

## **Lo trascendental a través de objetos fuera de su obsolescencia programada.**

Fayna Nieves Ramos

### **Objetos con memoria**

La primera imagen cultural que se le atribuye a los objetos fuera de su obsolescencia programada nos remite al paso del siglo XIX al XX. Así mismo, de éste provienen las distinciones ideológicas entre infundir arte en un objeto utilitario o, por el contrario, elevar la visión funcionalista como única idea visionaria, dialéctica y moderna del diseño (Foster 2006, 17). Por ello, en aquella época se comenzaron a generar nuevas identidades y categorías estéticas que promovían que la concepción de memoria en una pieza artística subyaciese a través del mismo objeto. De esta forma, los artefactos utilizados actualmente generan únicamente un traspaso de valor adquisitivo económico, concebido por la empresa, hacia uno funcional, cultural y emocional (Marin y Torrent 2016, 72) que el comprador adquiere inmediatamente. Pero curiosamente, si nos remitimos a la reproductibilidad técnica del cambio de siglo XIX, podemos llegar a visualizar objetos a los que se les atribuye ambas distinciones. Estos son conocidos como los *bibelots*<sup>1</sup>, que se caracterizan por ser pequeños objetos de uso cotidiano con ornamentaciones de la época. Posteriormente, sus dueños, los burgueses, optaron a que sus compras fueran colocadas en las galerías de arte como parte de la distinción y prestigio que les generaban [Fig.1]. No obstante, poco a poco fueron, aunque por tiempo limitado, allanándose los límites entre las piezas producidas en masa y las verdaderas obras de arte. (Gracmon-UB, Research Unit on Contemporary Art and Design Histories 2013)

*“No tengas nada en tu casa que no sepas que es útil o que no consideres bello”*  
(Museu Nacional d'Art de Catalunya 2018)

De esta manera, los artefactos cotidianos generaron una función simbólica, que los hacía capaces de ser immortalizados en un museo como un objeto meramente estético, para así formalizar la clase social y el valor contextual a la que pertenecían. Por ello, como investigadores, podemos llegar a entender que la memoria juega un valor importante en el cambio de siglo XIX. De la misma forma que los acontecimientos históricos que se disputaban entre las piezas únicas y las reproducidas en masa.

Tiempo después, teóricos como Walter Benjamin (2004) entendieron que los *bibelots* como obras/artefacto contribuían a un recuerdo de la memoria histórica y contextual. De este modo, argumentaba que debían ser analizados con detenimiento, dado que la reproducción en masa de éstas generaba una pérdida en su ritual artístico. De igual manera, debía entenderse que los

---

<sup>1</sup>La utilidad y la estética en un único objeto se materializa en el Salero de Benvenuto Cellini, uno de los ejemplos simbólicos capaz de ser immortalizado en un museo gracias a su *bibelotización*. (Campi 2007, 108)

artistas tendrían que dejar paso a la reproductibilidad como una proyección visionaria del futuro<sup>2</sup>; dejando atrás su reflejo con la memoria artística intrínseca en los artefactos cotidianos.

De esta forma, se da la circunstancia que en el cambio de siglo siguiente, del XX al XXI, muchos de los teóricos, historiadores y críticos del diseño y del arte, hayan querido modificar las ideas en cuanto a la división de disciplinas para argumentar justamente todo lo contrario. Abel Figueres, por ejemplo, comenta que en “la cultura del arte y del diseño actuales, es lógico que los límites hayan entrado en crisis y se hayan desdibujado las fronteras entre las disciplinas” (Figueres 1995, 88); enfatizando que después de haberse acontecido problemáticas similares y conciliadoras en el papel artístico del siglo XX, nos encontramos en una situación “pacífica” de unificación entre disciplinas. Aun así los museos, tanto de arte como de diseño, siguen siendo cementerios repletos de piezas que procuran imposibilitar el paso del tiempo matérico (Duncan 2007).

### **De los objetos de prestigio a los de código abierto**

«Los objetos se presentan en sociedad atractivos y reluciente tras los cristales de un escaparate y mueren vergonzosamente en el vertedero; el tiempo que transcurre entre un lugar y otro cada vez es más corto» (Calvera 2007)

¿Qué diferencia existe entre exponer un objeto nuevo o viejo? ¿Por qué unos y otros no? ¿Cuánto tiempo debe pasar para valorarlo como poseedor de un aura? El nuevo público, no conocedor de los entresijos del arte y el diseño, visita los museos y las exposiciones diariamente para experimentar y aprehender sobre el mundo cultural que allí se encuentra. Justamente, dejando de lado el papel del patrimonio y centrándonos en la memoria de las piezas. A su vez, es extraño ver un grupo de personas acercándose y comentando incansablemente la necesidad de exponer un urinario u otro artefacto doméstico en un museo de arte o diseño contemporáneos y que, aun así, puede llegar a venderse por una infinidad de dinero.

Según Eliasson (2012), debemos dejar de reconsiderar la clásica división de lo que él llama *ProCoKnow*,<sup>3</sup> para unificar las herramientas del código abierto y la coproducción/co-creación multidisciplinar en la actualidad.

Concretamente, para entender la transición del objeto memorial al objeto experiencial, es necesario razonar que la valoración sensible aumenta en relación con los acontecimientos que “vive” ese propio objeto. En inglés, el verbo *be* (ser y estar al mismo tiempo) ayuda a enten-

---

<sup>2</sup> Hecho que generó que el mismísimo Duchamp, como precedente, reivindicara la situación entre disciplinas a través de la colocación del urinario y que muchos artistas posteriores acompañaron. (Museu d'Art Contemporani de Barcelona 2018, 17)

<sup>3</sup>La división entre: la producción por parte del artista en su estudio, la comunicación del museo para generar curiosidad e información a sus usuarios, y el conocimiento, instaurado en la universidad como órgano productor de investigación y teorías.

der situaciones que en nuestro idioma se encuentran completamente diferenciadas. Los verbos “ser” y “estar” se diferencian, y no llegamos a comprender si realmente es posible que las dos acciones puedan realizarse simultáneamente.

Estos verbos, si los adaptamos a una situación sensible, es posible materializarlos a través de proyectos artísticos que cumplen con el estar *-being-*. Uno de los posibles ejemplos son las fotografías recogidas en las centrales nucleares de Chernóbil y Fukushima después de sus sonados desastres. Los fotógrafos Arkadiusz Podniesiński y el grupo de Carlos Ayesta y Guillaume Bression, se acercaron a estos lugares, devastados por la soledad y la radiación, para dar a conocer los objetos que ya por sí solos generan esa memoria histórica [Fig.2] (Podniesinski 2010) (Ayesta y Bression 2010-2016). En este caso, el *ProCoKnow* de Olafur Eliasson se reconfigura al utilizar la fotografía como producción, comunicación y conocimiento al mismo tiempo.

En realidad, este tipo de propuestas no hacen más que garantizar que la memoria del propio objeto se instale en las vivencias humanas que ocurren a su alrededor; las guerras y los problemas políticos acaban cuestionando la situación en los que ellos, sin vida, están *being*. Por ello, la imagen generada por y para representar la realidad que nos rodea, acaba siendo instaurada como parte de esa creación aurática y sensible. Así mismo, la subjetividad que tiene el artista aumenta el valor de ese objeto, destinado únicamente a la venta en su primera instancia; para pasar a formar parte de una obra artística, trascendental, cultural y poética. Por lo que el arte, debe redefinir lo que consideramos *mundo* a través de creaciones artísticas y partiendo de su propia experiencia. La descontextualización de un objeto genera un símbolo instaurado desde su origen, que se modifica en cuestión de segundos por todo aquel ser, cultural o no, que se encuentra a su alrededor en el proceso de desplazamiento. Por consiguiente, entendemos como investigadores que la sociedad de consumo establezca la producción masiva de objetos, dada la necesidad de la producción del propio ser en relación con el Otro (Blasco 1992).

Basándonos en el diseño como tal, muchos de sus representantes confirman que el mejor diseño es aquel que no te das cuenta de que existe hasta que se rompe y hay que repararlo (Ricard 2008). En ese caso, una vez desaparece o está en proceso de ello en un contenedor, es cuando la esencia del propio artefacto cumple con la identidad estética y artística buscando respuestas de porqué se encuentra allí. Esta, se forma *a posteriori* de su utilidad, en contraposición al diseñador que se basa en preguntarse a quién irá dirigido, por qué, dónde se venderá, cómo, por cuánto, etc. El tiempo, a modo de manipulación humana creada por nosotros mismos, no es más que el condicionante de una ruptura conceptual de aquellos objetos que están entre ambas disciplinas. Curiosamente unificados a través del antes y después de su propia decadencia; por ello, son fruto de una voluntad de “seguir viviendo históricamente” ya que una vez más, no son considerados importantes para el mercado consumista.

## Objetos con experiencia

Si como investigadores podemos llegar a entender que la experiencia puede formalizarse a partir de un acontecimiento actual; también debemos entender que servirá como conocimiento hacia el futuro. Por ello, es necesario concretar que cada época engloba unos pensamientos ideológicos para determinar cada una de las características que se utilicen en una exposición de uno u otro ámbito (Campi 2012, 19). En la actualidad, la necesidad de compartir conocimiento para su posterior uso es una opción que cada vez más los colectivos sin ánimo de lucro están llevando a cabo en el mundo del diseño. De este mismo modo, la forma de presentarlo a modo de exposición “artística” es de vital importancia para preconcebir las piezas. Sobre todo desde la identidad propia, para así generar la síntesis en el conjunto de las piezas dentro de su descontextualización.

Un buen ejemplo es *Makeatuvida*, un colectivo sin ánimo de lucro que se consolidó como grupo de acción en 2006, centrándose en la regeneración de estrategias de participación para visibilizar la problemática y la concienciación del uso de recursos consumistas (Makeatuvida 2020). Sus prácticas forman parte de lo considerado como diseño abierto, para fomentar el intercambio de conocimiento y creatividad colectiva. Su proyecto *El Recetario* [Fig.3] ha generado un amplio abanico de posibilidades para reutilizar todo tipo de productos, sobre todo aquellos que tienen una obsolescencia programada intrínseca (El recetario 2020). Esta plataforma ayuda a que se genere una comunidad multidisciplinar, capacitada para compartir su experiencia y solucionar problemas más allá de los productos de un solo uso.

¿Y qué pasa con los objetos útiles en las exposiciones?

¿Qué queda de la relación entre el/la artista-diseñador/a, su obra y el espectador? ¿Qué hay de semejanza entre el *ser* y el *hacer* en esta recogida de conocimientos? En la actualidad, las exposiciones Rehogar [Fig.4] (Rehogar 2020) del colectivo *Makeatuvida*, generan una nueva identidad espacial que transforma el papel temporal de las mismas. Así mismo, generan un atributo artístico poseedor de una nueva memoria conceptual y forman parte de un bien cultural en el imaginario colectivo del espectador; además de servir como referencia para dar a conocer las alternativas de aquellos objetos que previamente sí tienen una obsolescencia programada.

De esta misma forma, si se indaga sobre la identidad de *ProCoKnow* que se utilizan dentro de cada uno de los proyectos seleccionados para las exposiciones de Rehogar anualmente; como espectadores podemos entender que la recogida de información y medios de cada uno de los proyectos, forma parte de una experiencia construida conjuntamente de forma globalizada. Los marcadores de identidad de cada objeto dejan de ser parte de una memoria pasada y única para reformularse en el tiempo efímero de las piezas y ser parte de una experiencia colaborativa presente.

En esta última edición en Rehogar X<sup>a</sup> edición, instalada en el Espai Zero de la *Fàbrica de Creació Fabra i Coats* en Barcelona durante el 2018, se identificó la necesidad de programar y formalizar grupos de trabajo en una edición especial, llamada *Rehogar X Plus* en el 2019 [Fig. 5, 6, 7, 8 y 9]. De esta forma, se crearon diferentes grupos de trabajo dentro de dispositivos en abierto durante casi los dos meses que duró la exposición. Curiosamente, al participar en más de un dispositivo tuve la suerte de poder asistir a la “exposición” desde su inauguración hasta su clausura, viendo en todo momento, las manifestaciones y modificaciones que iban apareciendo. El museo/exposición como cementerio había cambiado para ser una exposición efímera y modificable por los propios espectadores, ahora activos, en comparación con la forma de exposición patrimonial a la que estamos acostumbrados.

## Conclusión

Como conclusión, se debe entender que en este caso se ha descentralizado la lógica del valor cultural, proveniente del materialismo histórico que se posee en la actualidad (Benjamin 2004, 97). En este caso se ha analizado la trayectoria de un colectivo en concreto, y una serie de acontecimientos enfocados al diseño y a su propia reutilización. En realidad, después de más de cien años, y ahora más con el cambio de década, es necesario volver a abrir el horizonte y dejar de entender el museo o las exposiciones de arte y diseño contemporáneos como un almacén de recuerdos y memorias que no pueden ni deben ser olvidadas. Por ahora, es necesario abrir el enfoque hacia un imaginario colectivo amplio, que favorezca estos espacios fuera de aquello para lo que han estado diseñados desde sus inicios. De esta forma, es necesario considerar que la experiencia vivida en esta última exposición/taller con el colectivo *Makeatuvida* es la primera puesta a prueba, necesaria para empezar a darse cuenta, como espectadores, de estos inevitables cambios potenciales del futuro. Por consiguiente, también es necesario cambiar la idea de que la asistencia a una exposición de arte o diseño contemporáneos no es para aprender lo mismo que se lee a través de Internet, sino que debe propiciar salir de allí con una experiencia nueva y con la sensación de no perder el tiempo, además de sentir utilidad, dentro de un mundo cultural, en el que los elitistas son los que mueven los hilos en ambas disciplinas.

## Bibliografía

- Ayesta, Carlos, y Guillaume Bression. *Portfolio: retrace our steps*. 2010-2016. <https://www.fukushima-nogozone.com/copie-de-revenir-sur-nos-pas> (último acceso: 25 de Febrero de 2020).
- Benjamin, Walter. *L'obra d'art a l'època de la seva reproductibilitat tècnica: tres estudis de sociologia de l'art*. Barcelona: Edicions 62, 2004.

- Blanco, Paloma (et al.). *Modos de hacer: arte crítico, esfera pública y acción directa*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2001.
- Blasco, José María. «El estadio del espejo: introducción a la teoría del yo de Lacan.» Barcelona: Espacio Psicoanalítico de Barcelona, 1992. 1-11.
- Calvera, Anna (et al.). *De lo bello de las cosas: materiales para una estética del diseño*. Editado por Anna Calvera. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- Campi, Isabel. *Diseño y nostalgia: el consumo de la historia*. Barcelona: Ediciones de Belloch, 2007.
- Campi, Isabel. *Què és el disseny?* Barcelona: Edicions 62, 2012.
- Duncan, Carol. *Rituales de civilización*. Murcia: Nausíacaä, 2007.
- Eliasson, Olafur. *Leer es respirar, es devenir: escritos de Olafur Eliasson*. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- Figueres, Abel. «Temas de disseny.» *Objetos entre el arte y el diseño*. Octubre de 1995. <http://www.raco.cat/index.php/Temes/issue/view/2453/showToc> (último acceso: 25 de Febrero de 2020).
- Foster, Hal. «Diseño y delito (y otras diatribas).» En *Objectes: conceptes i dissenys per a un canvi de segle.*, de Òscar Guayabero. Barcelona: Museu de les Arts Decoratives, 2006.
- Gracmon-UB, Research Unit on Contemporary Art and Design Histories (eds.). «Barcelona 1714-1914: essays on local history.» En *From industry to art: shaping a design market through luxury and fine crafts*, 159-165. Barcelona: Gustavo Gili, 2013.
- Makeatuvida. *El recetario*. 2020. <http://el-recetario.net/> (último acceso: 25 de Febrero de 2020).
- . *Quienes somos: Makea tu vida*. 2020. [http://www.makeatuvida.net/?page\\_id=2](http://www.makeatuvida.net/?page_id=2) (último acceso: 25 de Febrero de 2020).
- Marin, Joan M., y Rosalia. B Torrent. *Breviario de diseño industrial: función, estética y gusto*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2016.
- Museu d'Art Contemporani de Barcelona. «Francesc Torres: La campana hermética. Espacio para una antropología intransferible.» 2018. <https://www.macba.cat/es/quadern-portatil-francesc-torres> (último acceso: 25 de Febrero de 2020).
- Museu Nacional d'Art de Catalunya. «William Morris y el movimiento Arts & Crafts en Gran Bretaña.» Febrero-Mayo de 2018. <http://www.museunacional.cat/es/william-morris-y-las-arts-crafts-en-gran-breta%C3%B1a> (último acceso: 25 de Febrero de 2020).

Podniesinski, Podniesinski. *Chernobyl 1st expedition*. 9 de Enero de 2010.  
<https://www.podniesinski.pl/portal/chernobyl/>.

Rehogar. *Rehogar*. 2020. <http://www.rehogar.net/> (último acceso: 26 de Febrero de 2020).

Ricard, André. *Conversando con estudiantes de diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.



**Nota Biográfica:**

Fayna Nieves Ramos es investigadora vinculada al "Grupo de Investigación Procesos de diseño. Prácticas avanzadas en Arte y Diseño" de EINA-UAB. Máster Oficial de Investigación en Arte y Diseño de EINA-UAB.