

D.I. Natalia Builes Escobar •

Vida, muerte y reencarnación de los objetos

307959

Un objeto vivo es aquel que cumple con el propósito para el cual fue creado; cuando deja de ser útil es, generalmente, desechado o reciclado. La reencarnación es una tercera opción, que implica que el objeto se adapte para que cumpla una nueva función. Este término se toma por analogía con el concepto de reencarnación aplicado en humanos, asumiendo que al morir, el alma renace en un cuerpo nuevo. No se trata de afirmar o negar esa creencia ni mucho menos de afirmar que efectivamente los objetos tienen alma, sino de hacer un símil entre alma y vida, entre alma y función.

Este proceso dará como resultado objetos hechos por aficionados y que expresan su estética particular y en muchos casos “colorida”.



Introducción

Lo que no sirve ya para nada siempre puede servirnos.¹”

Este trabajo está centrado en el objeto en general, sin preocuparnos demasiado de qué tipo de objeto se trata: producto, gadget, artículo, mercancía, baratija, artilugio o bibelot... Y el aspecto de los objetos que nos interesa es su posible reencarnación, por lo tanto aparecen términos como vida, cuerpo, muerte, alma y, por supuesto, reencarnación. Se trata de resaltar hasta qué punto en ocasiones el mundo de los objetos presenta similitudes con el mundo de los humanos (que al fin y al cabo es el mismo), pero sin caer en asuntos metafísicos o adherirse a alguna creencia particular. No es necesario creer en el alma del hombre para entender el símil establecido con el alma del objeto...

1- BAUDRILLARD J., El Sistema de los Objetos, pág. 131

Vida del Objeto

«El hombre no está libre de sus objetos, los objetos no están libres del hombre.»²

En un artículo titulado *El Menospreciado Reino de las Cosas* aparece una vehemente defensa de los objetos llamados, con cierta imprecisión por parte del autor, cosas. «Uno de los grandes mitos que perdura en nuestro tiempo es el del carácter inanimado de las cosas. Las cosas no se mueven, las cosas no sienten, no se reproducen y, por supuesto, las cosas no tienen alma. ¡Vaya error! Semejante exabrupto sólo podría caber en la mente de quien se denomina a sí mismo Homo Sapiens. (...) ¿Por qué se insiste, entonces, en tildar de inanimadas a las cosas? Para aprovecharnos de ellas sin reatos. Es un viejo truco. También en el pasado se desconocía el alma a los pueblos a los que se quería esclavizar.»³ Al decir que los objetos tienen vida, no los estamos reconociendo como entes biológicos, así como al decir que las cosas o los objetos tienen alma, no los estamos haciendo entes metafísicos: la pretensión se orienta más hacia una reivindicación: nos rodeamos de objetos que ambicionamos, diseñamos, envidiamos, creamos, poseemos, criticamos, adquirimos y/o desechamos... los convertimos en símbolos, interactuamos con ellos a veces más que con los seres humanos, llegamos incluso a depositar en ellos nuestros afectos, ¿por qué no decir entonces que tienen vida? ... Como dijo Baudrillard «el objeto es el animal doméstico perfecto.»⁴

La Concepción

Empecemos entonces por el comienzo de la vida: la concepción. Los objetos nacen, generalmente, fruto de una necesidad. Es decir, un objeto es creado porque alguien lo necesita, porque alguien lo requiere para cumplir una función práctica. Otros, nacen de la oportunidad, pero éstos no suelen perdurar. Es decir, si un objeto es creado a partir de una necesidad que se detecta en un contexto dado, los individuos que habitan ese contexto van a sentir que ese objeto les aporta soluciones y bienestar, introduce mejoras a la forma como viven y como se desempeñan en alguna actividad específica. «Las cosas materiales se crean para cumplir determinada función útil. Para que nos ayuden en la realización de alguna acción práctica con la máxima economía de medios y de esfuerzos. Lo que las cosas precisan para sernos útiles lo define su propia función. Han de cortar, sujetar, presionar, iluminar, guarecer, y muchas y más diversas acciones.»⁵

En cambio, si el objeto es creado a partir de una oportunidad, es probable por un lado, que esa misma oportunidad la hayan tenido y aprovechado otros sujetos dentro del mismo contexto o que este objeto no sea requerido por nadie y por lo tanto, aunque esté en capacidad de cumplir con alguna función, nadie lo utilice, nadie lo reproduzca y termine olvidado en un rincón. Para ilustrarlo con un ejemplo sencillo, imaginemos que hay una

población pequeña y distante donde abunda un determinado material, por decir algo, un tipo de barro ideal para trabajar cerámica. Como es de esperar, todos en el pueblo son excelentes alfareros, pues al ser el barro la materia prima de más fácil consecución, todos, desde pequeños, aprendieron a trabajarlo muy bien. Con este material han podido hacer casi cualquier cosa, desde las vasijas y los cacharros de la cocina hasta sus propias viviendas. Al ser equiparables los objetos de cada uno de los habitantes con los de sus vecinos nadie comercia con ellos, cada uno se encarga de elaborar lo suyo. Pero en esta población escasean otros objetos que son muy apreciados porque satisfacen necesidades que permanecen latentes, por ejemplo,

- 2- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 52.
- 3- El Menospreciado Reino de las Cosas. Bernal R. en Revista: El Malpersante. No.54, Mayo 1 Junio 15 del 2004.
- 4- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 101
- 5- Ricard, A. La Aventura Creativa, Pág. 70.
- 6- Esta triada se expone y analiza en los textos de Christopher Alexander y en la obra Historia del Diseño Industrial de Oscar Salinas Flores. México : Trillas, 1992. 311 p.
- 7- BAXANDALL, M. Modelos de Intención, pág. 48.
- 8- MAYA, J. Fundamentos del Proceso de Diseño, pág. 157.

cuchillos de cocina, herramientas para la agricultura o redes para pesca. Si alguno encontrara la manera de abastecer a la población con tales objetos, con fines comerciales, tendria un próspero negocio que siempre mantendría la demanda, mientras que si se dispusiera a vender o a intercambiar los cacharros de barro en la misma población rápidamente quebraría.

Sin embargo, que el objeto funcione bien o que satisfaga necesidades funcionales, no son los únicos criterios que lo hacen bueno o adecuado dentro de un contexto. También tiene que cumplir con otros requerimientos de tipo constructivo, es decir, es importante que la forma que cumple con la función que se requiere, sea posible de producir con un esfuerzo razonable y a partir de recursos disponibles; para esto hay que contar con los medios adecuados, tanto materia prima y máquinas y/o herramientas como conocimiento técnico, y determinar las características físicas como texturas, colores o acabados. Es decir, su producción es otro factor importante. Pero además, el objeto comunica, como se argumentará un poco más adelante. Tenemos entonces tres factores o dimensiones que se deben considerar durante la concepción del objeto: función, producción y comunicación, ya que el objeto, de alguna manera, responde a los requerimientos de cada una de estas dimensiones, que surgen del contexto y que son detectadas por quien se encarga de diseñarlo o elaborarlo⁶.

Por ejemplo, Baxandall⁷ cuando habla de la construcción del puente Forth en Gran Bretaña, describe cómo la intención del creador se presenta como un triángulo entre una tarea o problema objetivo, una serie de posibilidades culturales determinadas y el puente mismo. La tarea a la que se refiere es propuesta por el contexto y asumida como problema para resolver por el creador del objeto. Podemos definir un problema como «algo que incomoda, que está fuera de lugar, que debe ser resuelto; algo que falta o, inclusive, algo que está mal.»⁸ En este caso, el problema que se debía resolver era cómo unir dos tramos de líneas ferroviarias separados por un canal de agua. Es claro que para resolver un problema, el primer paso es plantearlo y para esto es necesario conocer por qué es un problema, qué lo genera, qué soluciones se han intentado anteriormente, es decir, se debe reunir la informa-

Imagen 1

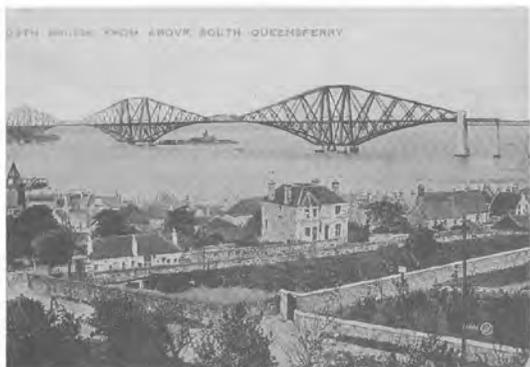
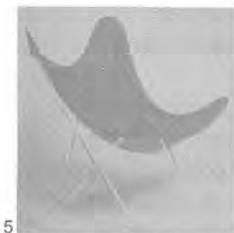


Imagen de época con la imagen del Puente Forth, construido a finales del siglo XIX por el Ing. Baker en el Reino Unido.

www.sbe.hw.ac.uk/staff/arthur/frbpc/home.htm

Imagen 2

Byras, Mel y Barré-Despond, Arlette 100 DISEÑOS / 100 AÑOS Diseños innovadores del siglo XX, Editorial Mcgraw Hill, México, 2001



1. G.T. Rietveld, 1918
2. M. Breuer, 1925
3. A. Jacobsen, 1958
4. C. Eames, 1948
5. Bonet, 1938
6. M.Stam, 1926
7. V. Panton, 1960
8. De pas, 1967

ción pertinente de tal manera que permita hacer una representación mental adecuada para el caso, pues, «el problema no se resuelve por sí mismo, pero en cambio contiene todos los elementos para su solución; hay que reconocerlos y utilizarlos en el proyecto de solución.»⁹ Las soluciones para este problema van a estar determinadas por las posibilidades que se encuentran en el contexto; el creador del objeto debe, según sus inclinaciones, su sensibilidad o sus posibilidades, escoger la que considere mejor solución (pero ésta no es la única). Como se dijo en el ejemplo del puente, las posibilidades están dadas por la cultura, pues en ella no sólo se determinan las necesidades, sino que también se toman elementos que sirven como principios de solución técnica. Además, cada cultura genera distintas conno-

taciones alrededor de los objetos que surgen en su interior o que forman parte de su contexto. Es necesario despojar al objeto de su dimensión práctica para entender lo que puede comunicar, lo que equivale a decir en términos de diseño que despojamos al objeto de su dimensión funcional y nos centramos en la dimensión comunicativa. Dichas dimensiones se pueden diferenciar claramente si comparamos algunas sillas. Estas piezas han marcado diferencia con lo establecido y han reflejado el espíritu de su tiempo. Todas cumplen con la misma función: sentarse para descansar. La diferencia entre ellas no estriba en su función: son apropiadas para un espacio de ocio y en todas se adopta una postura de descanso; la diferencia está en la relación que establecen con el hombre, en la capacidad que tengan para comunicarse con él.

Más allá de la alegoría que pueda estar implícita en los objetos, porque nos remiten a su creador o al movimiento del cual surgen, cada uno se convierte en algo que nos complementa; este complementar va más allá de ser una simple prótesis que haga más soportable nuestro paso por el mundo, a pesar de las falencias físicas propias de nuestra especie. Nos definimos por los objetos que poseemos, a tal punto que a veces casi podríamos decir que son ellos quienes nos poseen. Somos según lo que tenemos. En otras palabras, si nuestros objetos hablan de nosotros es porque lo que dicen de sí mismos coincide con lo que nosotros somos. Es a través de los objetos que nos mostramos como somos, nos posibilitan un modo particular y único de relacionarnos con el mundo, de configurar nuestra propia experiencia de la realidad. El vínculo que creamos entre nuestra "personalidad" y la dimensión comunicativa del objeto está dissociado de la práctica; no somos conscientes de esto durante el uso. Cuando elegimos un objeto siempre suponemos que lleva a cabo su función de un modo eficiente o al menos que existe una relación razonable entre el costo - beneficio; lo que nos lleva a elegir entre uno y otro con las mismas prestaciones es lo que veo de mí en el objeto, lo que quiero que él diga de mí... como dice Dagognet: «Lo que nos rodea seguramente nos revela.»¹⁰ En la compañía italiana Alessi¹¹ tienen esto muy claro. Conscientes de la importancia de trascender la función, han logrado crear una amplia gama de objetos que si bien

9- MUNARI, B., ¿Cómo Nacen los Objetos?, pág. 39.

10- DAGOGNET F. Elogio del Objeto, pág 7

11- Se pueden ver sus productos en www.alessi.com

Cepillo para uñas, Diseñado por Stefano Pirvano para la firma Alessi, 2004.

Este objeto llamado Candito, además de servir para lo que fue concebido, podríamos decir que tiene actitud y gesto.

Imagen 3 www.alessi.com



son producidos en serie, se pueden considerar únicos en su especie. Su principal preocupación parece ser potenciar la lúdica y el simbolismo, a tal punto que se convierten en los atributos que hacen que sus artículos sean adquiridos, a pesar, incluso, de su elevado costo (al menos en nuestro medio). Tal vez a esto se refería Baudrillard en la introducción del *Sistema de los Objetos* cuando dice que los objetos no sólo se pueden definir según su función, sino también a partir de los procesos en virtud de los cuales las personas entran en relación con ellos y de la sistemática de las conductas y de las relaciones humanas que resultan de ello. Más adelante, continúa hablando del objeto como «ese figurante humilde y receptivo, esa suerte de esclavo psicológico y de confidente», como “vaso de lo imaginario»¹².

La vida

El objeto, entonces, se mantendrá vivo mientras esté en capacidad de cumplir con la función para la cual fue creado, mientras esté en capacidad de satisfacer la necesidad que motivó su existencia. La vida es persistente y trata de prevalecer, tiene un carácter inercial: los vivos quieren mantenerse vivos. Entre nosotros vemos cómo se ocultan los signos físicos del envejecimiento, a veces, incluso se ocultan los síntomas de la enfermedad, de todo lo que signifique deterioro. La vida lucha constantemente por no extinguirse, exige todo tipo de mantenimiento: alimentación adecuada, aseo, medicamentos, cirugías plásticas, tratamientos hormonales, faciales, terapias exóticas procedentes de lugares remotos... infinidad de procedimientos que reparan lo que se va dañando y prometen lo imposible: mantener la vida en su momento de “esplendor”, la juventud. Con los objetos es bastante similar, pues no sólo se busca mantenerlos en óptimo estado funcional, sino que también, en muchos casos, se trata de lograr en ellos la “eterna juventud”. Los “clásicos” son una clara muestra, pues estos objetos se mantienen “como nuevos” incluso mucho tiempo después de lo supuesto durante su concepción. Así como en los concursos de belleza se admira a quien luzca más juvenil y radiante (sin fijarse mucho en cuántas

El objeto, entonces, se mantendrá vivo mientras esté en capacidad de cumplir con la función para la cual fue creado, mientras esté en capacidad de satisfacer la necesidad que motivó su existencia.

Natalia Builes Escobar | Imagen 4

Automóvil antiguo conservado en perfecto estado. Se encuentra en funcionamiento actualmente y fue encontrado en un parqueadero junto a otros carros muy modernos, generando un fuerte anacronismo.



veces pasó por un quirófano para lograrlo). En los desfiles de automóviles clásicos, por poner un ejemplo, se admira a aquel que, a pesar de su antigüedad, se vea en mejor estado y con la apariencia más "original". Es decir, lo más probable es que estos automóviles hayan pasado por un sinnúmero de reparaciones de

12- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 2, 27 - 28

13- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 93

motor, cojinería, latas, etc., para prolongar "artificialmente" su ciclo de vida, pero estas alteraciones no son visibles como tales; al contrario, lo que se busca con ellas es hacer que el objeto luzca sin alteraciones, como cuando estaba nuevo, es decir, en estado "original". Un auto antiguo y uno clásico, aunque sean contemporáneos, se diferencian en que mientras el primero se ve muy viejo, el segundo se ve, anacrónicamente, tal como se veía cuando fue adquirido por su primer propietario. Aun así, llegará el momento en el que el objeto no pueda cumplir su función o caiga en obsolescencia por fenómenos de moda y estilo.

Muerte del Objeto

«El objeto ya no tiene función, posee una virtud: es un signo.»¹³

La Muerte

El objeto muere cuando ya no está en capacidad de cumplir con su función innata y/o cuando cae en desuso.

En principio, un objeto tiene dos tipos de funciones: innatas y adquiridas. Las primeras, como su nombre lo indica, son las que "nacen" con el objeto, es decir, aquellas que son su "razón de ser"; son el conjunto de funciones que, se supone, un objeto de su tipo debe satisfacer. Las funciones innatas, a su vez, se dividen en dos: la primaria, considerada la principal e indispensable y las secundarias, que son funciones complementarias y relacionadas con la principal. Las funciones adquiridas se refieren a los usos diferentes al original que le son asignados por el usuario.

El objeto es concebido para cumplir con determinadas funciones, pero otras le pueden ser asignadas por el usuario.



Por ejemplo, al comprar un par de zapatos en un almacén de un centro comercial, éstos se empacan en una bolsa de papel que lleva impresa la imagen de dicho almacén. En este caso, la función principal de la bolsa es empaclar los zapatos que se compran, la función secundaria es hacer

circular la imagen del almacén por el centro comercial a manera de publicidad. Las dos funciones fueron proyectadas de este modo por el almacén, por lo tanto, ambas son innatas. Cuando el comprador llega a su casa y desempaca los zapatos, se da cuenta que esa bolsa de papel es “perfecta” para llevar el almuerzo a la oficina, (por decir algo...). Ese uso es posible, porque la bolsa cumple con los requerimientos para ejecutar esa función, pero no fue la intención de los productores de la bolsa, sino que le fue atribuida por el usuario; esta función es adquirida (por el objeto). Cuando el objeto ha perdido la capacidad de cumplir con las funciones innatas, entonces decimos que “ha muerto”, porque estas funciones fueron las que motivaron su creación: al no poder cumplirlas más, pierde su “razón de ser”.



Bolsa de papel usada en un almacén de zapatos para empacar los productos que son vendidos allí.

Imagen 5 | Natalia Builes Escobar

Imagen 6 | Botellas vacías al borde de una carretera.
Natalia Builes Escobar



La muerte del objeto es necesaria para incentivar el consumo, es una de las bases del sistema económico que nos sustenta. Para entender la realidad de esta afirmación basta imaginar qué pasaría si los objetos jamás murieran: esto implicaría que jamás se deteriorarían, jamás pasarían de moda, jamás envejecerían; entonces, las fábricas serían infinitamente más pequeñas que ahora, con una planta de personal muy reducida y con un desarrollo de producto incipiente; los objetos pasarían de una generación a otra, intactos, sin que el tiempo hubiera dejado en ellos su huella, restando espacio a la innovación. Se intenta prolongar la vida de los objetos, haciéndolos pasar por rigurosos planes de mantenimiento y por exhaustivas reparaciones pero, al fin de cuentas, se producen para que mueran.

La muerte de un ejemplar garantiza la supervivencia de los objetos de su tipo, «Sobrevivir es solucionar: todo lo que vive se halla en un continuo proceso de cambio, siendo así que, paradójicamente, sólo se perpetúa aquello que cambia»¹⁴

Uno de los factores que pueden potenciar el cambio es la moda, pues su papel en la obsolescencia del objeto es determinante; acorta su ciclo de vida de manera “artificial”, pues aunque esté aún en capacidad para cumplir con su función innata, resulta inadecuado para el contexto por su apariencia o su forma de uso. «Todas las innovaciones y los juegos de la moda hacen al objeto más frágil y más efímero, en primer lugar. Esta técnica ha sido subrayada por Packard: “se puede limitar voluntariamente la duración de un objeto o hacerlo caer en

desuso obrando sobre su función: es rebajado a una categoría inferior por otro tecnológicamente superior (pero esto es un progreso) -su calidad: se rompe o se gasta al cabo de un tiempo dado, en general muy breve-; su presentación: se le hace anticuado voluntariamente, deja de agrandar, aun cuando conserve su calidad funcional". (...) PERO EL OBJETO NO DEBE ESCAPAR A LO EFÍMERO Y A LA MODA. (...) En un mundo de abundancia (relativa) es la fragilidad la que sucede a la escasez o rareza como dimensión de lo que falta. (...) EL OBJETO NO DEBE ESCAPAR A LA MUERTE. Al juego normal del progreso técnico, que tendería a reabsorber esta mortalidad del objeto, se opone la estrategia de la producción que se dedica a mantenerla.»¹⁵

De este modo, la moda y el museo actúan como dos opuestos: mientras la una busca la obsolescencia, el otro le apuesta a la inmortalidad; aunque esta inmortalidad es aparente, pues mientras un objeto se exhibe, no cumple su función innata y por lo tanto está muerto. Una excepción sería los objetos cuya finalidad es la exhibición, como las piezas de montajes artísticos o las figuras de un museo de cera, en cuyo caso, la muerte sucedería al dejar de estar expuestos... Los estilos se excluyen unos a otros en el ámbito de la moda¹⁶, mientras que el museo es definido por la virtual coexistencia de todos los estilos. Así, a la intransigencia de la moda, se opone la capacidad de asimilación del museo: en él conviven los objetos de tal manera que sus diferencias de estilo se diluyen.

Más adelante, en el aparte sobre el objeto antiguo, trataremos este aspecto de los objetos-museo que niegan su propia muerte, aún cuando ésta evidentemente ya ha tenido lugar.

14- RICARD, A. La Aventura Creativa Pág.17

15- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 164- 165

16- BAUDRILLARD J. El Intercambio Simbólico y la Muerte, pág. 103

Imagen 7

Natalia Builes Escobar



Carreta típica exhibida en un restaurante en el centro comercial Buenos Aires Design, en Argentina. Esta carreta, original de 1890, contrasta con el estilo vanguardista del centro comercial. Cuelga de ella un cartel que explica su antigüedad y ruega no subirse a ella.

Reencarnación

«Es la célebre fórmula, mágica y cómica a la vez, del “esto servirá para algo”: si el objeto sirve, a veces, precisamente, para algo, sirve más a menudo para todo y para nada y, entonces, profundamente para esto: “servirá para algo”.»¹⁷

El objeto reencarna cuando deja de cumplir con sus funciones innatas, sobre todo con la principal, y empieza a desempeñar sus funciones adquiridas. En este punto, se da una resemantización. Haciendo un símil entre el

hombre y el objeto, diríamos que el alma es la función y el cuerpo es la materia que conforma al objeto; siendo así tendríamos que la reencarnación se da en los objetos de un modo diferente al planteado para los hombres: no es el alma (función) del objeto la que entra en un nuevo cuerpo (materia), sino por el contrario, con la misma materia se ejecuta una nueva función, lo que sería equivalente a un alma nueva para un cuerpo muerto.

¿Por qué un objeto al morir reencarnaría? En realidad, no todos lo hacen; la mayoría simplemente mueren y son desechados, otros son reciclados, pero muy pocos llegan a reencarnar. Para que este fenómeno suceda, se requiere la concurrencia de varios factores que lo hagan posible; para comenzar, debe existir una necesidad evidente y que, con algunas adaptaciones, la forma del objeto que ha muerto se adecúe a la satisfacción de esta necesidad: «La dimensión funcional de un producto depende de ciertas elecciones, de la economía de medios empleados y de la precisión de las soluciones. Esta adecuación forma/función permite el nacimiento de una forma verdadera.»¹⁸ A cada forma le corresponde una función y a cada función le corresponde una forma: cuando vemos un objeto agudo, nos imaginamos que su finalidad es picar, clavarse en otro cuerpo; igualmente, cuando necesitamos rebanar lo ideal es una cuchilla. Por este motivo, no cualquier objeto puede reencarnar en cualquier otro, se requiere que cumpla de antemano con algunas condicionantes.

En este caso, la coincidencia de la forma del objeto que ha muerto con la forma que cumple la función que se requiere, constituye una oportunidad, pues, según el contexto, esa puede ser la mejor solución o la única al alcance: «Es la pobreza la que da lugar a la invención.»¹⁹ Es decir, la escasez de recursos hace que se aprovechen al máximo aquellos de los cuales se dispone; de este modo, los objetos caídos en desuso son tomados como materia constitutiva de nuevos objetos funcionales. Un pocillo deja de serlo si se le rompe la oreja, pero la forma que conserva, el contenedor, aún puede seguir

Natalia Builes Escobar

Toneles usados durante el proceso de elaboración del vino.

Imagen 8



Natalia Builes Escobar

48
Tonel reencarnado en maceta para planta, usado como decoración en una viña.

Imagen 9

17- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 136

18- QUARANTE, D. Diseño Industrial 1, pág. 198

19- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 15

20- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 93

21- Se privilegia la capacidad que tiene este objeto reencarnado para cumplir con una función específica y satisfacer una necesidad tal vez apremiante.

22- Citado a través de: BAUDRILLARD J. El Intercambio Simbólico y la Muerte, pág. 107

funcionando y se puede convertir en una pequeña maceta, entonces, ¿por qué botarlo? Eso sería un desperdicio...

«Las capas sociales menos favorecidas (campesinos, obreros), los “primitivos” no saben qué hacer con lo viejo y aspiran a lo funcional»²⁰. Estos nuevos objetos, como ya se ha dicho, probablemente tendrán una apariencia que en este medio sea irrelevante²¹, pero en otro contexto, esta misma puede considerarse “pintoresca”, y ser apreciado por la curiosidad que genera; como

decía La Bruyère: «La curiosidad no es el gusto por lo que es bueno o lo que es bello, sino por lo que es raro, por lo que se tiene y que otros no tienen. No es un apego a lo que es perfecto, sino a lo que es rebuscado, a lo que está de moda. No es una diversión, sino una pasión y, a veces, tan violenta que no es inferior al amor y a la ambición sino por la pequeñez de su objeto.»²² Cuando lo fundamental está resuelto, aparece lo superfluo como necesario; es así como en algunos países con mayor desarrollo tecnológico y considerados con un buen nivel de vida, existen grandes empresas que se preocupan por satisfacer otras necesidades: la industria cinematográfica de Estados Unidos, la perfumería de Francia, los tulipanes de Holanda, la joyería de Italia, los chocolates de Suiza... por nombrar tan sólo algunos. Estos entornos son propicios para el consumo de objetos o ideas que resulten exóticos y novedosos, mientras que en otros países se conforman con lo indispensable para la vida. Es notable, además, cómo esto es posible, si tenemos en cuenta que dentro de Suiza no hay cultivos de cacao ni en Italia minería; precisamente porque ese gusto por lo exótico los llevó en algún momento a buscar y desarrollar aquello de lo cual se carecía y que resultaba novedoso.

Algunos buscan salir de la rutina y romper la monotonía del entorno, esto se logra en mayor o menor medida según los medios que se tengan a disposición, tanto que si no se tienen los mecanismos, se crean. La reencarnación



Cuando un pocillo pierde la oreja, podemos decir que el objeto ha dejado de ser pocillo. Ahora que el objeto ha muerto está listo para ser desechado, o para reencarnar...

Imagen 10 | Natalia Builes Escobar

de los objetos brinda a las clases menos pudientes una oportunidad de adquirir, mientras que en las más altas esferas de la sociedad, provee de objetos con cierta carga emotiva o sensible, que satisfacen así una necesidad sentida en este contexto.

Cuando el objeto muere, reencarna para satisfacer una necesidad diferente de la que satisfizo en vida, pero la variación en su estructura constitutiva está limitada por la estructura del objeto del cual se parte; esto representa una limitación formal, que eventualmente se convierte en un límite funcional. «El campo de dispersión está construido por las variedades de ejecución de una unidad (de un fonema, por ejemplo), mientras estas variaciones no traigan consigo un cambio de sentido (es decir, no pasen al rango de variaciones pertinentes)». ²³ De este modo, el campo de dispersión se amplía considerablemente, al contener variedades de ejecución concebidas más allá de la lógica funcional (sino más bien por la lógica de la producción). Estas variedades de ejecución "externas" tienen un contenido connotativo enriquecido, se cargan de estéticas individuales que para otros podrían pertenecer al "barroco cultural" o como dice Dagognet, «toman una coloración estético-barroca». ²⁴ En esta última expresión, el término barroco aparece en el sentido común y vulgar (para nada erudito) de aquello que resulta extravagante, recargado, estrambótico y excéntrico, aquello que con facilidad cae en lo inadecuado, no para quien lo provoca o consume, sino para quien lo observa. Estas variables de ejecución (los objetos reencarnados) aportan al conjunto formas que no se esperaban o que amplían el espectro hasta límites que no se pensaron posibles. Además, muchos de los objetos reencarnados tendrán que usar una gruesa capa de "maquillaje" para negar lo que antes fueron y pretender ser otros, proceso en el que fácilmente caen en lo extravagante, lo recargado, lo estrambótico y lo excéntrico.

El objeto reencarnado no corresponde a una fase de desarrollo más en la evolución del objeto, pues no es una estructura que se adiciona a otra sin excluir una anterior; por el contrario, es una estructura que incluye e "in-corpora" a otra por completo. Dagognet hace un interesante y merecido Elogio al Objeto, centrándose en él como si se tratase del sujeto, lo cual resulta absolutamente innovador y enriquecedor en su campo, el de la Filosofía. En su trabajo hace precisiones muy pertinentes para el tema que estamos tratando, por ejemplo, la diferencia entre cosa y objeto, que en el lenguaje vulgar pasan por sinónimos, sin serlo. «Distingamos estas dos categorías, la de las cosas y la de los objetos.

23- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 9

24- DAGOGNET F. Elogio del Objeto, pág. 8

25- DAGOGNET F. Elogio del Objeto, pág. 10

26- DAGOGNET F. Elogio del Objeto, pág. 13



Imagen 11

Natalia Builes Escobar

Un inmigrante, al llegar a la ciudad de Buenos Aires, no tenía nada... sólo el barco en que había llegado. En el barrio La Boca, antiguo puerto de la ciudad, hay muchas casas construidas con los restos de la embarcaciones de los inmigrantes, como esta pintoresca construcción de la conocida calle Caminito.

La piedra, por ejemplo, pertenece a la primera, la de la coseidad, mientras que, si ella es aserrada, pulida o simplemente “marcada” y grabada, se transforma eventualmente, en “un pisa-papel”, que tiene que ver entonces con el mundo de los productos y de los objetos. ¿Por qué? En efecto, la denominación “objeto” remite por sí misma al sujeto: el objeto está puesto al frente del sujeto, por y para él, como un auxiliar o un socorro. Es necesario pues que el poseedor o el utilizador lo hayan confeccionado de alguna manera, para que se pase del primero al segundo género». ²⁵

Se podría decir que cuando un objeto muere y es tomado como materia constitutiva de otro “nuevo”, el objeto que ha muerto retorna a su estatus de cosa: «un plato debe ser considerado como un “objeto” ya que es fabricado, mientras que la tierra o la arcilla que lo constituye entra en la categoría de las “cosas”». Inicialmente, las cosas son la materia prima de los objetos, cuando un objeto muere porque ha caído en desuso, es decir, porque “ya no sirve para nada”, potencialmente es materia prima para la construcción de otro objeto. El objeto que sale del contexto del hombre, retorna a lo natural... en cierto sentido: «De esta manera la línea de demarcación entre las cosas y los objetos nos parece tanto más incierta, y por lo tanto difícil de trazar, cuanto que “objetos” logran mudarse en “cosas” e inversamente ...» ²⁶

Entonces tenemos que las cosas son convertidas en objetos, luego estos objetos, al morir, tienen la opción de retornar al mundo de las cosas, para luego volver a la vida, esta vez encarnando un nuevo objeto. Esta sucesión de encarnaciones va dejando su impronta en el objeto, y éste empieza un camino por el que se va alejando un poco del mundo de los objetos y se va tornando más cercano a obra de arte, (tal como ésta es asumida en el próximo párrafo).

Natalia Builes Escobar | Imagen 12

Esculturas hechas con chatarra cerca a la estación Retiro, ciudad de Buenos Aires



Natalia Builes Escobar | Imagen 13

Esta carismática cantante de jazz interpreta sus canciones tocando una batería hecha con recipientes plásticos vacíos y discos compactos en desuso. Barrio San Telmo, ciudad de Buenos Aires.



Natalia Builes Escobar | Imagen 14

Una vieja maleta es convertida en el escenario donde este talentoso artista le da vida a su marioneta. Barrio San Telmo, ciudad de Buenos Aires.

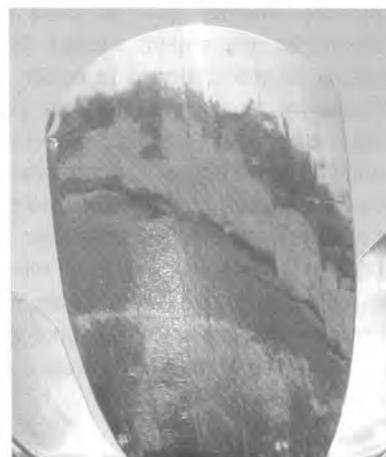
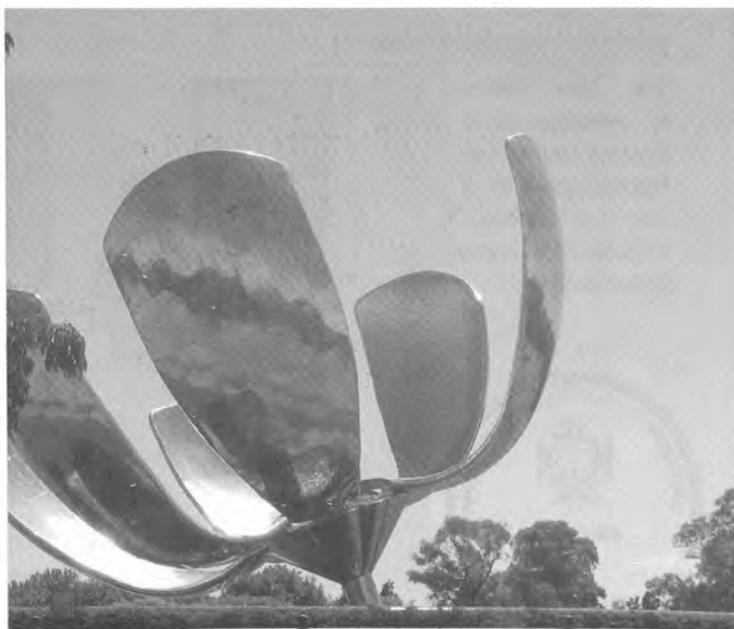


Para entender lo que decimos, tomemos a Hans-Georges Gadamer, para quien «...la obra de arte no sólo se remite a algo, sino que en ella está propiamente aquello a lo que se remite. Con otras palabras: la obra de arte significa un crecimiento del ser. Esto es lo que la distingue de todas las realizaciones productivas humanas en la artesanía y en la técnica, en las cuales se desarrollan los aparatos y las instalaciones de nuestra vida económica práctica. Lo propio de ellos es, claramente, que cada pieza que hacemos sirve únicamente como medio y como herramienta. Al adquirir un objeto doméstico práctico no decimos de él que es una «obra». Es un artículo. Lo propio de él es que su producción se puede repetir, que el aparato

Imagen 15

Natalia Builes Escobar

Floralis Genérica, escultura hecha con partes de avión. Tiene la particularidad de abrirse con la salida del sol y cerrarse al atardecer. Av. Pte. Figueroa Alcorta, ciudad de Buenos Aires.



puede sustituirse por otro en la función para la que está pensado.»²⁷

El hecho de que elijamos entre una amplia gama muchos de los artículos que utilizamos en nuestra vida cotidiana, indica que valoramos en ellos algo más que la capacidad que tienen para cumplir una determinada función: el nivel de la técnica nos permite producir muchos objetos distintos que desempeñan a la perfección y del mismo modo la función práctica que se espera de ellos, pero que se diferencian unos de otros por la experiencia que está asociada a ellos, ya sea a través de su uso o de su simple posesión o apreciación.

Cuando transformamos un artículo producido en serie, creamos algo único, a medio camino entre la obra de arte y el artículo mismo; es decir, está pensado para satisfacer una necesidad específica, pero a su vez es concebido y producido como algo irrepetible y muchas veces, con cierta carga emotiva implícita. En esta misma brecha, entre obra de arte y artículo, caen las expresiones del arte pop, aunque bien se podría decir que ellas recorren el camino en un sentido inverso: los objetos reencarnados van del mundo de los objetos al del arte, mientras que el arte pop va del arte al mundo de los objetos. El objeto reencarnado se torna arte y el arte pop se "objetualiza", parte de objetos de consumo y es consumido como tales. En *el Elogio del Objeto*, Dagognet lo ve como reflejo del ingenio y de las escogencias de una cultura, es decir, el objeto como "corporeidad" de los principios y de la teoría, que obviamente parten del sujeto; algo similar ocurre según él con la moda, que lejos de un simple juego de signos, traduce la evolución de las mentalidades y de la capacidad tecnológica y productiva.²⁸ Aunque centrados en el mismo asunto, el objeto como sujeto, el trabajo de Dagognet enfrenta

27- GADAMER H. G. , *La Actualidad de lo Bello*, págs. 91-92
28- DAGOGNET F. *Elogio del Objeto*, págs. 5- 7

Natalia Builes Escobar | Imagen 16

Papelera pública hecha a partir de envases de tetra-pack picados y aglomerados. Este objeto es patrocinado por la empresa productora de estos envases para varios parques de la ciudad de Buenos Aires



objetivos distintos a éste que nos ocupa, pues no se trata de rescatar al objeto del reino del olvido y del desprecio, sino, más bien, de desenrañar su componente "inmaterial", su alma en función de su relación con nosotros, los demás sujetos.

Reencarnación y consumo

Asumiendo algún margen de error, se podría afirmar que la mayoría de los objetos que nos rodean están insertos en la sociedad de consumo, por lo tanto, se trataría de productos, mercancías o bienes. El consumo, factor determinante en la vida y muerte del objeto, está dividido en dos partes:

La disposición para perder es asumida socialmente como un indicio de **estatus**; por eso, el objeto reencarnado se ve obligado a **lucir** como "de primera mano" y a ocultar que bajo otras circunstancias, él debió ser un **desperdicio**.

«la primera, reducible, está representada por el uso del mínimo necesario para los individuos de una sociedad determinada, para la conservación de la vida y para la continuación de la actividad productiva: se trata, por lo tanto, sencillamente, de la condición fundamental de esta última.»²⁹ Este tipo de consumo se da durante la "vida" del objeto, cuando éste es adquirido en virtud de la satisfacción de una necesidad específica. «La segunda parte está representada por los gastos llamados improductivos: el lujo, los lutos, las guerras, los cultos, las construcciones de monumentos suntuarios, los juegos, los espectáculos, las artes, la actividad sexual perversa (es decir, actividad desviada de la finalidad genital), representan otras tantas actividades que, por lo menos en las condiciones primitivas, tienen su fin en ellas mismas.»³⁰ Esta forma de consumo exige la ostensión de un gasto, con acento en la noción de "pérdida", la cual debe ser lo más grande posible para que la actividad adquiera su verdadero sentido. En la reencarnación, a veces puede haber un ocultamiento deliberado del origen del objeto, son borrados los indicios que lo relacionan con el objeto que antes fue. De este modo, se pretende hacer creer que el objeto actual se adquirió a cambio de algo, es decir que este objeto implicó una "pérdida". En el caso de los objetos muy elaborados, la pérdida puede estar representada en una gran inversión de tiempo o de energía, necesarios para transformar al objeto inicial en el resultado final (y como siempre, para mantener el equilibrio, cada pérdida acarrea una ganancia: en este caso el objeto gana en significación y en funciones adquiridas).

La disposición para perder es asumida socialmente como un indicio de estatus; por eso, el objeto reencarnado se ve obligado a lucir como "de primera mano" y a ocultar que bajo otras circunstancias, él debió ser un

desperdicio. Este objeto que se negó a morir tiene como destino probable el Kitsch, pues de un modo inocente, el objeto pretende ser lo que no es; con esto cumple la condición determinante del Kitsch: la inadecuación estética dentro de un contexto determinado.³¹

En nuestra civilización urbana se ha roto el equilibrio: «los objetos cotidianos (no hablo de máquinas) proliferan, las necesidades se multiplican, la producción acelera su nacimiento y su muerte, y nos falta un vocabulario para nombrarlos».³² La reencarnación de los objetos puede potencialmente frenar el consumo de bienes “de primera mano” o puede constituir en sí mismo un nuevo modo de consumir; en todo caso, es un intento por anular la producción industrial, a pesar de que para generar productos debe partir de lo que estas industrias han producido (es un “reconsumo”). «De hecho, de la manera más universal, aisladamente o en grupos, los hombres se encuentran constantemente comprometidos en unos procesos de consumo. La variación de las formas no ocasiona ninguna alteración de los caracteres fundamentales de estos procesos cuyo principio es la pérdida».³³

Reencarnación y personalización

Podemos describir dos niveles en los objetos: el de la denotación objetiva y el de la connotación: «por los cuales el objeto es caracterizado, comercializado y personalizado hasta llegar a entrar en un sistema cultural».³⁴ Al respecto se puede decir que el objeto reencarnado pasa por un “proceso” de connotación que le permite entrar en un nuevo sistema cultural y lo hace pertenecer a él. Es decir, un objeto es adquirido porque se espera que él satisfaga una o varias necesidades concretas y se adquiere con un rótulo denotativo “original”. Al reencarnar, el objeto cambia obviamente de connotación (generalmente por una más rica y colorida). Esta connotación es personalizada y caracterizada, producto muchas veces del “disfraz” que luce el nuevo objeto: «la connotación del objeto, por su parte, afecta y altera sensiblemente a las estructuras técnicas».³⁵

La personalización que se hace de un objeto es una manera de proyectarse en él. «Hay que permitir a los hombres que sean como niños sin avergonzarse de ello. “Libre para ser uno mismo” significa en realidad: libre de proyectar sus deseos en bienes de producción. “Libre para disfrutar plenamente la vida...”».³⁶

Los productos seriales son *equivalentes*³⁷ entre sí (en muchos sentidos)

28- DAGOGNET F. Elogio del Objeto, págs. 5- 7

29- BATAILLE G. La parte Maldita precedida de La Noción de Consumo, pág. 28

30- BATAILLE G. La parte Maldita precedida de La Noción de Consumo, págs. 28-29

31- Por definición el término kitsch, es la inadecuación estética vista como tal por los demás, no por uno mismo; este no es un calificativo de autodenominación.

32- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 1

33- BATAILLE G. La parte Maldita precedida de La Noción de Consumo, pág. 46

34- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 8

35- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 8

36- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 211

37- BAUDRILLARD J. El Intercambio Simbólico y la Muerte, pág. 65

pero, esta equivalencia es disuelta cuando cada uno de estos objetos pertenecientes a una serie, reencarna en un nuevo objeto: en ese momento cada objeto se convierte en algo único y aserial. «¿Cómo poner en tela de juicio la satisfacción de quien compra un cubo de basura adornado con flores o una rasuradora “antimag-nética”? Ninguna teoría de las necesidades nos permite dar prioridad a una satisfacción vivida en vez de dársela a otra. Si la exigencia de calor personal es tan profunda que, por falta de otra cosa, encarna en un objeto “personalizado”, ¿cómo recusar esto, y en nombre de qué esencia “auténtica” del valor?»³⁸ Nos proyectamos en nuestros objetos y por eso a veces más, a veces menos, los caracterizamos, les dejamos nuestra propia personalidad como una impronta. Esta caracterización o personalización nos hace sentir tan únicos como nuestros objetos. Acá se aplica aquel viejo adagio de “somos lo que comemos”, tomando esta comestibilidad como el consumo en el sentido más amplio: estamos conformados por el acervo que acumulamos e impregnamos de nosotros, de nuestro olor, de nuestros signos, de nuestras marcas, de nuestras preferencias. Es como si los objetos oscilaran entre el estilo impuesto desde la moda y el estilo personal, aunque este último valida nuestras pertenencias incluso cuando la moda ya ha decretado su deceso. Conservamos y acumulamos sin preocuparnos todo el tiempo por el estilo contemporáneo, filtramos a través de nuestro propio gusto e incorporamos objetos cuya apariencia es obsoleta, permitiéndoles romper la dura dictadura de la moda. «Estética del recommienzo: la moda es lo que extrae frivolidad de la muerte y modernidad de lo dèja-vu. Es la desesperación de que nada dura, y el placer inverso de saber que más allá de esa muerte, toda forma tiene siempre la oportunidad de una segunda existencia, jamás inocente, porque la moda consume de antemano al mundo y lo real: es el peso de todo el trabajo muerto de los signos sobre la significación viviente, y esto dentro del maravilloso olvido, un desconocimiento fantástico.»³⁹

Imagen 17 | Natalia Builes Escobar

Este antiguo modelo de máquina de escribir reposa tranquilo en el escritorio donde ahora sólo sirve como decoración. A pesar de lo anticuado del objeto, es conservado por nostalgia.



El objeto antiguo

Cuando un objeto cae en desuso por acción del paso del tiempo, ya no se valora por el desempeño de su función, sino por su capacidad para contener y representar la nostalgia. Así se hace del objeto que fue común en un momento dado, un objeto con la ilusión de ser inmortal, de no perecer y de no morir, incluso después de perder la capacidad para desempeñar su función innata. Encontramos ejemplos de este tipo de pseudo-reencarnación en el museo etnográfico o en las reliquias familiares, por nombrar algunos.

Cuando un objeto cae en **des-
USO** por acción del paso del tiempo, ya no se valora por el desempeño de su **función**, sino por su capacidad para contener y representar la **nostalgia**.

Podemos ver en muchos hogares nichos dedicados a los objetos que pertenecieron a los antepasados, o incluso, a la infancia, que al igual que los mausoleos familiares, tienen la misión de atestiguar el paso del tiempo, la trayectoria familiar, el pasado y las raíces. «La funcionalidad de los objetos modernos se convierte en historialidad del objeto antiguo (o marginalidad del objeto barroco, o exotismo del objeto primitivo) sin dejar por ello de ejercer una función sistemática de signo. (...) Sin embargo, no es afuncional, ni simplemente "decorativo", sino que cumple una función muy específica en el marco del sistema: significa el tiempo.»⁴⁰ En el hogar se requiere de algunos objetos que no sean tan sólo fríos artefactos con funciones operativas, sino que también sirvan para significar, para representar, para encarnar la idea de pasado, su función es significar. «Este hogar es un espacio específico que no se preocupa mucho de un ordenamiento objetivo, pues los muebles y los objetos tienen como función en primer lugar, personificar las relaciones humanas, poblar el espacio que comparten y poseer un alma. (...) Antropomórficos, estos dioses lares que son los objetos se vuelven, al encarnar en el espacio los lazos afectivos y la permanencia en el grupo, suavemente inmortales hasta que una generación moderna los

relega o los dispersa, o a veces los instaura en una actualidad nostálgica de objetos viejos. Como sucede con los dioses a menudo, los muebles tienen también a veces la oportunidad de una segunda existencia, y pasan del uso ingenuo al barroco cultural.»⁴¹ Pero también podríamos decir que el objeto que se ha convertido en un "continente de nostalgia" ha sufrido una reencarnación a medias: «si este calentador de cama

no sirve para nada, no es más que un signo de riqueza, pertenece al orden del haber y el prestigio, pero no al orden del ser. (...) Así, pues, el calentador de cama es, propiamente hablando, mitológico...»⁴².

Un objeto que ha reencarnado en propiedad adquiere un renovado doble carácter de signo y función utilitaria, mientras que el objeto antiguo convertido en "antigüedad de exhibición" sólo ostenta la primera característica y prescinde de la segunda. Cuando se afirma que una persona ha reencarnado, se refiere, como se dijo antes, a que, tras la muerte, su alma deja un cuerpo que ya no le sirve y adquiere vida en otro cuerpo que le es "asignado". En el objeto antiguo, para continuar con

38- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 174

39- BAUDRILLARD J. El Intercambio Simbólico y la Muerte, pág. 102

40- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 83 - 84

41- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 13 - 14

42- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 89

43- Por acción de otros o por las condiciones ambientales.

44- BAUDRILLARD J. El Sistema de los Objetos, pág. 94

45- Se pueden encontrar libros especializados, como Manual de Diseño Ecológico publicado por Ediciones GG Diseño o el Libro del Producto Sustentable, de Mc Graw Hill.

el símil, no podemos decir que reencarna propiamente, sino más bien que su preservación está más cercana a la de un cuerpo humano que ha sido sometido⁴³ a procesos de momificación, embalsamamiento o taxidermia. En este caso, tanto la momia como la antigüedad (incluso si su autenticidad no está demostrada) actúan como “continentes de nostalgia” pero ni la una ni la otra poseen vida: «... En el límite, todo objeto antiguo es bello *simplemente porque ha sobrevivido y se convierte por ello en signo de*

una vida anterior.»⁴⁴ Esta vida que significa no es sólo la suya, sino también la de quien lo poseyó y se proyectó en él. Volvemos entonces al museo, convertido en el mausoleo de los objetos, al lugar sacro de culto y de reverencia, donde aún se presiente algo de vida en los objetos que yacen muertos.

Objetos creados para reencarnar

Al hacerse de la reencarnación de los objetos una práctica posible o frecuente, se empiezan a diseñar algunos productos de tal manera que al morir, tengan las condiciones dadas para determinadas reencarnaciones. Esta característica, en el contexto al cual van dirigidos, les concede un valor agregado. Por ejemplo, el frasco de mermelada diseñado para servir como vaso: en él se cambia el sistema de cierre y suprime al máximo la rosca, para que sin dejar de cumplir con su función innata de contener mermelada, no se impida su futuro desempeño como vaso. Un ejemplo dirigido a otro contexto sería un juego impreso en la caja de cereal, que los niños pueden recortar una vez se termina el contenido.

Estos juguetes antiguos, hallados en una compra-venta, representan un pasado que aunque no es el mismo de quien los compra, le representan a este consumidor su propia nostalgia por la infancia.

Imagen 18

Natalia Builes Escobar



World Bottle surgió cuando uno de los ejecutivos de la empresa productora de esta cerveza, vio que las botellas eran usadas para construcciones precarias en las Antillas Holandesas. La fábrica decidió hacerlas cuadradas para que pudieran reemplazar mejor a los ladrillos.

1000 Extra/ordinarios Objetos, Colors Taschen, Italia, 2000 | Imagen 19

Estos objetos concebidos para tener una segunda vida son, además, un método de quienes abogan por un diseño sostenible, donde se limiten al máximo los recursos que son consumidos, se aprovechen al máximo las cosas y se asegure la disponibilidad de materias primas para las generaciones futuras. Esta tendencia busca disminuir la basura proveniente de objetos desechables, por eso se hace énfasis en su diseño para que al morir, no se conviertan en basura, sino en otro objeto útil.⁴⁵

Conclusión

Necesitamos objetos para que nos solucionen algunas necesidades prácticas específicas, pero vamos más allá y hacemos de cada uno de ellos una suerte de alter ego, nos relacionamos con ellos, a veces, de un modo más afectivo y emocional de lo que suponemos. Por eso, hemos llegado a decir que tienen, al igual que nosotros, alma. En realidad, no se pretende con esta afirmación entrar en la discusión de si el hombre tiene o no alma, sino que lo asumimos con las derivas poéticas que para el caso nos interesan. Esta alma es su razón de ser; mientras el objeto la conserve, va a estar vivo. Esta vida, durante la cual nos relacionamos con él, transcurre en el mundo que objetos y humanos compartimos, y en el cual los unos y los otros nos entremezclamos, nos usamos, nos influimos y nos transformamos mutuamente. Cuando el objeto no sirve más, decimos que ha muerto. Como ocurre con los demás cadáveres, es tomado como desecho y eliminado, queda por fuera de la sociedad conjunta de hombres y objetos.

Las botellas Emium están diseñadas para contener agua mineral. Cuando se termina, encajan como un Lego y sirven para hacer muebles, o como material de aislamiento o de construcción.



1000 Extra/ordinarios Objetos, Colors Taschen, Italia, 2000 | Imagen 20

Pero algunos tienen una posibilidad para escapar de este perpetuo olvido que supone la muerte, y permanecen entre nosotros como testimonio de tiempos pasados, como testigos de esplendores ya extintos. A modo de momias, estos objetos convertidos en reliquias son exhibidos, conservados y admirados, evocando un perenne aire de misterio y fascinación al mismo tiempo. Pero hay otro escape, la reencarnación. Al reencarnar, el objeto que yacía muerto, retorna a una nueva vida, en virtud de una necesidad que se manifiesta dentro del contexto y que, de uno u otro modo, él puede satisfacer, aun sin estar concebido inicialmente para ello. Es posible que para retornar a la vida sea necesario un proceso de renovación, que altere el aspecto inicial del objeto y le confiera una "estética más colorida", como dicen algunos autores.

Bataille, Georges *La parte Maldita* precedida de *La Noción de Consumo*, Edhasa, Barcelona, 1974

Baudrillard, Jean *El Intercambio Simbólico y la Muerte*, Ed. Monte Ávila, 1980

Baudrillard, Jean *El Sistema de los Objetos*, Ed. Siglo XXI, 1999

Baxandall, Michael *Modelos de Intención (sobre la explicación histórica de los cuadros)*, Editorial Hermann Blume, Madrid, 1989.

Byras, Mel y Barré-Despond, Arlette *100 DISEÑOS / 100 AÑOS Diseños innovadores del siglo XX*, Editorial Mcgraw Hill, México, 2001

Dagognet, Françoise *Elogio del Objeto, por una filosofía de la mercancía*. Traducido por Luis Alfonso Palau C. para el Seminario "Materiales, materiólogos, objetología/abjectología". Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias Humanas. Especialización en Estética. Medellín, Febrero 15 de 2000.

El Menospreciado Reino de las Cosas. Bernal R. *En Revista: El Malpensante*. No.54, Mayo 1 Junio 15 del 2004.

Gadamer, Hans-Georg *La Actualidad de lo Bello*, Paidós, España, 2002.

Leroi-Gourham, André, *El gesto y la palabra*. Ediciones Universidad Central de Venezuela, Caracas, 1972.

Maya, Jorge *Fundamentos del Proceso de Diseño (un enfoque cognitivo)*, Editorial U.P.B., Medellín, 2001.

Munari, Bruno *¿Cómo Nacen los Objetos? (Apuntes para una metodología Proyectual)*, Editorial GG Diseño, Barcelona, 2000.

Quarante, Danielle *Diseño Industrial 1, Elementos Introdutorios*. Enciclopedia del Diseño CEAC. Barcelona, 1992.

Ricard, André "La Aventura Creativa, las Raíces del Diseño". Editorial Ariel, Barcelona, 2000.

1000 Extra/ordinarios Objetos, Colors Taschen, Italia, 2000.