este punto la experiencia de la crisis del 2001 gener  una instancia de movilizaciones sociales que puso en relieve una necesidad de expresi n popular en la escena p blica.

Esta emergencia de nuevos modos de participaci n tanto en la escena social como en la estructura productiva dio lugar a la configuraci n de nuevos actores en el espacio p blico. Si bien el 2001 marc  un per odo de movilizaciones en torno a lo pol tico, podemos decir que actu  como disparador de m ltiples instancias productivas, muchas de ellas organizadas desde la autogesti n². As , como ejemplo de estas configuraciones que se han generado en los  ltimos a os, se puede observar la emergencia de j venes dise adores independientes de bienes y objetos, quienes combinando una estrategia de participaci n en el mercado -en muchos casos de manera informal- junto con una resignificaci n del campo cultural tanto en los par metros de consumo como en los de

² La autogesti n constituye una estrategia difundida en el contexto de crisis de 2001 en nuestro pa s, adoptada por numerosos actores tanto en el plano pol tico (ej: asambleas barriales, movimientos sociales) como en el econ mico, en el caso de actores que han apelado a proyectos de tipo micro-emprendimiento o el caso de la autogesti n de f bricas recuperadas, as  como en el plano art stico o cultural, como los colectivos de arte urbano o artistas independientes.

producci n, han dado cuenta, o mejor dicho han comenzado a dar cuenta, de un fen meno en crecimiento que refleja por un lado ciertos cambios en relaci n a h bitos propios de la vida cotidiana como el consumo y la apropiaci n de ciertos objetos, incorporados a la propia cotidianidad de numerosos consumidores j venes, as  como en la configuraci n misma de nuevos escenarios propios de una econom a cultural emergente, ubicados en determinados espacios p blicos urbanos.

Muchos de estos j venes dise adores han nacido a la luz de la crisis del 2001, impulsando a trav s de sus creaciones y producciones art sticas un modo de inserci n en un contexto de fuerte desempleo y escasa participaci n en el mercado laboral formal en relaci n a los j venes, quienes justamente componen el segmento de edad con mayor dificultad al momento de insertarse laboralmente.

En funci n de estas nuevas pr cticas vinculadas al dise o instaladas en el mercado, y de los nuevos espacios generados en torno a su producci n y a la modalidad de circulaci n de los bienes dise ados, este trabajo se propone dar cuenta de las caracter sticas que adopta la pr ctica del dise o en tanto estrategia de inserci n autogestionada por numerosos actores j venes que han apelado al dise o como b squeda de desarrollo de emprendimientos creativos y productivos generadores de nuevos espacios de participaci n en la estructura productiva.

Ahora bien, en cuanto a la metodolog a utilizada para desarrollar esta investigaci n, la misma se encuentra basada en una estrategia de  ndole cualitativa, con el fin de conocer en profundidad las formas de producci n, de inserci n, de participaci n, desde la propia perspectiva de los actores-dise adores, atendiendo a sus propios relatos, focalizando en las propias percepciones que los j venes dise adores plantean en relaci n a s  mismos en tanto productores, y a sus propias producciones en tanto instancias de participaci n econ mica, social y cultural. Como parte de la estrategia abordada, esta investigaci n se basa en la realizaci n de entrevistas en profundidad como parte de las t cnicas utilizadas en la producci n de datos. De esta manera, es posible conocer e indagar la forma en que los j venes dise adores entrevistados trabajan, la manera en que confeccionan sus productos, los distribuyen y los circulan en el mercado, conformando un n cleo de producci n altamente creativo, vinculado al dise o, desde la autogesti n.

En cuanto a las entrevistas realizadas, las mismas corresponden a quince actores que participan activamente en el mercado como dise adores independientes. Los mismos se caracterizan por conformar un emprendimiento de tipo independiente, iniciado a modo de micro-emprendimiento, al mismo tiempo que plantean una modalidad de participaci n estrat gica en tanto que apelan a sus creatividades al momento de producir y as  han podido generar un modo de incorporar sus productos a la oferta del mercado de manera original, apostando a formatos novedosos, combinando creaci n est tica con instancias subjetivas como destrezas y habilidades plasmadas en la producci n, en su

mayor a trat ndose de productos creados a partir de una t cnica artesanal³, producidos manualmente, buscando alejarse de esta manera de los productos encontrados en el mercado formal, de *shopping*, esto es, productos masivos y seriados.

Al momento de comenzar el trabajo de campo se ha trabajado en base a ferias locales como ser: Feria Puro Dise o, Feria El Dorrego (que si bien  sta se constituy  como una de las ferias pioneras de dise o independiente, organizada por el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, la misma dej  de funcionar desde el a o 2007), Feria Muchogusto argentino, ferias de dise o independiente de la plaza Serrano en el barrio de Palermo, ferias de dise o en el barrio de San Telmo (entendido como un nuevo n cleo urbano de dise o, adem s del barrio de Palermo) y dem s ferias de dise adores en las cuales confluyen este tipo de dise adores art sticos, a partir de las cuales se establecieron contactos con muchos de estos j venes dise adores, buscando indagar estrategias de producci n, acci n e inserci n.

En este punto debemos destacar que esta creciente producci n de bienes de dise o instalada en la escena p blica a trav s de la visibilidad de estas ferias -de dise o independiente-, no representa netamente el despliegue de una nueva generaci n de j venes dise adores abocados a alimentar el mercado con sus creaciones de dise o, sino mucho m s que eso, esto es, componen un universo conformado por dise adores, artistas, escultores, pintores, arquitectos, decoradores, o simplemente sujetos "creativos" que ven en el dise o de objetos una nueva veta art stica como posibilidad de inserci n econ mica y laboral que refleja al mismo tiempo una configuraci n cultural en torno a la producci n de dise o (Correa, 2007).

Contextualizaci n del fen meno del Dise o independiente en Argentina

El escenario pol tico, econ mico y social visible en la Argentina de la d cada del '90 se ha sostenido y configurado en un marco de implementaci n de pol ticas de Estado que, entre otros efectos, dieron lugar a una apertura comercial a nivel mundial, a partir de la implementaci n de pol ticas neoliberales que actuaron en funci n de una mayor participaci n del mercado externo y de capitales extranjeros en nuestro pa s.

Esta situaci n podemos decir que condujo a precipitar, en t rminos econ micos, la producci n nacional, dando lugar a un decrecimiento en la producci n de bienes nacionales, y al mismo tiempo una ausencia de competitividad con los productos extranjeros, con lo cual la afluencia de bienes importados no s lo se volvi  cuantitativamente significativa, sino que la misma de alguna

³ Con respecto a la instancia artesanal-industrial, en cuanto al dise o, podemos decir que, si bien  ste presenta sus inicios al interior del periodo hist rico de la Revoluci n Industrial, a mediados del siglo XVIII, adoptado e incorporado a la producci n industrial, con el tiempo, al diversificarse el dise o,  ste se ha vuelto una pr ctica adoptada por una diversidad de disciplinas,  reas y espacios de producci n, siendo aplicado tanto desde una t cnica artesanal como industrial.

manera monopoliz  el mercado de bienes y servicios en el pa s, generando un deterioro tanto en la producci n de bienes nacionales como as  tambi n en sus propios consumos.

La nueva conformaci n de los consumos, principalmente de los sectores medios y medios altos, se encontraba definida por la entrada de bienes manufacturados provenientes del exterior. La incorporaci n gradual de este tipo de bienes al hogar no s lo dar a lugar a un privilegiado posicionamiento de los mismos en el mercado de bienes y servicios, sino que sentar a al mismo tiempo las bases de los nuevos consumos de bienes, vinculados a la oferta de bienes y servicios transnacionales en un sentido global.

Esta din mica 'global' econ mica, justamente tiene sus connotaciones en el plano cultural, en las vivencias y la propia experiencia en la vida cotidiana. Esto es, tal como plantea Renato Ortiz, "la vivencia misma se vuelve *mundializada*" (Ortiz, 1997: 17). En este sentido, vemos la significativa presencia de las marcas mundiales en la vida cotidiana, como parte de esta misma din mica global, produciendo justamente marcas en la propia vida diaria, marcas en el sujeto, marcas que provienen de esta nueva din mica que lo envuelve y de la cual no puede estar exento. De este modo, y citando nuevamente a Ortiz, podemos pensar en esta din mica de la econom a global y en su puesta en escena en la propia cotidianidad, a modo envolvente, casi invasivo, tal como plantea este autor "Marlboro, Euro Disney, fast food, Hollywood, chocolates, aviones, computadoras, s lo son trazos visibles de su presencia envolvente. Ellos invaden nuestras vidas, nos cercan o nos liberan y forman parte del mobiliario de nuestro cotidiano. El planeta se encarna as  en nuestra existencia, modificando nuestros h bitos, nuestros comportamientos, nuestros valores". (Ortiz, 1997: 19)

Podemos decir entonces que en este contexto global incipiente se configuraba en los '90 un mercado cuya oferta principal de bienes y servicios proven a del extranjero, generando un entramado de bienes y servicios transnacionales. Se reestructuraba de esta manera por consecuencia el mercado local, el mercado de bienes y servicios nacionales, afectando a su vez la producci n de la industria nacional, con un alto impacto en la capacidad de absorci n de trabajadores al mercado de trabajo formal, reflejando una notable disminuci n del empleo formal en esta d cada.

Como plante ramos anteriormente, en este contexto de disminuci n de producci n en el sector manufacturero, los productos manufacturados que eran objeto de consumo en el mercado interno proven an en su mayor a del exterior. A su vez, esta creciente afluencia de productos extranjeros, visible en los '90, se vio acompa ada por un imaginario social de accesibilidad a determinados bienes y servicios internacionales que tanto el proceso de globalizaci n, como la situaci n econ mica de convertibilidad, y las nuevas modalidades de consumo generadas en torno a la misma, contribuyeron a gestar y a formar en los sujetos.

Este cambio en la cartograf a cultural, en la conformaci n de estilos de vida mayormente individualizados, vinculados a consumos diferenciados y a nuevas pr cticas culturales desplegadas en la escena social, acompa o la gestaci n de una nueva est tica reflejada en los consumos. Esta puesta en escena de nuevas pr cticas culturales aloj  a la producci n de dise o contempor neo que

comenz  a desplegarse en el mercado en la d cada de los '90 en la Argentina. Si bien en este per odo se importaban bienes de dise o producidos en el mercado internacional, un mercado que privilegiaba la investigaci n y el desarrollo en la producci n, con el tiempo, entre fines del 2001 y en el transcurso del 2002, en un contexto de crisis econ mica y social, fin de la pol tica de convertibilidad y en un marco de devaluaci n del peso nacional, se dar a lugar a una recuperaci n de la producci n local de bienes, dada, entre otras instancias, por el costo econ mico que implicada entonces la posibilidad de importar. En este marco, la confecci n de bienes a partir del desarrollo del dise o en su proceso productivo habr a de instalarse en el mercado local, y en los imaginarios sociales, alcanzando cada vez mayor protagonismo.

En este sentido cabe preguntarnos por la eficacia simb lica del t rmino 'dise o', la impronta est tica que acompa a la producci n de bienes, indagando si esta dimensi n simb lica que predomina actualmente al interior de la cultura visual que nos rodea, es obra del dise o o si por el contrario esta dimensi n visual de la cultura de la imagen ha dado lugar a la centralidad del dise o en la producci n y construcci n cotidiana. Cuesti n que sugiere una reflexi n que trasciende nuestro trabajo, pero que de alguna manera lo atraviesa.

El dise o como pr ctica 'autogestionada'

Estos quince entrevistados tienen en com n sus inicios en el dise o a partir de la crisis del 2001, dando inicio a nuevos emprendimientos econ micos a partir de este per odo, entendiendo este per odo como un punto significativo de cambio en lo personal, sea consecuencia de una situaci n de desempleo, de necesidad de cambio de trabajo, de realizar un emprendimiento creativo como modo de autorrealizaci n personal, o tal vez para generar nuevos ingresos apostando a un proyecto propio, de tipo independiente.

Tanto en relaci n a sus formaciones como a sus experiencias o trayectorias vinculadas a su inserci n laboral, estos proyectos se enmarcaban simb licamente en un plano de lo conocido o lo deseado, carg ndolos de un sentido subjetivo experimental, que condujo a estos actores a apostar por la creaci n, si bien manteniendo un sentido art stico, de objetos utilitarios. Los mismos ser n realizados, en algunos casos, en funci n de un proyecto econ mico, con un fin comercial, en otros como b squeda de un nuevo emprendimiento productivo laboral, con  nfasis en lo creativo, y en otros, m s bien como producto de una actividad placentera, complementaria, que acompa ar a a alguna ocupaci n principal, generando una nueva fuente de ingresos.

La creaci n de productos denominados "de dise o" no naci  como tal, sino que comenz  m s bien como una exploraci n de materiales, t cnicas, hasta llegar a la realizaci n de creaciones propias de productos diferentes a los ofrecidos en el mercado, con un formato m s bien artesanal, de tipo manual. El relato de un entrevistado (Gustavo, arquitecto, dise ador de objetos en cemento, creador de ConcretoArt) da cuenta de estos inicios:

Por ah  en los '90 empezaron a aparecer estudios muy grandes de arquitectura que empezaron como a meterse, ya era muy dif cil sostener trabajo continuo como profesional independiente sin tener un estudio grande, sin tener capital para invertir, y etc., etc. Entonces empez  a mermar el trabajo y dije bueno, necesito hacer algo urgente y tambi n coincide con una crisis m a personal, entonces me salv  en alg n sentido tambi n an micamente, porque yo estaba en un estado de depresi n muy groso, econ mico tambi n, en el '99, y entonces me puse a probar, a intentar con el material, a probar, empec  desarrollando bases para velas, que era, digamos, empezaba a aparecer en el mercado, se hab a puesto muy de moda la vela, y entend  que hac an falta accesorios para velas, y hac an falta complementos y empec  a desarrollar una l nea de bases para velas que era lo m s b sico, y digo empiezo con algo de mucha demanda y despu s empiezo a desarrollar con el tiempo, voy a empezar a investigar el material y a desarrollar otros objetos. (Gustavo, arquitecto)

As , el entrevistado relata sus inicios en este nuevo emprendimiento, en el cual, si bien dejaba de lado su profesi n, al mismo tiempo se vinculaba con la misma desde otro lugar. Comenz  a trabajar el cemento como material para crear objetos, y al mismo tiempo fue explorando, investigando, y a prueba de ensayo y error gener  una l nea de objetos basados en este material, que comenz  a vender en pleno per odo de transici n, reci n en el a o 2002:

Hab a estado casi dos a os dedicado a full en el taller, en el emprendimiento, y de golpe me ca , qued  ah , me qued  mirando el techo diciendo "qu  pasa", porque en el pa s estaba todo muy oscuro, no sab as qu  iba a pasar, estaba tremendo, no hab a futuro, no hab a perspectiva, no hab a nada. A mucha gente lo agarr  mal parado, a mucha gente no, hab a gente que ten a un emprendimiento y m s o menos lo pudieron sostener, otros se cayeron, y bueno yo estuve entre los que se cayeron, totalmente fue, que perd  todo. Y bueno, estuve seis meses en el 2002 que inclusive evalu  la posibilidad de irme afuera y digo bueno, empiezo todo para irme. Y a mediados del 2002 ya desesperado me llaman por tel fono de una distribuidora que necesitaba productos nacionales. (Gustavo)

As  es que comienza a iniciarse un camino de producci n vinculada al dise o de objetos para el hogar, realizados en cemento, un camino de crecimiento continuo hasta el d a de hoy. Al punto de formar un equipo de trabajo continuo en un taller, al interior del cual se gestan constantemente nuevas ideas, nuevos productos, nuevas formas que contemplen necesidades, expectativas, deseos de sujetos que buscan incorporar a sus vidas nuevas ideas y formas creativas.

Otra entrevistada plantea sus inicios  ntimamente relacionados a la crisis del 2001 en el pa s:

Empec  a estudiar [dise o de indumentaria] en la UBA en 1996, cuando  ramos dos gatos locos, la carrera era muy nueva (...) Estudiar esto no brindaba un panorama muy alentador, porque era todo importado. Adem s los profesores no eran dise adores, sino que eran arquitectos. Ninguno trabajaba de esto ni viv a de esto. Era todo chino y las clases eran bastante redundantes porque compr bamos remeras por un peso. (...) Me empez  a agarrar crisis de no querer trabajar en producto, no querer trabajar en empresas. En ese momento no se hac a nada ac  y todo era copiar. No hab a como ahora esta explosi n de dise o de autor y de gente que trabaja independiente. Yo empec  la carrera en el 96 y esta crisis me agarr  en el 2001, justo cuando colapsa todo ac  en Argentina, y colaps  yo y dije no. Esto no va. (Silvina)

La entrevistada (Silvina, dise adora de joyer a textil reciclada) da cuenta de esta situaci n de desaliento que le transmit a estudiar una carrera de dise o en un marco en el cual la producci n nacional casi no ten a lugar en el pa s. Esta idea es la que junto a su situaci n laboral en una empresa de telefon a m vil (la cual no satisfac a sus expectativas) y la situaci n de crisis en el 2001, la instaron a reflexionar sobre su situaci n personal, sus deseos y sobre esta situaci n de malestar social, de crisis social que directamente sent a que repercut a en ella:

Bueno, es que se aline  todo. Fue todo un combo muy explosivo. Tambi n coincid a con que yo ten a 23, 24 a os, sin ganas de tener un trabajo de 8 horas, con el pa s colapsado. Con miedo y a la vez diciendo bueno, tengo toda la energ a para hacer lo que quiera. Ac  estaba todo mal,  que m s mal pod a estar? Estaba todo mal y a su vez me hizo mucho clic caminar y ver que desechaban tantas cosas. Pens  que  ramos muchas personas en el mundo, generando mucha basura. Y eso era materia prima para un mont n de gente. Era una materia prima importante. No pod a entender como eso no segu a un c rculo en un ecosistema. Eso ten a que ser materia prima de alguien. Y eso me motivaba, yo quer a hacer algo con deshecho. Ah  empec  a hacer de eso un h bito. Iba a buscar, algo que al principio fue como casualidad, se daba como h bito. (Silvina)

As  su actividad comenz  a tomar un rumbo: el del reciclado de materia textil (telas de todo tipo y color) volvi ndolo piezas de joyer a textil reciclada y accesorios textiles (como almohadones y *puffs*), actualmente una actividad en crecimiento.

Aqu  se puede observar c mo la cuesti n de la creatividad ha sido en este caso –y para muchos otros actores que han apelado a su propia creatividad para autogenerarse un empleo- una estrategia apelada con el fin de ‘orientar’ sus vidas hacia emprendimientos vinculados con instancias de creaci n, de producci n artesanal, una producci n que demandara virtuosismo manual y subjetividad auto-reflexiva, instancias que permitir an moldear nuevos proyectos, justamente en un momento que reclamaba cambios.

As  como la crisis social y econ mica demandaba un cambio, demandaba mayor inserci n, mayor integraci n, estos actores ve an en este momento la oportunidad de un cambio en sus vidas, y ese cambio vendr a de la mano de la habilidad, de lo innato, de las propias virtudes. Tal como plantea Bourdieu (1998) esta posibilidad de "hacer de la necesidad virtud" (1998: 318) tendr a su anclaje en este escenario, un escenario tan fr gil, tan vulnerable, como potencial generador de posibilidades y oportunidades.

Espacios (alternativos) de circulaci n de productos

Al pensar en el dise o, planteamos una modalidad de producci n cultural, una pr ctica cultural⁴ que piensa y trabaja sobre bienes a ser incorporados a la cotidianidad, en un momento dado, en una historia dada, con sus lenguajes, sus conflictos, y su inserci n en la vida misma, en la producci n y consumos de la sociedad.

En este caso, los objetos dise ados por estos trabajadores dan cuenta de una realidad de producci n, y tambi n de consumo, que apela actualmente a diferenciar el mercado, a establecer segmentos de consumo, atendiendo a l gicas de producci n distintivas, como la incorporaci n de dise o en el proceso productivo.

De este modo, la producci n de estos objetos remite mayoritariamente a un trabajo de tipo artesanal, en el cual predomina el cuidado por las formas, por la singularidad de cada producci n, as  como la b squeda de una est tica propia, singular. El detalle de cada producto, su 'artesanalidad' predomina por sobre la t cnica industrializada de producci n. Estos objetos se realizan generalmente pieza por pieza, y su formato y acabado suele ser individual, puesto que se aplican estilos y t cnicas art sticas que buscan la obtenci n de bienes distintivos e individualizados, alcanzando cierta valoraci n identitaria.

Estas creaciones buscan, por otra parte, generar un v nculo m s pr ximo con el consumidor usuario. As  esta producci n no busca apelar a todos los consumidores, puesto que la misma no remite a una producci n seriada, que busca la homogeneidad en los consumidores. Estos objetos no son ofrecidos mediante publicidades ni son presentados en las vidrieras de los *shopping*⁵, sino que buscan espacios de difusi n como ser determinadas tiendas vinculadas al dise o o arte contempor neo, como ser la tienda del Malba (Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires) o la tienda del CCC (Centro Cultural de la Cooperaci n). Tambi n estos productos son difundidos en

⁴ Pienso en este sentido el dise o como pr ctica cultural, en la l nea que lo plantea la autora Ver nica Devalle, esto es: "adem s de considerarlo como disciplina y profesi n moderna, lo entendemos, siguiendo la terminolog a empleada por Raymond Williams, como una 'pr ctica cultural' en el sentido de dialogar activamente con una determinada sociedad." (Devalle, 2009: 50)

⁵ La mayor a de los objetos se comercializan en espacios no tradicionales de venta, a excepci n de los objetos en cemento que pueden encontrarse en locales de shoppings de la Ciudad de Buenos Aires y GBA, por ser comercializados a trav s de una distribuidora que revende estos productos a locales de decoraci n.

ferias de dise o (Feria Puro Dise o, El Dorrego -hasta el a o 2007 que se realiz -, entre otras), y en la mayor a de los casos a trav s de p ginas web⁶.

Tambi n en el barrio de Palermo existen numerosas ferias de dise o que se disponen en bares, plazas, as  como tiendas dedicadas a la venta de productos de dise o (como la Tienda Puro Dise o o la Trastienda de Dise o), o antiguas casas recicladas dedicadas a fines art sticos (como el caso de Juana de Arco, en el barrio de Palermo). Esto es, una cierta *performance* de producciones de dise o ha venido a plasmarse en espacios urbanos de ciertos barrios de la Ciudad de Buenos Aires: como mencionamos, el barrio de Palermo es un exponente clave en este sentido performativo de producci n y circulaci n de bienes de dise o; tambi n el barrio de San Telmo, se ha configurado como un nuevo ‘polo de dise o’, y de manera incipiente el barrio de Recoleta, dando cuenta de este fen meno que tiene como protagonistas, por un lado, a j venes productores que han buscado a trav s del dise o de bienes de uso cotidiano, una manera de insertarse de manera independiente en el mercado, al mismo tiempo que apelan a la creatividad para hacer “algo diferente”, a trav s de sus dise os “de autor”, y por otro lado, a consumidores que buscan una respuesta a sus demandas de mayor estetizaci n en sus consumos, aportando a sus cuerpos, a sus maneras de vestir, de habitar, de vivir, un estilo de vida atravesado por una est tica reflexiva y subjetiva.

En este punto es interesante reflexionar en relaci n a la conformaci n de estos consumos mayormente individualizados, los cuales predominan actualmente en un contexto de producci n pos-industrial, o pos-fordista como plantean algunos autores.

Es decir que, si bien en las primeras d cadas del siglo XX predominaba un modelo econ mico de producci n de tipo fordista, basado en la producci n industrial masiva, seriada, podemos decir que en los  ltimos a os se ha orientado hacia una producci n que comenz  a privilegiar aspectos simb licos anteriormente no percibidos como determinantes de valor. Se desdibujaba as  la primac a del propio *quantum*, de la producci n en t rminos cuantitativos, para dar lugar al valor cualitativo de la producci n, sea  ste su valor figurativo, simb lico, funcional, dado por la propia intervenci n del dise o.⁷ En este sentido, tal como plantea Renato Ortiz: “ya no ser a m s la producci n en masa lo que orientar a la estrategia comercial de las grandes empresas, sino la exploraci n de los mercados segmentados (*customized products*)” (Ortiz, 1997: 25), esto es, crear, dise ar, comercializar productos orientados a segmentos bien definidos dentro del mercado. En este punto el dise o, o los productos de dise o, cumplen un rol significativo en el mercado actual, orientado cada vez m s a satisfacer consumos mayormente individualizados. Justamente el producto

⁶ Es importante destacar la relevancia que adquiere Internet como v a de difusi n y comunicaci n para estos dise adores, los cuales encuentran gran dificultad a la hora de difundir y comercializar sus productos, especialmente encuentran muy dif cil la posibilidad de conseguir un comercio propio, debido a los costos de mantenimiento que  ste implica.

⁷ Tal como plantea Renato Ortiz (1997) en su trabajo *Mundializaci n y cultura* y retomando la expresi n de Robert Reich, se trata del pasaje de una econom a de “high volume” a una de “high value” (Ortiz, 1997: 25), caracterizando justamente el desplazamiento de la primac a del *volumen* en la producci n de los bienes por la valoraci n de los mismos, en t rminos simb licos, en una dimensi n cualitativa.

de diseño da cuenta de un consumo distintivo, orientado a generar distinción⁸, puesto que se trata de objetos que cargan una configuración estética propia, un estilo definido, el cual remite distintivamente a estilos individualizados.

El aporte del Diseño a la construcción de la vida cotidiana

En las últimas décadas, entre los años '70 y '80, la configuración económica de las sociedades capitalistas fue redefinida en términos de un nuevo orden global de la economía que permitiría y daría lugar a una apertura mundial del mercado, proceso denominado de globalización de la economía y de la tecnología, que generaría importantes cambios en la estructura económica y social de la sociedad contemporánea. En este nuevo contexto pasa a primar la concentración de signos e imágenes en un espacio que Lash y Urry denominan como contexto de posorganización, en el que predomina una estructura económica de tipo flexible. En esta nueva economía de signos y espacios (Lash y Urry, 1998) la cultura de lo visual pasa a adquirir una concentración predominante en la vida cotidiana contemporánea, acompañando y estimulando una vida de consumo, devenida mayormente en consumismo, como plantea Bauman.

La sociedad de consumo contemporánea, tal como la analiza Featherstone da cuenta de un entramado visual que atraviesa la cotidianidad, los diferentes espacios de la vida, como la producción, el consumo, la circulación de bienes y servicios, el mercado, la calle, el espacio urbano, alimentando los diferentes ámbitos de la vida económica, social y cultural con flujos de circulación de signos e información que pasan a ser constitutivos de la nueva estética contemporánea. Es una estética que si bien se basa en cierta ética del ser como la planteada en la noción de estilización de la vida de Weber⁹, planteada en relación a la construcción de la acción como tarea ética, se trata en este nuevo contexto, de una estética orientada a acompañar el proceso de impregnancia de lo visual, de los signos e imágenes circulantes, imperantes en esta cultura visual, así como de las formas que acompañan la vida cotidiana de los sujetos, desde un punto creativo, artístico, interpelante, como modo de creación y no de anulación del sujeto. Se trata más bien de pensar la vida contemporánea como cargada de una impronta estética, sea en torno a los objetos, devenidos en signos como plantea Baudrillard, con un valor-signo propio que atraviesa la cultura y se plasma en ella y en ella

⁸ Se habla aquí de 'distinción' en referencia a la idea que Bourdieu plantea con respecto a este concepto, pensando en las prácticas clasificatorias que realizan los individuos al poner en juego sus elecciones y orientaciones por determinados consumos, sean materiales o simbólicos, en tanto prácticas que reflejan –y son productos de– sus *habitus*, incorporados como esquemas (*schèmes*) de percepción y acción (Bourdieu, 1991: 96).

⁹ La idea de *estilización de la vida* (*stilisiertlung des lebens*) es planteada originalmente por Weber en relación a la construcción de la acción como tarea ética, recuperando el significado de la experiencia del yo y de las vivencias comunitarias primordiales que han sido desecadas por el advenimiento del proceso de modernización (Soldevilla: 1998). En relación al concepto de estilización de la vida, el consumo de bienes se vuelve primordial para su construcción, para moldear la "personalidad valiosa" que orienta su acción hacia el estilo de vida. Este concepto de estilización es retomado por Bourdieu para su teoría de los gustos y consumos como criterio de distinción social.

cobra sentido, significado social, as  como en este entorno de signos e im genes que proliferan como parte del escenario visual (y virtual), propio de nuestra cultura contempor nea.

En este punto el dise o, como modalidad de producci n y creaci n de formas para ser incorporadas en la vida cotidiana, a trav s de objetos, accesorios, mobiliario y dem s, representa actualmente un valor agregado en la producci n de bienes, sea por la misma configuraci n simb lica que actualmente tiene un peso predominante en la escena cotidiana, sea por la innovaci n que genera en cada uno de los bienes que interviene, al mismo tiempo que constituye en la sociedad actual una modalidad de reproducci n de esta misma din mica de intervenci n e interpelaci n desde lo simb lico, que act a incorporando cierta impronta est tica a trav s de las formas que crea, a la vida diaria.

Es interesante comprender la cuesti n de la producci n de dise o en la actualidad, profundizada en escenarios globalizados que promueven un espectro visual que ataf e y permea la vida misma, en todos sus  mbitos. As , el dise o se vincula a la idea de estetizaci n, en tanto que se constituye como modalidad de creaci n simb lica, acompa ando y realizando este proceso de producci n y circulaci n de signos que impregnan el  mbito urbano.

De este modo, pensando en t rminos de la autora Leonor Arfuch, podemos pensar que los espacios urbanos, la calle misma como mundo del consumo, incluidos sus signos publicitarios, "se convierte tempranamente en afirmaci n est tica, donde el dise o, a su vez, encontrar  en el arte una constante inspiraci n" (Arfuch, 2005: 190). De esta manera el espacio urbano se presenta tambi n como el escenario propicio para la contemplaci n est tica, pero no una contemplaci n pasiva, sino una mirada que absorbe y se nutre de esta est tica visual para dar forma a una vida est tica, un estilo de vida basado en la b squeda est tica. As , la vida contempor nea de consumo hace de estos mismos consumos cotidianos una fuente de su est tica propia, tomando de cada consumo un valor est tico, un signo o una imagen que reproducidas infinitamente vuelven la vida un todo esc nico, un todo est tico. La vida contempor nea incorpora estetizaci n que fluye a trav s de las im genes proliferantes y signos recreados en los bienes de uso cotidiano, incorpora arte a la propia cotidianidad, incorpora una est tica, un valor simb lico a partir del dise o, de los bienes dise ados, de la producci n de dise o que acompa a la vida misma. De esta manera la vida misma se nutre de dise o, puesto que el dise o mismo es cultura y la cultura hace a la conformaci n de la propia cotidianidad, de la vida misma, de la historia. Dise o y est tica confluyen as  en un todo simb lico que es la realidad de la vida cotidiana de la sociedad contempor nea. El dise o independiente como parte de este entramado visual, de esta cultura visual que nos nuclea, arraiga en la vida misma a trav s de los objetos, de su propio lenguaje, de su propia existencia, volvi ndolos  tiles, indispensables para la vida misma. La cultura visual contempor nea impregna los espacios cotidianos urbanos, p blicos y privados, las calles, las tiendas, las casas, las vidrieras. As  los espacios adquieren nuevas configuraciones en torno a esta constante circulaci n de signos, en un sentido

global, que ha irrumpido eficazmente los espacios de producci n, circulaci n y consumo de bienes, el mercado, la comunicaci n, la interacci n cotidiana, la propia socializaci n, en s ntesis, la vida misma.

Podemos plantear que el dise o, espec ficamente en nuestro caso, el dise o independiente arraiga en la vida de los sujetos consumidores en torno a una b squeda identitaria, a una b squeda de estetizaci n e impregnancia simb lica para conformar sus propios estilos de vida. Se puede afirmar en la actualidad que la vida misma se encuentra atravesada por el dise o, por la producci n de dise o.

El dise o independiente ha generado en este sentido espacios de producci n, circulaci n y consumos; ha configurado espacios de socializaci n y participaci n cultural, enmarcado en la producci n cultural que el mismo recrea. Puesto que el dise o mismo se inserta en la trama de la cultura, se inscribe en lo social en tanto pr ctica cultural, construye bienes culturales, que trascienden el espacio social y los posiciona como reflejos de una historia, de un mercado y un modo de producci n determinados, y acompa a justamente los cambios sociales, pol ticos, econ micos de una sociedad y un per odo dados.¹⁰ El dise o no s lo produce bienes funcionales, al mismo tiempo que est ticos, sino que alimenta la producci n de bienes de una sociedad, con un componente y un valor simb lico que la acompa a. Es este valor simb lico el que se traduce en los estilos de vida, contruidos socialmente, adoptados por quienes incorporan determinados bienes y h bitos a su vida, volvi ndola como plantea Featherstone, “un todo est ticamente placentero”. En este sentido el autor plantea que:

Ese doble inter s, por parte de las contraculturas art sticas e intelectuales, en una vida de consumo est tico y en la necesidad de convertir la vida en un todo est ticamente placentero, debe ser puesto en relaci n con el desarrollo del consumo masivo en general, la b squeda de nuevos gustos y sensaciones y la construcci n de estilos de vida distintivos, que han pasado a ser centrales en la cultura de consumo. (Featherstone, 1991: 119)

De este modo cabe reflexionar nuevamente acerca de la funci n del dise o, de la creciente producci n independiente de dise o generada en los  ltimos a os, como una econom a creativa en constante expansi n, a nivel local e internacional, alimentado un mercado  vido de bienes no

¹⁰ En este sentido, Tom s Maldonado plantea esta correlaci n inherente entre la producci n de dise o y las condiciones pol ticas, econ micas y sociales en que la misma se asienta. Podemos ver en el siguiente pasaje el reflejo de esta cuesti n, al hablar del contexto que caracteriz  la producci n generada en la Bauhaus como en directa relaci n con sus condiciones hist ricas: “No es casual que la Rep blica de Weimar y la Bauhaus tengan la misma fecha (y lugar) de nacimiento, y la misma fecha de desaparici n (1933). Tambi n su periodizaci n presenta un paralelismo sorprendente y apenas se puede resistir la tentaci n de establecer un nexo casual entre ambos desarrollos.” (Maldonado, 1993: 46) La cita si bien contin a estableciendo los paralelos entre una y otra instancia, lo planteado nos permite ver en cierta forma esta incidencia mutua, estos paralelismos entre producci n de dise o y sus condicionantes hist rico-sociales.

masificados, que busquen de alguna manera reflejar subjetividades, de apelar a ellas, a partir de una elecci n enmarcada en un v nculo identitario productor-consumidor, dise ador-usuario.

Podr amos pensar entonces el lugar que actualmente ocupa el dise o en nuestras vidas, su protagonismo en la construcci n de estilos de vida, en la configuraci n de identidades, de *performances* cotidianas, de una est tica singular a ser incorporada a la vida misma, a trav s de bienes, de objetos dise ados y pensados para la realidad en la que vivimos, para nuestro tiempo y nuestra historia.

A modo de reflexi n

Este trabajo ha permitido dar cuenta de los modos de participaci n que asumen actualmente en la vida econ mica y productiva los dise adores independientes de objetos, espec ficamente a partir de la crisis del 2001 en Argentina, la cual se ha constituido a modo de bisagra para dar lugar a la configuraci n de nuevas pr cticas laborales, productivas, vinculadas a los auto-emprendimientos, a la autogesti n.

Se trat  de dar cuenta as  de las modalidades que se plantean y ponen en juego en relaci n a este fen meno en crecimiento denominado, dise o independiente.

Como conclusiones finales, podemos plantear que si bien no todos los actuales dise adores son dise adores de formaci n, s  se piensan como creadores, productores y hasta dise adores de manera experimental, emp ricamente. Por otra parte todos los entrevistados coinciden en el auge y desarrollo del dise o en Argentina en los  ltimos a os y si bien les cuesta ubicarse como actores participantes de este fen meno al mismo tiempo consideran que producen determinados bienes diferenciados, diferentes a lo visto en el mercado, lo cual los posiciona, con mayor o menor aceptaci n, en el espacio del dise o y a partir de  ste, en el espacio social.

En este sentido, la producci n de objetos creativos, enmarcados en un contexto de incentivo a la producci n nacional, constituye el resultado de la combinaci n de innovaci n, creatividad, exploraci n, deseos puestos en juego, articulados con t cnicas art sticas que le brindan un sentido m s artesanal, o ( por qu  no?) m s humano, remitiendo a t cnicas preindustriales de producci n, evocando a una producci n art stica y cultural que plasma en el objeto una identidad propia, un proceso identitario que confluye tanto en la instancia productiva como en el consumo mismo. Puesto que los consumidores de este tipo de objetos no buscan la repetici n, lo seriado, sino aquello distintivo, diferente y al mismo tiempo atractivo, que los convoque a presentarse en la vida cotidiana como realmente son, a mostrarse y expresarse tal como lo desean y lo sienten, reforzando su subjetividad identitaria, que es lo que los convierte en  nicos e irrepetibles, a diferencia de lo que el mercado de masas suger a con sus productos dispuestos a la masividad.

Por otro lado, en un sentido m s amplio, podemos pensar que el campo cultural se halla atravesado por m ltiples manifestaciones expresivas, entre ellas la producci n de bienes culturales que permiten instalar determinados significados, signos y s mbolos propios de estos tiempos, de una

posmodernidad en cambio constante, o parad jicamente, cuya constante ha pasado a ser el cambio continuo, al interior del cual entran en juego estos actores, emergentes justamente en un momento de crisis, de cambio, como el que dio lugar a varios de estos productores, en busca de un nuevo espacio de participaci n. Hablamos de un espacio constituido en la trama misma de la cultura, en el entramado de la configuraci n cultural visual que acompa a la circulaci n de bienes y servicios, en un entorno de proliferaci n de im genes, que alimentan la producci n visual y est tica de la vida misma.

La experiencia de la vida en la cotidianidad de la sociedad de consumo no es la misma que a os atr s, donde los objetos seriados supl an necesidades inmediatas. Los objetos hoy en d a cargan con un valor simb lico que interpela la propia vida, la realidad de la vida misma. En un contexto visual creciente, el dise o viene a satisfacer esta demanda de formas, de creaci n, produciendo bienes de consumo con una carga est tica propia, a ser incorporada en la vida misma, construyendo y delineando estilos del vivir, construyendo modos de vida vinculados a consumos est ticos.

A su vez, podemos plantear cierta incompatibilidad de la producci n industrial por generar bienes est ticos, la producci n de masas en este sentido ha dejado cierta sensaci n de vac o de creaci n, de cierta est tica no contemplada por la industrializaci n. En este sentido el dise o viene de alguna manera a aportar formas creadas, pensadas desde y para una singularidad. Es el dise o en la actual sociedad de consumo, junto a otros factores como la publicidad y el marketing, quienes impulsan la elecci n de determinados bienes, posesiones, consumos, que van a delinear subjetividades, estilos de vida. As , el dise o viene de alguna manera a configurar identidades, como plantea Arfuch (2005), instituyendo una modalidad (m s) de construcci n de la vida cotidiana, en este caso desde los consumos est ticos y culturales, incorporando un componente est tico a la vida misma, desde un sentido simb lico y funcional, como es la incorporaci n de bienes de uso cotidiano.

En este contexto de producci n pos-fordista, de decadencia de la sociedad de masas y producciones masivas, y espec ficamente en un contexto de crisis, como es el caso de nuestro pa s, la intervenci n del dise o da cuenta del entrecruzamiento de una necesidad de volver a producciones singulares, artesanales, generando de este modo consumos mayormente individualizados, instando a una recuperaci n de las producciones locales, e instalando una producci n de bienes en tanto producci n simb lica, inmaterial, que privilegie los sentidos cualitativos de los objetos a ser incorporados en la vida cotidiana.

Se propone entonces a trav s de estas producciones mayormente singulares, individualizadas, una contemplaci n de los cambios atravesados en la configuraci n de los consumos, de las diversas necesidades y b squedas por parte de los consumidores, y principalmente una nueva significaci n aportada por los bienes dise ados, a trav s de sus formas distintivas, incorporando dise o y est tica a la vida cotidiana, y construyendo (y reconstruyendo) de alguna manera la dimensi n simb lica de la vida misma. La producci n independiente de dise o busca en

este sentido alcanzar nuevas significaciones no s lo en el plano econ mico y productivo, sino en la trama misma de la cultura, generando nuevas configuraciones en el espacio urbano, nuevas posibilidades de producci n y acci n, entendidas como pr cticas culturales que emergen y alcanzan mayor visibilidad en la escena p blica a partir del contexto de crisis del 2001: entendido como un per odo de inicio de nuevos emprendimientos, que vienen, de alguna manera, a instalar la presencia de nuevos actores que buscan autogestionarse un espacio productivo desde la pr ctica del dise o, aportando as  a la construcci n simb lica de la vida cotidiana.

Referencias bibliogr ficas

- Altamirano, Carlos (Dir.) (2002) *T rminos cr ticos de sociolog a de la cultura*. Buenos Aires. Paid s.
- Arfuch, Leonor, Chaves, Norberto y Ledesma, Mar a (2005) *Dise o y comunicaci n: teor as y enfoques cr ticos*. Buenos Aires. Paidos.
- Bourdieu, Pierre (2002) *Cuestiones de sociolog a*. Madrid. Istmo.
- Bourdieu, Pierre (1998) *La distinci n*. Madrid. Taurus.
- Bourdieu, Pierre (1992) *El sentido pr ctico*. Madrid. Taurus.
- Correa, Mar a Eugenia (2007) *El dise o como nueva modalidad de producci n cultural: aproximaci n al an lisis de los j venes dise adores art sticos de la Ciudad de Buenos Aires*. En VII Jornadas de Sociolog a. Facultad de Ciencias Sociales. UBA. Buenos Aires.
- Devalle, Ver nica (2009) *La traves a de la forma: emergencia y consolidaci n del dise o gr fico (1948-1984)*. Buenos Aires. Paidos Estudios de Comunicaci n.
- Featherstone, Mike (1991) *Cultura de consumo y posmodernismo*. Buenos Aires. Amorrortu.
- Filmus, Daniel (Comp.) (1999) *Los noventa: pol tica, sociedad y cultura en Am rica Latina y Argentina de fin de siglo*. Buenos Aires. Eudeba.
- Heskett, John (2002) *El dise o en la vida cotidiana*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Lacarrieu, M nica y Alvarez, Marcelo (Comps.) (2998) *La (indi)gesti n cultural: una cartograf a de los procesos culturales contempor neos*. Buenos Aires. La Cruj a.
- Lash, Scott y Urry, John (1997) *Econom as de signos y espacios: sobre el capitalismo de la posorganizaci n*. Buenos Aires. Amorrortu.
- Maldonado, Tom s (1993) *El Dise o Industrial reconsiderado*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Ortiz, Renato (1997) *Mundializaci n y cultura*. Buenos Aires. Alianza.
- Svampa, Maristella (2003) *Desde abajo: la transformaci n de las identidades sociales*. Buenos Aires: UNGS – Biblos.
- Svampa, Maristella (2005) *La sociedad excluyente: la Argentina bajo el signo del neoliberalismo*. Buenos Aires. Taurus.
- Wortman, Ana (Coord.) (2003) *Pensar las clases medias: consumos culturales y estilos de vida urbanos en la Argentina de los noventa*. Buenos Aires. La Cruj a.