

EL LUGAR DE LA PRECARIEDAD EN LA PRODUCCIÓN

THE PLACE OF PRECARIETY IN PRODUCTION

Nicole Cristi
Diseñadora y Licenciada en Estética,
Pontificia Universidad Católica de Chile_ Profesora Escuela de Diseño,
Pontificia Universidad Católica de Chile_ Investigadora Red Conceptualismo del Sur.
Designer and B. A. In Aesthetics,
Pontificia Universidad Católica de Chile_ Professor, Pontificia Universidad Católica de Chile School of Design_ Researcher, Conceptualismo del Sur network.

En las últimas décadas, las estrategias y técnicas utilizadas para la producción de un objeto en un contexto de escasez han sido revisitadas y reflexionadas por las nuevas generaciones de diseñadores para ser reubicadas en el marco de un objeto de consumo, esta vez con el fin de terminar con la extrema materialización de la sociedad.



Cooperativa editorial latinoamericana Eloisa Cartonera. Libros fabricados en base al cartón recolectado por cartoneros del barrio de La Boca, Argentina. Ejemplares disponibles en Librería Takk (Andrés de Fuenzalida 18, Providencia). Fotografías de Omar Faúndez.

El presente artículo reflexiona en torno al lugar de la precariedad en la producción actual, abordando en primera instancia la creación de un objeto de diseño en un contexto de escasez y, posteriormente, pensando la precarización del objeto inmerso en el mercado de consumo. Si bien las dos fórmulas utilizadas para analizar la precariedad en el diseño toman direcciones contrarias, entran en diálogo al examinar el diseño contemporáneo, el cual revisita técnicas utilizadas en territorios marginales para aplicarlas al objeto de consumo y, de este modo, combatir el estado de "hipermaterialización".

This present article reflects on the place of precarity in present production, approaching first the creation of a design object in a context of scarcity, and later thinking on the precarization of the object embedded in the consumer market. Although the two formulas used to analyze precarity in design adopt opposing directions, they become engaged in dialogue when examining contemporary design, which revisits techniques used in marginal territories, to apply them to consumer goods, arresting in this way their hyper-materialization.

Precariedad _ recurso mínimo _ obsolescencia _ hipermaterialización _ impacto ambiental.
Precarity _ minimal resources _ obsolescence _ hyper-materialization _ environmental impact.

Es distinto pensar la producción de un objeto de diseño en un contexto precario a especular sobre la precarización de un objeto.

Para reflexionar sobre la primera ecuación es necesario entender la precariedad como la falta de condiciones y medios suficientes, en este caso, para la producción material. En el caso del diseño este rasgo ha estado presente en la fabricación de múltiples objetos, gráficas y textiles, siendo mayor su presencia en aquellos vinculados al territorio de la marginalidad, el estado de emergencia o la contracultura. Gran parte de la creación artística o de las innovaciones desarrolladas por este sector se han caracterizado por sortear la escasez, producir con sentido de urgencia y financiarse por medio de la autogestión (Salazar, 2006), dejando de manifiesto que lo precario se ha convertido muchas veces en una oportunidad para experimentar con el recurso mínimo desafiando al ingenio.

En el segundo caso se puede aplicar la noción de precarización, usualmente utilizada para referir la capacidad del neoliberalismo de vulnerar y desestabilizar las condiciones de trabajo, tal como señalan autores como Rodgers (1989), Beck (2000) y Standing (2011). Dicho concepto es trabajado también por Vilár como

un proceso más amplio, que convierte en inestable «aquello que era relativamente seguro y fiable, desde el trabajo hasta el arte, desde las tecnologías hasta los significados, desde los valores hasta las verdades» (2013, pág. 1). De este modo, la conceptualización de la precarización como consecuencia del capitalismo puede ser también aplicada al ámbito del diseño para referir la degradación de un objeto, hasta afectar su calidad y supervivencia, con el fin de estimular el consumo. Desde esta perspectiva, en lugar de pensar en la producción vinculada a la marginalidad, como se hizo en el caso anterior, esta vez la mirada se focaliza en el diseño de orientación netamente comercial, el cual privilegia la creación de objetos de baja durabilidad por medio de la obsolescencia.

Si bien la aplicación del término precariedad toma direcciones

contrapuestas en las ecuaciones anteriormente planteadas, se puede afirmar que ambas fórmulas entran en diálogo al pensar en el diseño contemporáneo. En las últimas décadas, las estrategias y técnicas utilizadas para la producción de un objeto en un contexto de escasez han sido revisitadas y reflexionadas por las nuevas generaciones de diseñadores para ser reubicadas en el marco de un objeto de consumo, esta vez con el fin de terminar con la extrema materialización de la sociedad.

Producción en la precariedad

Una pequeña revisión histórica del vínculo existente entre objetos de diseño y precariedad durante el siglo XX, abordando desde las estrategias de Coco Chanel para sortear la escasez de la Primera Guerra Mundial con la utilización de pieles de conejo y castor, el tejido de punto y el Jersey (Urrea, 1998) hasta la búsqueda de producción de bajo costo en escuelas de arquitectura y diseño del período de entreguerras como la Bauhaus (Bürdek, 1994), y el desarrollo

gráfico vinculado a revoluciones como el Mayo francés o el cartel cubano, que utilizaron la serigrafía para la reproducción de sus piezas (Salazar, 2006), por citar algunos ejemplos, deja en evidencia que la creación desarrollada en medio de dicha condición se ha visto estimulada, actuando la escasez como potencia de un impulso creativo.

De este modo, la proyección y fabricación de múltiples productos en circuitos o circunstancias marginales es objeto de estudio para el diseño en relación al ingenio empleado. Autores como Salazar (2006) y Roque (2007) dejan ver la perspicacia de los creadores en la elección de los materiales, la agudeza para su utilización y el talento para encontrar o desarrollar tecnologías para la producción. Todo esto con el propósito de lograr un resultado que cumpla con los objetivos del producto en forma eficiente.

Entre los rasgos característicos de la producción en torno a la precariedad se encuentra la utilización de materias primas no primarias, es decir, de aquellos elementos que ya han sido



Cabbage chairs, secuencia de imágenes gentileza Oki Sato, Studio Nendo.

Estrategias utilizadas por movimientos contraculturales y marginales, tales como el reciclaje, la creación con el recurso mínimo y la utilización de materiales de la denominada "baja cultura", han comenzado a formar parte de la producción de quienes, aun contando con los recursos suficientes, han decidido trabajar desde este lugar.





Evidentemente, la necesidad de reformular el quehacer del diseñador es inminente, con el fin de que este logre hacerse cargo de sus desechos y de su propia precariedad.

Altiplana, Oficina +, Camila Ríos y Carlos Sfeir. Luminaria inspirada en los objetos tradicionales del carnaval de Oruro. Fabricada con papel mineral, impermeable y degradable. 1º Lugar concurso Luz para la vivienda, enero 2013.

producidos, comercializados, utilizados y desechados previamente para ser re-significados en un nuevo contexto. En el caso de la gráfica, insumos como diarios y revistas fueron, y siguen siendo, una plataforma ideal para la experimentación debido a su alta circulación y bajo costo, como lo evidencian el cartel desarrollado en torno a la revolución estudiantil mexicana de 1968 (Roque, 2007) y la gráfica del movimiento de resistencia a la dictadura en Chile (Cristi, 2013). Es común también el uso de materiales que forman parte de la denominada "baja cultura"¹. Elementos de fácil acceso que se encuentran a nuestro alrededor, extrapolados a una nueva solución, tales como el caucho, el PVC y el cartón. En estos casos se aprovechan sus particularidades, tanto estéticas como físicas, para dar vida a un nuevo diseño, como lo son la aislación térmica por medio de retazos de género o ropa desechada y la construcción de viviendas en base a ecoladrillos con el reciclaje de botellas plásticas, por nombrar algunos ejemplos.

De esta forma, la producción de diversos movimientos, grupos o épocas marcados por la precariedad da cuenta de múltiples posibilidades para sortear la falta de recursos y lograr un resultado capaz de satisfacer necesidades, al igual que otras soluciones planteadas por la "alta cultura".

Ecuación inversa: Precarización de la producción

La precarización corresponde a un proceso de degradación, generalmente utilizado para referir las condiciones actuales de trabajo como consecuencia de la lógica capitalista; sin embargo, al considerar el concepto desde una perspectiva más amplia —que integre la desestabilización de otros ámbitos del cotidiano— se vuelve interesante abordar dicho proceso en analogía a la realidad de los objetos inmersos en un mercado de consumo.

Con la instalación del neoliberalismo como sistema económico, la orientación de la producción de diseño ha cambiado, migrando de una focalización en la función a una concentrada en el consumo

(Bürdek, 1994). En este cambio se ven influenciados diversos aspectos de la cultura material, entre los que se encuentran los estándares de calidad.

Desde finales del siglo XIX ha existido un amplio debate en torno al lugar del objeto en relación al sistema económico, expuesto por figuras como William Morris, Henry Cole y Hermann Muthesius, entre otros. Alternativas contrapuestas, como el fordismo y el *Styling*, se promovieron en países como Estados Unidos. El fordismo, por su parte, se planteó a comienzos de siglo como la maximización de los recursos en la producción de un objeto, en este caso el FordT², con fin de disminuir su costo de comercialización y así aumentar las ventas. Como contrapunto, posteriormente se planteó en los años treinta el *Styling*³, el cual por medio de la obsolescencia de los productos (vencimiento de los objetos en términos funcionales, tecnológicos o estéticos) creó la necesidad de adquirirlos nuevamente, activando así el consumo detenido después del "Crac del 29" (De Fusco, 2005).

Dichos sistemas desarrollados en Estados Unidos no hacen más que manifestar lo que ha pasado en términos globales con la

producción y su focalización en la cultura de consumo. Sin duda, la obsolescencia planteada en los años treinta se instaló para quedarse como lógica productiva y económica durante el siglo XX en los países capitalistas. La producción ha dejado de priorizar los estándares de funcionalidad, calidad y durabilidad, para más bien centrarse en el hedonismo y el consumo. El desarrollo de esta lógica en el diseño ha llegado hasta extremos como los señalados por Victor Papanek en *Diseño para el mundo real*, donde el diseñador pasa a convertirse en una "raza peligrosa" que «ha colocado el homicidio en el nivel de la producción masiva» (citado en Margolin, 2005, pág. 130) en relación a la creación de objetos inseguros y contaminantes que ponen en juego la sobrevivencia del producto y la de sus usuarios.

El diseño en desmedro del producto, fenómeno anteriormente descrito, no es más que la precarización misma del objeto, vulnerándolo, desestabilizándolo y volviéndolo inseguro como consecuencia del régimen neoliberal, en correspondencia con las características planteadas por la sociología laboral. Esto ha tenido como consecuencia la instalación y preponderancia de un sistema de lo desechable basado en la cultura de «usar y tirar» (Papanek, 1977, pág. 84), generando un fanatismo incontrolable por lo nuevo que, a su vez, ha tenido como resultado una extrema materialización de la vida

cotidiana, es decir, la innecesaria producción y consumo de cultura material y visual, donde los objetos han contribuido a un "mundo lleno", uno de los principales problemas para el desarrollo sostenible (Riechmann, 2005).

Crisis de la precarización del producto y vuelta a la precariedad

Como reacción al consumismo y a la materialización instalados, han surgido en los últimos años voces críticas que evidencian una toma de conciencia en relación con nuestros hábitos y el medio ambiente, con lo cual el proceso de precarización del objeto ha entrado en crisis. El cuestionamiento del discurso materialista de la producción ha desencadenado una búsqueda por la modificación de la lógica constructiva para reorientarla hacia la durabilidad y, sobre todo, a la disminución del impacto ambiental. De este modo, los diseñadores han incursionado principalmente en dos salidas: el uso de la tecnología en pro de la eficiencia, por un lado, y la integración de técnicas o soluciones implementadas por grupos humanos que han vivido en la desmaterialización, por otro.

Estrategias utilizadas por movimientos contraculturales y marginales, tales como el reciclaje, la creación con el recurso mínimo y la utilización de materiales de la denominada "baja cultura", han comenzado a formar parte de la producción de quienes, aun contando con los

recursos suficientes, han decidido trabajar desde este lugar. Así lo deja en evidencia la creación de Fernando y Humberto Campana, quienes han empleado materiales de desecho en piezas como el "Sillón Favela" y "Corallo", como también el trabajo de Oki Sato con Nendo en la "Silla Cabbage", el de Eloisa Cartoneira en Argentina y la luminaria Altiplana en Chile.

Este fenómeno comienza a instalarse ya a finales de los años sesenta, con artistas como Mario Merz y Joseph Beuys, quienes decidieron trabajar sobre la base de la re-significación de materiales marginales en el marco del Arte Povera. Desde entonces esta tendencia se ha consolidado hasta lograr una mayor instalación en los últimos diez años. Actualmente, múltiples diseñadores trabajan sobre la base del reciclaje del caucho de neumáticos, del PVC de juguetes y de diversos elementos que forman parte de la composición de computadores, así como reaprovechando telas, alambres, cartones, bolsas de plástico o desechos orgánicos, entre otros materiales, todos utilizados en la precariedad.

De este modo, las estrategias mencionadas en torno a la creación en la precariedad son recon-

sideradas, esta vez no desde la contracultura ni la marginalidad, sino a partir de la cultura oficial. La asimilación del discurso por parte de la sociedad es de tal magnitud, que es posible ver dichas materialidades y formas de producción asociadas al sistema de la moda, pasando de su condición de "basura" a ser nuevamente insertadas en el comercio con una alta valoración.

Sin duda, el camino recorrido por la cultura material marginal, que pasa de la periferia al circuito "oficial" para luego posicionarse como moda, deja de manifestarse un fuerte cambio en la perspectiva contemporánea del diseñador y los consumidores, lo que ha contribuido a sosegar el proceso de precarización del objeto. No obstante, tal como señala Victor Margolin, el producto de diseño no ha logrado desvincularse de la primacía de la cultura de consumo, ya que si bien este puede reciclar materiales previamente utilizados y trabajar con el recurso mínimo —contribuyendo a "vaciar el mundo" y disminuir la "hipermaterialización"— aún está inserto en un modelo económico expansionista, en lugar de uno susten-

table (2005). En consecuencia, se vuelve necesario focalizar la mirada en los principios y la ética del diseñador, en búsqueda de un cambio radical, que más allá de apaciguar la degradación del objeto, la combata.

Desde esta perspectiva, es pertinente cuestionar la precarización de la disciplina y volver a lo que Rittel ha definido como «problema perverso», esto es, la existencia de un sistema social afectado por una serie de dificultades mal formuladas «donde se toman decisiones con valores contrapuestos» (citado en Margolin, 2005, pág. 113), fenómeno sobre el cual también ha reflexionado Papanek, quien habla de la «negligencia del diseño» (1977, pág. 63). Evidentemente, la necesidad de reformular el quehacer del diseñador es inminente, con el fin de que este logre hacerse cargo de sus desechos y de su propia precariedad.

DNA

Referencias

Beck, U. (2000). *The Brave New World of Work*. Cambridge: Polity.

Bürdek, B. (1994). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.

Cristi, N. (2013). ¡A des-situar Chile! In M. V. (Ed.), *Historia del afiche político en Chile* (págs. 79-102). Santiago: OchoLibros.

De Fusco, R. (2005). *Historia del diseño*. Barcelona: Santa & Cole.

Margolin, V. (2005). *Las políticas de lo artificial*. Chicago: Designio.

Papanek, V. (1977). *Diseño para un mundo real*. Madrid: H. Blume.

Riechmann, J. (2005). ¿Cómo cambiar hacia sociedades sostenibles? Reflexiones sobre biomimesis y autolimitación. *Isegoría*, 32, 95-118.

Rodgers, G. (1989). Precarious Work in Western Europe: The State of the Debate. En G. Rodgers & J. Rodgers, (Eds.), *Precarious Jobs in Labour Market Regulation: The Growth of Atypical Employment in Western Europe*. Ginebra: ILO.

Roque, G. (2007). La gráfica del 68. En A. Vázquez, *Memorial del 68* (págs. 218-230). C. de México: Turner.

Salazar, P. (2006). *La estética en las barricadas*. Castello de la Plana (España): Universitat Jaume I.

Standing, G. (2011). *The Precariat. The New Dangerous Class*. Londres; Nueva York: Bloomsbury Academic.

Urrea, I. (1998). *Coco Chanel, la revolución de un estilo*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.

Vilar, G. (2013). *Filosofía de la precariedad. Nómade(4)*, recuperado de [www. espacionmade.com](http://www.espacionmade.com)

1 El concepto de "baja cultura" alude a las producciones correspondientes a la cultura de masas y la cultura popular, en oposición a aquellas desarrolladas en circuitos ilustrados y de élite, denominadas "alta cultura".

2 El FordT, producido por Henry Ford, corresponde a un automóvil que cuenta con un modelo y color únicos con el fin de abaratar los costes de su producción en cadena. La estrategia productiva que hay detrás de este modelo, se ha denominado "fordismo".

3 El Styling se refiere a un movimiento estilístico que se basa en la curva aerodinámica con el fin de crear productos visualmente atractivos y de corta duración.