

INFORME ESDESIGN: OBJETOS DE CONOCIMIENTO

Una aproximación
filosófica al mundo
de los objetos

AUTOR: JORDI BLASI

ES DESIGN
ESCUELA SUPERIOR
DE DISEÑO
DE BARCELONA

Autor



JORDI BLASI

Diseñador industrial, diseñador externo para empresas y director del Máster en Diseño del Producto y Modelado Digital de ESDESIGN.

Diseñador Industrial, Máster de Investigación en Arte y Diseño, especializado en las áreas de diseño de producto, la consultoría estratégica y la dirección de arte. Establecido como diseñador autónomo, socio y vocal de ADI-FAD, la Asociación de Diseñadores Industriales de Barcelona.

Índice

1. Introducción ⁴⁻⁵
2. Ofrecimiento ⁶⁻⁸
3. Belleza ⁹⁻¹¹
4. Utilidad ¹²⁻¹⁵
5. Valía ¹⁶⁻¹⁸
6. Poder ¹⁹⁻²³
7. Privilegio ²⁴⁻²⁷
8. Gesto y mediación ²⁸⁻²⁹
9. Identidad ³⁰⁻³²
10. Vulnerabilidad ³³⁻³⁷
11. Hipocresía, debilidad e inconsistencia ³⁸⁻⁴¹
12. Conclusiones ⁴²⁻⁴⁴

“Todos los procesos de construcción de mundos forman parte del conocimiento. La percepción del movimiento consiste frecuentemente en producirlo; el descubrimiento de leyes físicas implica también su diseño; el reconocimiento de modelos y de pautas depende en gran medida de cómo se inventen y se impongan. Comprensión y creación van siempre de la mano”.

Nelson Goodman.

1. Introducción

1. Introducción

En 1992, la Fundación Beyeler encargó al estudio de arquitectura de Enzo Piano la nueva sede para su colección de arte. Entre el pliego de condiciones, un breve texto del poema *La invitación al viaje*, del libro *Las flores del mal*, que Baudelaire había publicado en 1857.

“El pliego de condiciones era simple: en palabras de Baudelaire “orden y belleza, lujo, calma y voluptuosidad”. El primer proyecto no me gustó. Yo quería que hubiera movimiento. Renzo, que todas las piedras fueran iguales” (Mory 2015, 163).

Orden y belleza, lujo, calma y voluptuosidad: cualidades vinculadas a las emociones, que nos ayudan a interpretar el mundo, más que a definir racionalmente los objetos materiales, y que debían servir —sin embargo— como punto de encuentro entre el arquitecto y los promotores.

En el libro *Maneras de hacer el mundo*, Nelson Goodman (1990) sostiene que la única forma en la que podemos acceder al conocimiento del mundo es fabricando versiones. Para Goodman el aprendizaje del mundo no es una experiencia inmediata sino un proceso constructivo en el que los humanos participamos de forma activa a través de la ciencia y el arte. Procesos

esenciales en tanto que formas de descubrimiento, creación y conocimiento que nos relacionan con el mundo a través de los sistemas simbólicos (Goodman 1990, 141).

Con esta premisa, podríamos definir el arte como un punto de encuentro que nos ayuda a comprender el mundo. Sin embargo, para acceder a él habrá que encontrar una puerta de entrada en la materialización de la obra y en relación con nuestro conocimiento previo del mundo. Esta puerta ni hemos convenido definirla ni necesariamente la descubriremos fácilmente y, por tanto, la materialización de la obra de arte puede convertirse, ya sea en posibilitadora de conocimiento o bien en una barrera que lo impida.

El diseño, por su parte, nos permite relacionarnos con el mundo, articulando objetos accesibles. Objetos que nos sirven y nos ayudan a entender cómo funciona el mundo. Objetos que explican nuestra relación con el entorno y las convenciones que los humanos hemos establecido para relacionarnos con él.

Los límites entre el objeto diseñado y el objeto artístico no son siempre evidentes. Ambos se concretan, individualmente,

de formas muy diversas, pero mientras los objetos diseñados nos permiten categorizarlos, construyendo mentalmente una referencia genérica que resulta posible desdibujando algunas de sus cualidades, para potenciar otras que consideremos más relevantes, el objeto artístico existe y tiene sentido únicamente desde su individualidad, desde la materialización que hace posible su existencia única e irrepetible.

El objeto diseñado nos permite establecer fácilmente analogías (1). El objeto artístico, construir metáforas (2) que nos conecten con la experiencia directa del mundo.

Y es en ese espacio, en ese límite donde confluyen los objetos diseñados y los objetos artísticos, donde descubrimos la fragilidad propia del conocimiento, que transita entre la evidencia de aquello conocido o reconocible y aquello desconocido o de difícil reconocimiento.

El aprendizaje basado en objetos, conocido por sus siglas en inglés como *OBL (Object Based Learning)* (3), parte de la base de que los objetos, en tanto que artefactos físicos multisensoriales, facilitan y profundizan los aspectos relacionados con la transmisión de conocimiento. Los objetos se utilizan en esta metodología para estimular la imaginación

y aplicar su reconocimiento y comprensión en diferentes contextos y problemas, facilitando así el aprendizaje (Romanek y Lynch, 2008).

A diferencia de otras metodologías de enseñanza, que se limitan a una comunicación verbal o a través de imágenes, con el *OBL* se accede al conocimiento desde una participación activa. Los alumnos analizan e investigan los objetos, convirtiéndose en partícipes del proceso de conocimiento. Responden algunas preguntas sobre los objetos y proponen otras nuevas como resultado de su análisis. Aunque este proceso es muy personal y puede tener resultados diferentes según los estudiantes, los diversos estudios existentes apuntan a resultados favorables en lo que se refiere a la consolidación del aprendizaje (Banning, Jennifer, Gam y Jin 2020).

A partir de diversos textos filosóficos que reflexionan sobre el mundo a partir de objetos materiales, este trabajo tiene por objetivo reivindicar los objetos como herramientas de conocimiento y la filosofía como disciplina imprescindible para el correcto ejercicio de la profesión de diseñador.

1. Proveniente del griego *αναλογία*, la analogía consiste en la relación que establecemos entre dos conceptos a partir de alguna relación o semejanza.

2. En su sentido etimológico, metáfora proviene del griego *μεταφορά*, que significa desplazamiento, y se constituye por los términos *meta*, en el sentido de transportar y *pherō*: a través de.

3. El aprendizaje basado en objetos (*OBL*) es una metodología de aprendizaje activo de la enseñanza que utiliza artefactos como herramientas de enseñanza en el aula. En una actividad *OBL*, los alumnos utilizan sus sentidos para analizar objetos desconocidos en el proceso de aprendizaje sobre un tema.

2. Ofrecimiento

2. Ofrecimiento

En 1979, en el libro *The Ecological Approach to Visual Perception*, James J. Gibson (2014) introduce la teoría de los ofrecimientos (affordances) que describe como posibilidades de acción, latentes en el entorno, objetivamente medibles, independientes de que el individuo los reconozca como acciones posibles.

Gibson confronta la idea de que los objetos se definen por sus cualidades, sugiriendo que lo que percibimos de ellos está relacionado con lo que nos ofrecen: "Podemos discriminar las dimensiones de la diferencia si es necesario hacerlo en un experimento, pero normalmente prestamos atención a lo que el objeto nos proporciona" (Gibson 1986, 134).

Para Gibson y la psicología cognitiva (1), los objetos no se fundamentan por sus cualidades, sino que su significado se observa antes de que la sustancia y la superficie, el color y la forma se vean como tales. Gibson considera, además, que no es necesario ni posible distinguir todas las características de un objeto: "Un ofrecimiento es una combinación invariable de variables que debería hacernos suponer que es más fácil percibir una unidad invariable que percibir todas las variables por separado" (Gibson 1986, 140).

En 1988, el investigador Donald Norman se apropia del concepto para definir las relaciones que establecemos con los objetos y cómo interaccionamos con ellos a partir de lo que percibimos. Norman define como ofrecimientos aquellos elementos que nos sugieren cómo interactuar con un objeto.

"El cerebro humano está exquisitamente adaptado para interpretar el mundo. Sólo hace falta que reciba una mínima pista y se lanza, aportando explicaciones, racionalizaciones y entendimiento... los objetos bien diseñados son fáciles de interpretar y comprender. Contienen pistas visibles sobre su funcionamiento" (Norman 1990, 16).

Siguiendo este hilo argumental, podríamos determinar que un buen diseño es aquel que está dotado de ofrecimientos que nos informan, por ejemplo, de cómo utilizar una taza a través de su asa o, cuando interactuamos con una puerta para abrirla, saber si debemos empujarla o estirarla. El conocimiento de estos ofrecimientos nos permite construir un modelo mental que

nos posibilitará utilizar productos similares, siempre y cuando volvamos a reconocer estos ofrecimientos.

William Gaver (1991) sugiere distinguir entre tres tipos de ofrecimientos, los ofrecimientos perceptibles, los ofrecimientos ocultos y los falsos ofrecimientos.

Los ofrecimientos perceptibles son aquellos ofrecimientos que contienen la información necesaria disponible para que el usuario los perciba y pueda interpretarlos.

Los ofrecimientos ocultos contienen posibilidades de acción que no son percibidas fácilmente por parte del usuario y que requieren de unos condicionantes concretos para que sean perceptibles; ya sea mediante el aprendizaje o bien por un ofrecimiento marginal que pueda darse en algún momento concreto. Podríamos utilizar, por ejemplo, una mesa como asiento o un asiento como mesa, en el momento en que identificáramos su ofrecimiento, aunque éste no se muestre explícitamente.

1. La psicología cognitiva es el área de la psicología que se encarga del estudio de los procesos mentales implicados en el conocimiento, una perspectiva teórica que se centra en la comprensión humana, el pensamiento, la percepción, la memoria y el aprendizaje. (Bruning, Schraw, Norby 2012).

2. Ofrecimiento

Por su parte, los falsos ofrecimientos son aquellos ofrecimientos aparentes que no tienen ninguna función real, que el usuario percibe como posibilidad de acción inexistente, y que pueden conducir a interactuar equivocadamente con un objeto.

En la portada del libro *The Design of Everyday Things* (fig.1), escrito por Donald Norman en 1988, así como en sus reediciones posteriores (Norman 2021), podemos observar una cafetera un tanto extraña. Se trata de una versión de la Cafetera para masoquistas, ideada por Jacques Carelman, autor del *Catalogue d'objets introuvables* (1990), una sátira a los populares catálogos de venta por correspondencia, a través de la cual su autor ridiculiza la función de algunos objetos cotidianos.

En su *Catalogue d'objets introuvables*, Carelman trabaja a partir de los ofrecimientos, contradiciendo el modelo mental que conocemos y que nos permitiría interactuar con los objetos, y la imposibilidad de poder hacerlo al modificar algunos de estos parámetros.

La Cafetera para masoquistas dispone de todos los elementos del arquetipo

convencional, pero al observar su asa, aquel ofrecimiento que debería permitirnos interactuar con el objeto, descubrimos un conflicto, al encontrarse ésta situada en la misma cara donde queda situada la boquilla. Algo que nos imposibilitaría utilizar la cafetera, sin quemarnos, cuando saliera el líquido de dentro.

La utilización de la cafetera en la portada del libro de Norman, nos interpela a partir de una percepción que advertimos como conflictiva y nos sirve como puerta de entrada al conocimiento. Si bien difícilmente accederemos a comprender el significado de este objeto sin haber leído el libro o sin conocer la teoría de los ofrecimientos, su observación resultará clave para que se convierta, en algún momento, en una conexión necesaria facilitadora de conocimiento.

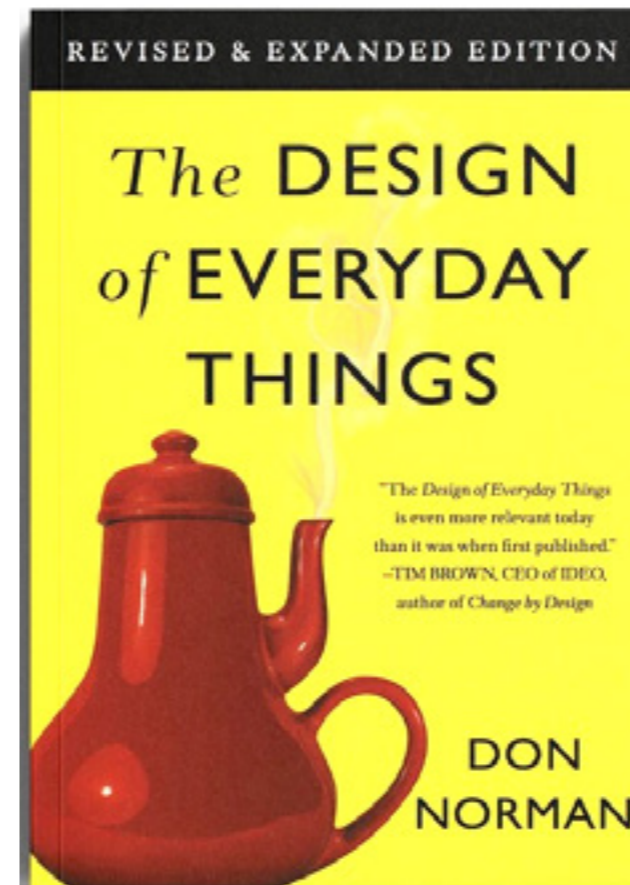


Fig. 1. Portada del libro *The Design of Everyday Things*, de Donald Norman.



3. Belleza

3. Belleza

“¿No es cierto, Sócrates, que el marfil y el oro, cuando son adecuados hacen que las cosas parezcan bellas y cuando no lo son, feas? ¿Qué es lo adecuado, cuando se hace hervir, llena de bonitas legumbres, la cazuela de la que acabamos de hablar: una cuchara de oro o una de madera de higuera?

¿No es evidente que la de madera de higuera? Aporta más aroma a las legumbres, y, además, no podría rompernos la cazuela ni colmar la verdura ni apagar el fuego dejando sin un plato muy agradable a los que comerían. En cambio, la de oro, haría todas estas cosas, de manera que, al parecer, podemos decir que la cuchara de madera de higuera es más adecuada que la de oro.” Platón en *Hippias mayor*, también conocido como *¿Qué es lo bello?*

Explica la mitología griega que cuando el destino creó a los mortales, los dioses decidieron encargar a Prometeo y Epimeteo, titanes, hijos de Jápeto y de Clímene, que definieran sus atributos. Siguiendo ese encargo, Epimeteo otorgó cualidades a cada uno de los seres, para que pudieran hacerse valer, garantizando al mismo tiempo el equilibrio necesario para la pervivencia de cada especie.

“En esta distribución, les dio a unos la fuerza, sin la rapidez; a los más débiles, les asignó la cualidad de la rapidez. A quienes les daba un tamaño muy pequeño, les concedía la capacidad de huir volando.” Platón en *Protágoras*. (1)

Al llegar a los humanos, Epimeteo ya había agotado todas las facultades a favor del resto de animales, quedando estos “desnudos, sin calzado, sin abrigos, sin armas”. Prometeo decidió entonces enmendar aquel error robando los saberes del arte a la diosa Atenea y del fuego al dios Hefesto, para transferirlos a los humanos.

A pesar de estas atribuciones, consideradas divinas, los humanos carecían de organización social y malvivían en un entorno hostil, incapaces de convivir. Fue entonces cuando Zeus decidió otorgarles

las virtudes políticas, a través de la justicia y el pudor, procedentes del dios Hermes. Si bien las cualidades de las artes y del fuego se habían transferido de forma desigual, proveyendo a algunas personas y no a otras, con estas nuevas atribuciones se facultaría equitativamente a todo el mundo.

“Cada uno tenga su parte de estas virtudes; ya que, si solo las tuvieran algunos, las ciudades no podrían subsistir, pues aquí no ocurre como en las demás artes.” Platón en *Protágoras*.

Durante la conferencia: *¿Un Prometeo cauteloso? Algunos pasos hacia una filosofía de diseño (con especial atención a Peter Sloterdijk)*, Bruno Latour (2008) recupera el mito de Prometeo, y presenta el diseño como una acción post-prometiana, que no implica un cambio abrupto sobre la definición de los atributos de lo existente, sino que se fundamenta en la posibilidad de mejora. Latour esboza algunas bondades del diseño, que culminan con su dimensión ética, que es capaz de distinguir el buen del mal diseño.

A lo largo de la historia, los humanos nos hemos dotado de mitos y leyendas para entender el mundo. De la mano de *Protágoras*, Platón recurre al mito de Prometeo para explicar que la virtud política nos contagia a todos, y más adelante lo hará Latour, para definir las bondades del diseño. Mitos y leyendas que Schelling (1999, 68) considera condición necesaria y fuente de conocimiento para el arte.

1. *Protágoras* es uno de los diálogos de juventud de Platón, en los que interviene su maestro Sócrates, y trata sobre la naturaleza de la virtud.

3. Belleza

La vinculación de la belleza con la ética que propone Platón, será ampliamente contestada por otros muchos filósofos (2).

Sumerios, egipcios y griegos (3) plantearon la posibilidad de la proporción áurea o divina como aproximación a una determinada idea de belleza, Hegel, la entiende como manifestación del espíritu más allá de la naturaleza y la moralidad (Labrada 2017, 135) y considera que en la naturaleza podemos encontrar ciertas formas que se aproximan, entre ellas, la regularidad, la simetría y la armonía.

Kant, definirá la belleza como experiencia sensorial y placer estético desinteresado. Graham Harman como la apertura de una brecha entre el objeto real y sus cualidades sensibles.

En el libro *El imperativo estético*, Peter Sloterdijk presenta el diseño como sucesor natural de las artes, a través de las cuales el idealismo burgués quiso proyectar su entusiasmo. Un entusiasmo que se nos presenta como capacidad de "contaminar" la realidad de belleza.

Un antiguo anhelo que el autor ejemplifica a través de los versos de Friedrich von Schiller

en la *Oda a la alegría*, y que culminará con la segunda guerra mundial: "Después de Auschwitz escribir poesía es un acto de barbarie" (Adorno 1962, 23).

Sloterdijk entiende la disciplina del diseño como una herramienta de transformación que busca edificar una realidad mejor, que se proyecta a través del entusiasmo, "contaminando" la realidad de belleza.



2. En *Consideraciones filosóficas sobre la belleza y el arte*, María Antonia Labrada trata algunas consideraciones filosóficas sobre la idea de belleza, a partir de textos de autores entre los que cabría mencionar a Platón, Aristóteles, Agustín de Hipona, Tomás de Aquino, Kant , Fichte, Schelling, Hegel, Schopenhauer y Nietzsche.
3. Sumerios, egipcios y griegos, pero también en la arquitectura romana y durante el Renacimiento, consideraron que las formas definidas con la proporción áurea eran estéticamente agradables. En diferentes períodos históricos se privilegiaron aquellas formas definidas con esta proporción, en los campos del arte, la arquitectura y el diseño.

4. Utilidad

4. Utilidad

Las lenguas son una construcción esencial de las distintas comunidades humanas. Un sistema que permite la comunicación de sus integrantes, a partir de las cuales expresamos nuestra forma de ser en el mundo. En tanto que depositarias de distintos anhelos y necesidades que establece cada comunidad, no todas las palabras tienen forzosamente una traducción —o al menos una buena traducción— al resto de lenguas del mundo.

Dasein es una de estas palabras, paradigma de lo intraducible (Cassin et al, 2014) que proviene del alemán, y que en castellano equivaldría a “estar-ahí” (1). Martin Heidegger se refiere a ello para indicar el ámbito en el que se produce la apertura de la persona hacia el ser en relación con el mundo, situando al ser humano no como un sujeto pensante que se convierte en espectador del mundo, sino como una entidad que lo entiende en tanto que lo habita.

Al relacionarnos con el mundo, encontramos cosas. Cosas que aprehendemos, que captamos mentalmente, que simplemente conocemos. Cosas con las que nos relacionamos y a las que damos carácter de valor: “bellas y feas, gratas e ingratas,

agradecidas y desagradecidas, agradables y desagradables” (Husserl 1962, 66).

A partir de esta relación con las cosas, adquirimos la noción del mundo. Pero estas cosas, para Heidegger, no se nos presentan como sustancia sino como útiles, donde la relación del *Dasein*, en su cotidianidad en el mundo se vuelve pragmática. Las cosas materiales con las que nos relacionamos están, pues, para servirnos.

El ser de lo útil, su sentido, sólo se muestra en aquello para lo que le es más adecuado. De esta manera, descubriremos el martillo en el hecho de dar golpes con él. El *Dasein*, sólo sabrá de la existencia del martillo en el momento de utilizarlo. Pero ese saber sobre el martillo no lo aprehende como la cosa conocida como martillo, sino como algo que sirve para algo. Si llegara a aprehender el martillo como la cosa y no como un útil, su ser, el hecho de poder dar martillazos, quedaría oculto.

Cuando más utilizamos el martillo, más se nos muestra tal y como es. A la manera de ser de lo útil, en el que éste se hace patente desde sí mismo, Heidegger lo define como “estar en la mano” (Heidegger 1927, 78).

Sin embargo, si el *Dasein* quisiera aprehender las propiedades del martillo, sólo debería modificar la forma en que se relaciona con él. Abstenerse de utilizarlo.



1. Martin Heidegger introduce el término *Dasein* en el libro *Ser y tiempo* (Heidegger 1927), un texto fundamental de la obra del filósofo alemán, ampliamente estudiado, debatido y referenciado en el campo de la filosofía. El *Dictionary of untranslatables: a philosophical lexicon* (2014), lo considera un neologismo de difícil traducción, precisamente por el nuevo significado que Heidegger implantará usando un término cargado de significados diversos, en referencia al “tiempo, la duración de una existencia, presencia, vida, ser o existencia o al hecho de estar allí.” (Cassin et al. 2014, 195).

4. Utilidad

El conocimiento teórico que se produce en la observación desinteresada del martillo, se dará únicamente cuando la herramienta falle, cuando el martillo nos deje de servir, cuando, por ejemplo, se rompa.

“Al advertirse lo no en la mano, lo en la mano reviste el modo de la apremiosidad. Mientras con más urgencia se necesita lo que falta, cuanto más propiamente comparece en su no-estar-en-la-mano, tanto más apremiante se torna lo en la mano, y ello de tal manera que parece perder el carácter de en la mano. El quedarse sin saber qué hacer descubre, como modo deficiente de una ocupación, el sólo-estar-ahí de un ente en la mano” (Heidegger 1927, 81).

Las cosas tienen sentido en tanto que forman parte de una trama significativa. Heidegger entiende los útiles como un sistema de relaciones que remiten siempre a otros útiles. La totalidad de estos útiles da sentido a cada una de las cosas. Los útiles nunca se muestran de forma aislada, sino

constituyendo un sistema dentro de otros útiles. Los martillazos sólo tienen sentido dentro de un sistema donde además del martillo encontramos los clavos y la madera y una sierra o una lima. Y todo ello para una finalidad concreta, pragmática, como por ejemplo construir una silla, que a su vez nos servirá para poder descansar. Un sistema de relaciones en el que Heidegger incluye las materias primas, a partir de las cuales, la propia naturaleza se nos presenta de forma pragmática, y en virtud de la cual, del bosque podremos extraer la madera que nos servirá para fabricar el martillo.

Heidegger distingue entre los objetos que se nos presentan encerrados en el mundo o sin mundo, pero que a su vez, pertenecen al mundo; como podría ser una piedra, y aquellos objetos resultantes de la actividad conformadora del ser humano, en su capacidad de producir cosas útiles, tales como el martillo.

“No son simplemente sin mundo como una piedra, ni tampoco pobres de mundo (...) el utensilio, las cosas de uso en el sentido más amplio, son sin mundo, pero al mismo tiempo, en tanto que, sin mundo, pertenecen al mundo. (...) Tal cosa es sólo lo que es y cómo es en tanto que producto de humano. Este hecho implica que

engendrar utensilios sólo es posible donde se encuentra aquello que denominamos la configuración del mundo” (Heidegger 2007, 264).

Heidegger distingue entre los útiles, las herramientas y las máquinas, que considera como entidades diferenciadas dentro de sus sistemas de relaciones (Heidegger 2007, 265). El autor lo hace también para diferenciar los útiles de los órganos, cuestionando aquellas corrientes de la biología que definían el órgano como instrumento y el organismo como máquina.

“La pluma es un ente por sí mismo, accesible al uso por parte de varios y diversos hombres. Por el contrario, el ojo, que es órgano, jamás está como tal presente para aquellos que lo necesitan o utilizan, sino que cada ser vivo sólo puede ver respectivamente con sus ojos. Estos ojos y todos los órganos, no están presentes por sí mismos como algo para el uso, un utensilio, sino que están incorporados en el ente que hace uso de ellos (Heidegger 2007, 270).

En *Ser y tiempo*, Heidegger esboza tímidamente la posibilidad de rotura del pragmatismo en la que el *Dasein* se relaciona con los objetos, indicando que, para aprehender las propiedades de éstos,

habrá que modificar la forma en que nos relacionamos con ellos. Haciendo posible así que aflore un conocimiento teórico cuando por rotura o negación de la posibilidad de estar en la mano, descubramos ese objeto.

Estas nuevas formas de relación las define como modos de curarse, en las que los objetos dejan de ser percibidos como “útiles en la mano”, para convertirse en “seres ante los ojos” que nos revelan cómo está constituido el mundo (Heidegger 1998, 86). Lo útil en la mano sorprende cuando se muestra inservible, cuando lo echamos de menos o bien cuando nos estorba.

Heidegger no trata la consideración del objeto artístico hasta años más tarde, cuando en una conferencia del año 1935 en Friburgo, titulada *El origen de la obra de arte*, situará lo artístico en relación con el resto de cosas útiles con las que convivimos.

Mientras que las cosas útiles se constituyen por su estructura remisional y se fundamentan por el hecho de estar en la mano, Heidegger presenta el arte como aquello que posibilita la apertura al mundo, en establecer por sí mismo y de forma independiente a otros útiles, una nueva red de significados.

4. Utilidad

El arte posee una autosuficiencia en su presencia de la que carece lo útil, y a la vez, resulta independiente de la cadena de reemisiones en las que se insertan el resto de útiles, en relación al para qué del *Dasein*. El objeto artístico escapa de esta cadena e instaura un entramado propio que Heidegger llama "abrir el mundo" (Belgrano 2016).

Lo que distingue al objeto de arte del objeto útil es sólo la manera en que el *Dasein* se relaciona con cada uno de estos objetos. Así pues, un cuadro puede ser tratado como útil o como arte, dependiendo de cómo nos relacionemos con él.

Heidegger considera también el carácter polisémico de la obra de arte, en tanto que el significado no queda reducido a la propia interpretación del artista; sino que se abre al espectador en el momento que la contempla.

"Mientras que el útil se comprende sólo en el contexto pragmático de su uso y diseño, la obra borra las marcas de su origen, y se muestra ella misma como origen" (Bareiro y Bertorello, 2001).

La obra de arte muestra que las cosas no se insertan únicamente en el campo pragmático. En *Ser y tiempo* Heidegger no encuentra sentido fuera del *Dasein*, mientras que en la conferencia *El Origen de la obra de arte*, situará el arte como posibilitador de que los objetos tengan sentido por sí mismos.

5. Valía

5. Valía

En el libro *¿Para qué sirve?*, la escritora Sara Ahmed (2019) rastrea la cuestión del uso. Lo hace analizando el impacto que tuvo el utilitarismo, esbozando las diferentes interacciones a partir de las cuales, mediante el uso, nos relacionamos con el mundo. El libro cuestiona el determinismo de Heidegger y considera el uso como algo que va mucho más allá de una función prevista (Ahmed 2019, 43), para acabar proponiendo un uso queer de las cosas: cómo hacer que éstas puedan ser usadas para fines que no se habían previsto inicialmente (Ahmed 2019, 265).

El título del libro hace referencia a la utilidad, pero, a su vez, juega con el equívoco que esconde una pregunta retórica que a menudo asociamos a una cierta exasperación: ¿Qué finalidad tiene lo que hacemos?

En el campo del diseño, podríamos preguntarnos, por ejemplo, por qué deberíamos diseñar una nueva silla, teniendo en cuenta la inmensa cantidad de sillas existentes y las escasas probabilidades que realmente tendremos para aportar valor a un nuevo objeto a través de su (re)diseño.

Esta pregunta resulta primordial en el momento en que adquirimos conciencia del

colapso social y medioambiental del actual modelo productivo y consumista, en el que la utilidad y la relación instrumental que hemos establecido con los objetos adquiere un papel fundamental.

John Stuart Mill define el utilitarismo como aquella creencia que acepta como fundamento de la moral la utilidad o el “principio de mayor felicidad”, que sostiene que las acciones son correctas en la medida en que promueven la felicidad (Mill 2001, 7).

Ahmed considera que las relaciones que las personas establecemos con los objetos cuando los utilizamos, se fundamentan en la empatía. A partir de un pasaje de Elliot, la autora sitúa el pie en relación con el resto del cuerpo, y cómo adquiere el deber de servirlo al hacerse útil, de forma solidaria, sosteniendo el resto de integrantes del cuerpo para mantenernos de pie (Ahmed 2019, 265).

En *El Capital*, Karl Marx analiza el ser de los objetos, en tanto que mercancías, y apunta al carácter fetichista de éstos, que vincula al hecho de que esconden, en su materialización, el equívoco de hacernos creer que su valor se encuentra en su utilidad y no en las relaciones resultantes

del trabajo humano que los ha hecho posibles (Marx 1988, 87).

“En mi país, aprendí que un clavo deja de ser clavo una vez clavado, en el sentido operacional. Se clava nada más que una sola vez. Se hace indisponible, como si dejara de existir, cuando, tranquilamente, podría ser clavado todavía. La única fuente de clavos que existe en la percepción es la que proviene del ciclo productivista de comprar, usar y botar.” (Middleton 2019, 81).



5. Valía

Ahmed explora las distintas relaciones del uso y del desuso de las cosas. También de cuándo las cosas se convierten en usadas. A menudo asociamos lo usado, lo que ya nos ha servido, a un signo de devaluación de tal cosa. El clavo podría ser clavado tranquilamente otra vez, pero lo descartamos al percibirlo como algo devaluado. Sin embargo, ese desgaste del clavo, podría ser percibido también como un testimonio de su historia. "Podríamos valorar las cosas gastadas, las cosas rotas, por la vida que vivieron, por cómo muestran lo que saben" (Ahmed 2019, 61).

Si el ciclo productivista de comprar, usar y tirar al que se refiere Jonnet Middleton en *La ontopincha: el compromiso con la materia* (3) determina el uso (o su percepción) como el momento en que se consume el valor del objeto, una nueva relación con los objetos podría situar la percepción de su valor en el legado que los vinculara con un sistema de relaciones pasadas, que podríamos aceptar como útiles y necesarias, también en relación con nuestra propia existencia en el mundo que nos vincula con los objetos.

La artista Jonnet Middleton trabaja desde la experimentación para elaborar una política de la materia. Residente entre el Reino Unido y La Habana, investiga las

relaciones ontológicas que acontecen con la materia en dos realidades socioeconómicas completamente distintas. En el artículo anteriormente citado, nos descubre cómo la fácil accesibilidad a lo material del "Norte Global" respecto a las carencias de Cuba, comporta que acciones cotidianas como buscar un objeto para sentarse o un clavo, se conviertan en "performativos de realidades materiales muy diferentes según las condiciones ontológicas que prevalecen" (Middleton 2019, 81).

El capitalismo, dice, nos limita la capacidad de imaginar más allá del propio sistema. Las respuestas cubanas a buscar un objeto para sentarse o un clavo, demuestran que existen alternativas: que cualquier objeto es constitutivo de ser usado como silla y que un clavo utilizado puede ser rehabilitado y volver a ser útil.

3. El artículo reconsidera algunos de los argumentos que Jonnet Middleton expone en su tesis doctoral (Middleton 2018) *Mending the sensible: Oncoexperiments for politics of matter*. Tesis Doctoral, Lancaster University, Lancaster, UK.

6. Poder

6. Poder

En la obra *El Jinete*, de Bart Van der Leck (fig. 2), diseñador, pintor, ceramista y uno de los integrantes del neoplasticismo holandés, descubrimos una serie de formas geométricas plasmadas en dos colores, negro y amarillo, distribuidas sobre una tela de color blanco. Al observar la pintura, que serviría al autor para diseñar un cartel, en 1919, percibimos, a modo de señales, estas formas geométricas y —sin embargo— interpretamos a través de ellas la representación de un jinete montando a caballo.

La obra nos sirve para entender que la percepción es un proceso de interpretación activa que se desarrolla a partir de la interacción con el mundo a través de nuestros sentidos; y que la realidad, que Anil K. Seth (2019) llama “alucinación controlada”, no es más que una proyección cognitiva que nuestro cerebro va construyendo a medida que el entorno le provee de señales.



Fig. 2. Dibujo y cartel de la obra *El Jinete*, de Bart Van der Leck.



6. Poder

Podríamos considerar que estas señales se articulan en forma de redes de relaciones constituyendo dispositivos, que Foucault (1977) define como conjuntos heterogéneos que forman “los discursos, las instituciones, las habitaciones arquitectónicas, las decisiones reglamentarias, las leyes, las medidas administrativas, los enunciados científicos, las proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas...” a los que Agamben (2014) añadirá también “el portalápices, la escritura, el cigarrillo, la navegación, los ordenadores, los móviles y —por qué no —el mismo lenguaje”. Todo lo que tiene capacidad para “capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, conductas, opiniones o discursos de los seres vivos”.

Los dispositivos, para Foucault, responden a urgencias y desempeñan una función estratégicamente dominante. Su naturaleza la conforman relaciones de fuerza que hacen que los dispositivos queden inscritos en un juego de poder, ligados a sus límites o a los límites del saber.

“El estar sentado hoy en sillas es una cotidianidad, banal y habitual. Pero ¿de dónde proviene la silla? ¿Qué significa estar sentado? En tan solo 150 años hemos pasado de no tener derecho a sentarnos

en sillas a casi la obligación de sentarnos. Estamos sujetos a nuestras sillas mucho más de lo que creemos. Sentarse en sillas, estar a la altura de las rodillas no es solo una actitud externa, sino una forma de diseñar nuestra cultura” (Soto 2018).

A *Entre glúteos, sillas y tropiezos*, Andrea Soto (2018) nos presenta la silla como integrante de un dispositivo que estructura “un marco de tiempo, de presentación y de percepción”, una forma cultural que se convierte en un modo de sujeción que determina nuestras vidas.

Formamos parte de una compleja red de relaciones donde las convenciones, normas y rituales se forman, mantienen y modifican articulando espacios y objetos materiales. Donde, la materia se convierte en un mediador fundamental de las complejas relaciones sociales en las que los objetos actúan como agentes (1) con trayectorias, propensiones y tendencias propias.

Diseñar objetos implica repensar este complejo entramado de relaciones que constituyen los dispositivos. El diseño no debería ser una aportación externa, sino que debería emerger (2) de estas relaciones para reconsiderar las lógicas sociales dominantes, hegemónicas o represivas

en las que se organizan a menudo los dispositivos.

Redefinir los objetos y espacios desde su materialidad debería implicar abordar las relaciones previamente establecidas, cambiar las configuraciones materiales desde la forma de pensar o actuar, desvelando las relaciones de poder que modelan los objetos. Cuestionar la propia esencia de los dispositivos y no quedarse atrapados por el conjunto de relaciones que los conforman.

Reconocer la fuerza de las cosas, repensar nuestra relación con la materia desde una perspectiva ética, reconociendo los objetos como agentes activos de un amplio y complejo entramado y cuestionar las lógicas de poder, nos permitirá diseñar más libremente, alterando y manipulando, cuando sea necesario, los dispositivos previamente existentes.

Todo lo que proyectamos nos somete a determinadas condiciones. El diseño, en tanto que proyectante, tanto puede ser emancipatorio como sometiente (Borries 2019, 21). Los diseñadores, en tanto que prestadores de servicios, debemos decidir si actuar como proyectantes emancipadores o bien como legitimadores de los poderes que nos someten (Borries 2019, 99).

Las sillas no nos obligan a sentarnos, pero nos (pre)disponen a sentarnos, convirtiéndose en dispositivos que nos incitan a una manera de hacer y de ser.

Nuestros cuerpos se docilizan introduciendo creencias a partir de las cuales operamos. Por eso, resulta casi una actitud revolucionaria, cuando desde la acción, desde el diseño de los objetos materiales, somos capaces de modificar los dispositivos.

1. En el ámbito de la filosofía, la agencia es la capacidad que tiene un ente, ya sea una persona o cualquier otra identidad, para actuar en el mundo.

2. Las propiedades emergentes de un sistema son que no se encuentran en sus partes constituyentes, ni existían previamente, ni eran previsibles, y que surgen de las interacciones o relaciones entre las partes.

6. Poder

Las sillas *Tripp Trapp*, *Garden* o *Variable™* (fig. 3) que Peter Opsvik diseñó durante la década de los años setenta y ochenta del siglo XX, son un pequeño ejemplo de esta voluntad de ruptura. Una serie de sillas que exploran nuevas formas de interactuar, descansar, pensar la propia relación con el objeto, modificándolo desde la materialidad, transgrediendo las normas previamente establecidas, atacando el antiguo dispositivo que determinaba una manera concreta de sentarnos.



Fig. 3. Peter Opsvik sentado en la silla Garden, diseñada en 1985, con el objetivo de romper las normas establecidas en el sentido de sentarse correctamente, para ofrecer un objeto donde hacer un uso más libre del cuerpo.



6. Poder

En el libro *Vigilar y Castigar* (1976), Michel Foucault explora las relaciones de poder y los sistemas de control de distintos regímenes penitenciarios. En el capítulo *Disciplina*, el autor aborda el panóptico, la estructura carcelaria que el filósofo Jeremy Bentham diseñó en el siglo XVIII, y cómo este dispositivo, combinación de disciplina y corrección, dispone a los individuos a un estado de permanente control.

El panóptico es una construcción arquitectónica en forma de anillo (fig. 4), donde en la periferia se sitúan las diferentes celdas, previstas de muros laterales que impiden a quienes ingresan estar en contacto con sus compañeros. Cada celda del panóptico dispone de una ventana situada en el exterior, que abastece de mucha luz al espacio, y de una segunda ventana orientada hacia el centro del edificio, donde se encuentra una gran torre de vigilancia. Desde la torre, el vigilante dispone de total acceso visual a cada una de las celdas, y con ello, a cada uno de sus internos.

El panóptico introduce al detenido en un estado consciente y permanente de visibilidad. La torre es visible para el detenido, pero "inverificable", pues jamás sabrá si realmente hay un vigilante.

Un dispositivo que "automatiza y desindividualiza el poder". Un espacio arquitectónico que no debe ser entendido como un edificio "onírico", sino como el "diagrama de un mecanismo de poder reducido a su forma ideal; su funcionamiento, abstraído de todo obstáculo, resistencia o razonamiento, puede ser buenamente representado como un puro sistema arquitectónico y óptico: es de hecho, una figura de tecnología política que puede y debe desprenderse de todo uso específico" (Foucault 1976, 189).

El panóptico es polivalente y sirve tanto para "enmendar a los presos, como para curar a los enfermos, vigilar a los obreros o instruir a los escolares" (Foucault 1976, 189).

En el panóptico, el efecto colectivo de la masa queda anulado por la individualidad y el autocontrol.

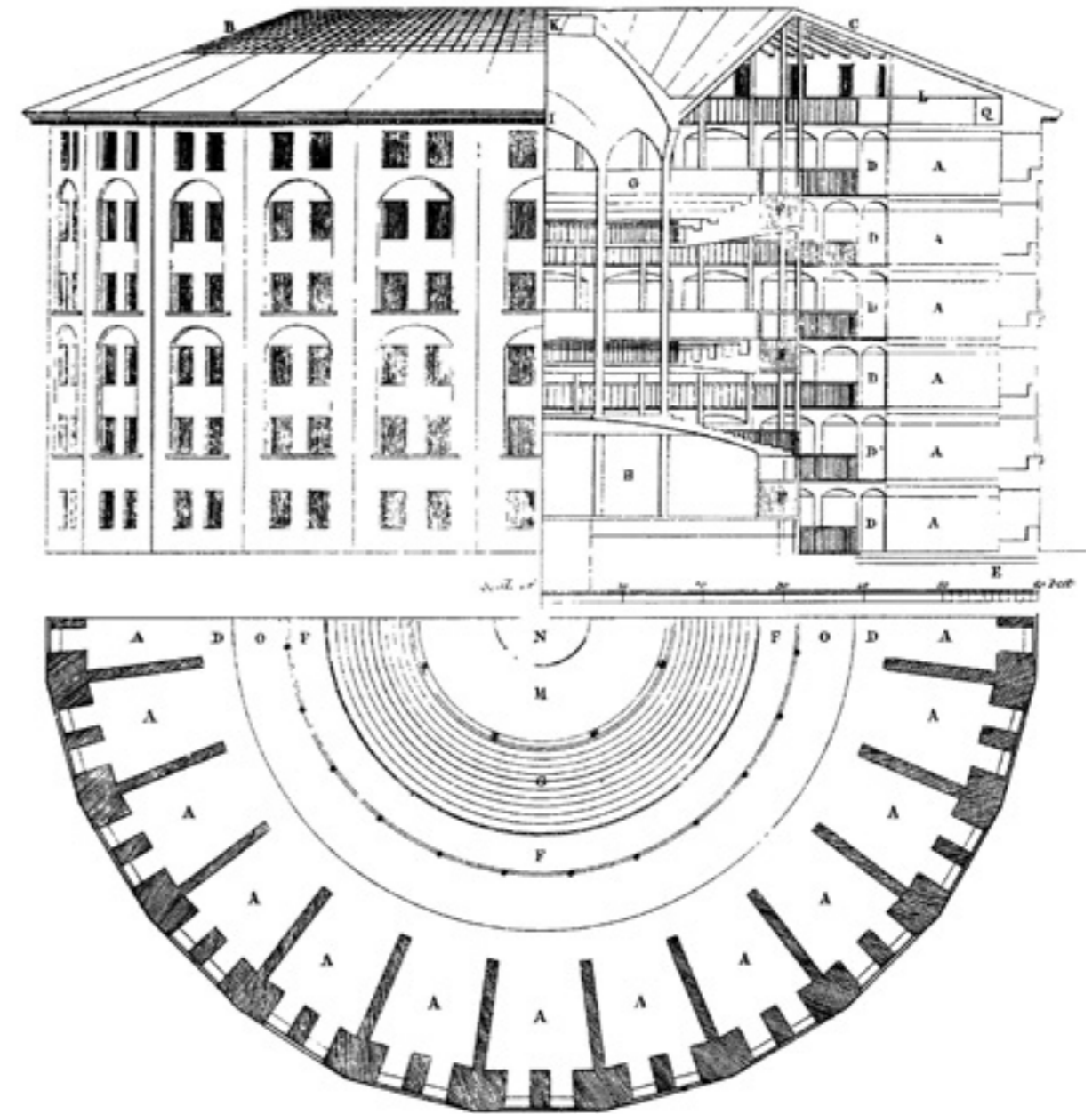


Fig. 4. Panóptico, estructura carcelaria diseñada que el filósofo Jeremy Bentham en el siglo XVIII. Wikipedia

7. Privilegio

7. Privilegio

Durante el mes de mayo de 1929 se inauguró el Pabellón de Alemania de la Exposición Internacional de Barcelona. Este edificio proyectado por Ludwig Mies van der Rohe y Lilly Reich fue derruido sólo unos meses más tarde, al finalizar aquel certamen. Las pocas fotografías que se conservaron, resultaron fundamentales para la construcción de un mito, a partir del cual el pabellón se convertiría en un icono del Movimiento Moderno; un hecho que motivará su reconstrucción en 1986.

La mayoría de aquellas fotografías nos muestran un edificio sin objetos ni personas, a partir de un “borrado selectivo” (Lahuerta 2015) que reivindica las nociones de forma, espacio y luz, y muestra la interdependencia que la arquitectura moderna del siglo XX establecerá con la fotografía (Caralt 2016).

Pero la existencia de otras fotografías nos permite descubrir nuevos elementos, entre los cuales observamos algunas macetas con margaritas, que presidieron, a modo de recurso ornamental, la inauguración del pabellón (fig. 5).

Colocadas debajo de algunas ventanas, asimétricamente respecto a la fachada, un conjunto de macetas decora la sastrería Goldman & Salarsch (fig. 6) que el arquitecto

Adolf Loos proyectó en Viena en 1910. Aquellas macetas fueron una concesión, a través de la cual, las autoridades municipales darán finalmente permiso para acabar con la construcción de un edificio que Loos había previsto sin ornamentos, y con el que se enfrentará al Art Nouveau.

La batalla por la hegemonía de la modernidad de principios del siglo XX tiene mucho en común con la fricción entre el objeto artístico y el objeto diseñado. Loos se escarnece de forma desgarradora a *De un pobre hombre rico* contra el Art Nouveau, en su intento por controlarlo todo desprovéyndonos de “toda vida y esfuerzo, desarrollo y deseos futuros” (Foster 2004, 15). Lo hace también durante la conferencia que impartió, en 1910, en la *Akademischer Verband für Literatur und Musik*, de Viena, que publicaría años más tarde con el título *Ornamento y delito*, situando el ornamento como un signo de degeneración estética y moral que nos esclaviza (Loos 1910).

Oriol Fontdevila sostiene que esta esclavización se debe precisamente al hecho de que el ornamento funciona como una trampa para los humanos: “no hay emancipación posible de las mediaciones con las que los objetos capturan la

conciencia humana y proceden a generar relaciones por su lado” (Fontdevila 2018, 59).



Fig. 5. Fotografía del Pabellón Alemán, realizada por Gabriel Casas i Galobardes. Arxiu Nacional de Catalunya, Fons Casas i Galobardes, 1929. © ANC / Casas i Galobardes.



Fig. 6. Fotografía del edificio Goldman & Salatsch con dibujos de Adolf Loos indicando la ubicación de las jardineras en la fachada. 1911. © Hermann Czech, Viena.

7. Privilegio

La ornamentación no mejora las cualidades funcionales de los objetos, sino que incide en aspectos sensitivos, emocionales y culturales que nos vinculan con ellos, posibilitando su diferenciación, imponiéndoles atribuciones que sirven a una función comunicativa que les confiere nuevos valores (Velasco i Sanz 2022, 64).

La ornamentación privilegia los objetos, los unos respecto a los otros, en tanto que les confiere elementos que nos permiten establecer preferencias a través de las emociones. "No hay forma de eludir la estima hacia las cosas. No hay emancipación posible de las mediaciones con las que los objetos capturan la conciencia humana y proceden a generar relaciones sociales (...) en cuanto nos despegamos de la droga del discurso emancipatorio de la modernidad, el impulso anti decorativista pasa a convertirse en un ornamento más" (Fontdevila 2018, 61).

La crítica de Adolf Loos al ornamento y el impacto que tendrá en el Movimiento Moderno, devaluarán el reconocimiento

de este recurso en el terreno del diseño y la arquitectura, pero a partir de los años setenta, los principios del Movimiento Moderno, capitalizados por la racionalidad y el funcionalismo, empezarán a desvanecerse. La consideración meramente instrumental de los objetos que había articulado Heidegger y que recogería más adelante la escuela de Ulm, de la mano de Gui Bonsiepe: "La función del diseño es hacer accesible el carácter instrumental del objeto y el carácter comunicativo de la información" (Bonsiepe 1998, 18), quedará confrontada en el terreno filosófico con la introducción de nuevos condicionantes como el deseo o el goce, que Emmanuel Lévinas planteará en contraposición al utilitarismo. El "Less is More" dará paso al "Less is a Bore" de Robert Venturi y a la Postmodernidad, un movimiento que supondrá la reivindicación de la dimensión semántica de los objetos y dónde la analogía y la metáfora resultarán fundamentales para comprender las relaciones que establecemos con los objetos más allá de su funcionalidad.

En 1934, el departamento de diseño de producto del MoMA programó *Machine Art*, considerada la primera exposición dedicada al diseño de producto en un museo de arte. Bajo la dirección de Alfred H. Barr y



Fig. 7. Disposición expositiva conocida como *White Cube*, de la exposición "Cubism and Abstract Art," on view at The Museum of Modern Art, March 2–April 19, 1936. *The Museum of Modern Art Archives*, New York. Photo: Beaumont Newhall

comisariada por Philip Johnson, decidieron hacer entrar al museo objetos fabricados de forma industrial, desde pequeños aparatos electrodomésticos de uso diario hasta la hélice de un avión, pasando por pistones, ollas o material de laboratorio.

La exposición responde al objetivo del entonces director del museo de ampliar el ámbito del MoMA más allá de la pintura y la escultura, y supone el inicio en el establecimiento de criterios para la introducción de los objetos de diseño

en el fondo permanente de un museo. La exposición interpreta los objetos por su funcionalidad, pero desde una lectura más propia del mundo del arte. Objetos puramente industriales se exponen por primera vez situados en una peana, dentro del formato *White Cube* (1) (fig. 7) tratados narrativamente de forma descontextualizada, sin informar de su uso, beneficio o proceso de fabricación. Las obras incorporan por primera vez la información sobre su autor y la empresa fabricante, tal y como ocurría con los objetos de arte.

1. El *White Cube* es un modelo espacial de forma cuadrada o rectangular y paredes blancas sin adornos y luz, generalmente proyectada cenitalmente. Inventado por Alfred H. Barr, en 1929, con la apertura del MoMA. El cubo blanco, provee el efecto de "suspensión espacio-temporal que requiere el arte para aparecer en sociedad como una suerte de epifanía" (Fontdevila 2018, 34).

7. Privilegio

En 1985, de la mano de William Rubin, el MoMA presenta *The Primitivism in the 20th Century*, una exposición que confrontaría el trabajo de artistas occidentales con objetos diseñados procedentes de África, Oceanía y América. Como respuesta, unos años más tarde, Susan Vogel programará en el *Center for African Art*, la exposición *Art/Artifact*, donde muestra, de forma preeminente, una gran red de pesca.

Un objeto utilitario que dará pie a Arthur Danto a explorar los límites entre el artefacto y el objeto de arte. Danto propone una ficción etnográfica para encontrar una solución, imaginando una división según la concepción de los objetos, que los considerará artefactos cuando tengan una función utilitaria o bien como objetos de arte, cuando sean concebidos como "sacros", en su dimensión metafísica. La gran red de pesca para Danto no puede ser considerada, pues, como una obra de arte, sino que debemos considerarla un artefacto (Fontdevila 2018, 27).

Alfred Gell cuestiona la división en la que Danto distingue los objetos según su valor simbólico o instrumental (Fontdevila 2018, 27), introduciendo en el debate el carácter fuertemente ritualizado de la caza en África, de un pueblo que no dispone de

una categoría específica para el concepto de arte (Fontdevila 2018, 30). No olvida tampoco el contexto donde se expone la obra, que determina también su percepción. Una suma de factores que llevarán a Gell a considerar la gran red de pesca como un objeto de arte:

"Cada obra de arte que funciona como tal es justamente eso, una trampa que dificulta el paisaje; y ¿qué es un espacio de arte sino un espacio de captura, donde se disponen lo que [Pascal] Boyer llama 'trampas para el pensamiento', las cuales mantienen a sus víctimas en suspensión por un tiempo?" Gell 1996, 37, citado en (Fontdevila 2018, 59).



8. Gesto y mediación

8. Gesto y mediación

En el libro *Sapiens. De animales a dioses*, Yuval Noah Harari sostiene que es a partir de la Revolución Cognitiva cuando el ser humano comienza a diferenciarse de otros mamíferos. El autor considera que lo que nos hace verdaderamente humanos, más allá de la posibilidad de fabricar y usar herramientas, algo que compartimos con otras especies, es la capacidad que tenemos de cooperar en sociedad. "La verdadera diferencia entre nosotros y los chimpancés es el aglutinante mítico que une un gran número de individuos, familias y grupos" (Harari 2014, 54), y que, si es cierto que la biología establece los parámetros básicos y los límites de nuestro comportamiento, nuestras acciones se ven impulsadas por la capacidad que tenemos de friccionar, creando estrategias cada vez más complejas que cada nueva generación va a implementar.

"Si intentáramos reunir a miles de chimpancés en la plaza de Tiananmen, en Wall Street, en el Vaticano o en la sede de la Organización de las Naciones Unidas, el resultado sería el caos más absoluto. En cambio, miles de sapiens se reúnen habitualmente en estos sitios, y juntos crean estructuras ordenadas —como centros comerciales, celebraciones masivas e instituciones públicas" (Harari 2014, 54).

En *La llave de Berlín o cómo hacer palabras con cosas*, Bruno Latour sostiene que los objetos son el aglutinante que hace posible las sociedades complejas en las que vivimos (Graves-Brown 2000). Para explicarlo, el autor hace uso de un objeto diseñado: la llave de Berlín.

Una llave que nos permite interactuar, todavía hoy, con las puertas de acceso de algunos edificios de la ciudad, y que llama la atención por su forma, que destaca al disponer de dos palas ubicadas una en cada extremo del brazo.

Una llave que obliga a interactuar a partir de un único gesto, que posibilitará al usuario liberar la llave por el lado opuesto de la cerradura, únicamente cuando haya cerrado la puerta tras él.

"Este gesto es tan inhabitual que uno sólo puede aprenderlo de otra persona, un berlinés, que a su vez lo ha aprendido de otro berlinés, quien a su vez... y así sucesivamente y así sucesivamente por grados durante todo el camino hacia atrás hasta el inventor inspirado, a quien llamaré,

ya que no lo conozco, el cerrajero prusiano" (Graves-Brown 2000, 15).

El cerrajero prusiano, sirviéndose de un objeto diseñado, y, a partir de una "estricta disciplina colectiva" posibilita que las puertas de Berlín queden siempre cerradas. Un objeto que conduce a una red de situaciones que explican nuestra convivencia en sociedad.

Pero la complejidad del sistema, así como su vulnerabilidad, se hacen presentes en el texto cuando aparece la figura del conserje. Este nuevo personaje dispone de una llave maestra que desbloquea la puerta durante el día, facilitando así el tránsito.

Así, el complejo programa de acción no se fundamenta sólo a partir del objeto diseñado, sino también de las interacciones con un nuevo sujeto que, siguiendo un horario pautado, introduce una nueva variable que modificará el uso de la llave.

El mundo sensible, el material, se encara a nosotros condicionando las relaciones que nos constituyen como seres sociales en una "amarga lucha por el control y el acceso" cuando fracasan las relaciones basadas en la disciplina o la coerción verbal. "De ser una herramienta sencilla, la llave de acero asume

toda la dignidad de un mediador, un actor social, un agente, un ser activo" (Graves-Brown 2000, 15).



9. Identidad

9. Identidad

La Ontología Orientada a los Objetos (1) del filósofo Graham Harman, sitúa en un mismo plano todo lo existente, ya sean seres humanos, animales, plantas o cualquier otro ser inanimado. Todos nos encontramos en un mismo nivel ontológico, nada ni nadie es más importante que otro sujeto u objeto. Nada necesita de la conciencia de otro sujeto para existir. El mundo externo existe, pues, independientemente de la conciencia y de la percepción humana.

Esta corriente de pensamiento, vinculada al realismo especulativo, rechaza el privilegio de la existencia humana sobre la existencia de objetos no humanos, y sostiene que los objetos existen independientemente de la percepción que tenemos de ellos.

En *The Third Table*, Harman (2012) intenta aclarar la naturaleza de lo que llama objetos reales, interpretando el planteamiento que Arthur Stanley Eddington había introducido, en 1927, a partir de la parábola de las dos mesas.

Eddington propuso la existencia de duplicados de cada uno de los objetos con los que nos relacionamos. Así, a partir de una mesa, plantea la existencia de dos realidades: La mesa familiar o cotidiana, que define como una “extraña mezcla de

naturaleza externa, imaginería mental y prejuicio heredado” que se manifiesta a través de los sentidos, y la mesa física o científica, que considera como la única real (Eddington 1927).

Dos aproximaciones a la realidad de la mesa, que Eddington planteó casi como una “guerra de trincheras” entre las humanidades y la ciencia, pero que Harman considera “igualmente irreales” en tanto que reduccionistas, sugiriendo una tercera mesa que sitúa equidistante entre la primera y la segunda (Harman 2012, 6).

Cuando el científico trata de capturar la estructura del objeto, desintegrándolo al nivel más elemental, en una aproximación de arriba abajo, termina perdiendo su visión de conjunto. Cuanto más nos acercamos a una realidad a partir del conocimiento de los elementos más básicos, más perdemos de vista la propia realidad de la mesa.

Y si bien las partículas elementales que constituyen la mesa no son la mesa, combinadas y estructuradas convenientemente harán posible la emergencia de la mesa. De esta forma, podemos considerar la mesa como una “realidad autónoma que trasciende sus componentes” (Harman 2012, 8).

Harman rechaza la segunda mesa, “disuelta” en manos de la ciencia, pero niega también la realidad de la primera, la que Eddington asoció con lo cotidiano. La perspectiva humanista de la mesa, que la concibe únicamente a través de su relación con el entorno, termina alejándose del objeto al poner todo el énfasis en el observador.

Harman recupera la idea de Heidegger en *Ser y Tiempo* (1927) al considerar que las cosas no se nos presentan como sustancia y que la relación con ellas no es una experiencia consciente.

La tercera mesa, la única mesa real, es “una realidad auténtica, mucho más profunda que cualquier encuentro teórico o práctico con ella” ... La tercera mesa se sitúa entre las otras dos, emerge como algo diferente a sus componentes, y también se oculta tras los efectos externos ... habitando la zona permanente y autónoma donde los objetos son simplemente ellos mismos.” (Harman 2012, 10).

1. La Ontología Orientada a los Objetos (OOO) es una corriente de pensamiento iniciada por Graham Harman, quien introdujo el término (inicialmente como filosofía orientada a los objetos) en su tesis doctoral: *Tool-Being: Elements in a Theory of Objects*, del año 1999. La OOO rechaza privilegiar la existencia humana por encima de la existencia de objetos no humanos, difiriendo del antropocentrismo de la filosofía de Kant, que desplaza al ser humano al centro del Universo. La OOO sostiene que los objetos existen independientemente de la percepción humana y no se agotan ontológicamente por sus relaciones con los humanos u otros objetos. (Harman 2002).

9. Identidad

Harman confronta la tercera mesa, aquella que "no puede ser verificada ni por la ciencia ni a través de los efectos tangibles en la esfera humana", con el concepto de las dos culturas que plantea CP Snow, que Harman considera fracasadas en términos filosóficos (Harman 2012, 10-12).

Critica también el planteamiento que hace Bruno Latour, al considerar los objetos únicamente por su forma de relacionarse, de transformar, modificar, perturbar o crear otros objetos, entendiendo que, reduciéndolos a sus relaciones, Latour mantiene intacta la primera mesa de Eddington.

Harman propone una tercera cultura que se corresponda a la tercera mesa, accesible sólo por la vía de la alusión y que nos seduzca con su encanto (*allure*). Una tercera cultura que relaciona con el arte, en tanto que no funciona disolviendo los objetos ni replicándolos, sino que "los explora como realidades más profundas que las cualidades mediante las cuales se manifiestan" (Harman 2012, 14).

Y acaba reivindicando la aspiración de la Ontología Orientada a los Objetos como la única manera de ser justos con la estima al

conocimiento que "nunca pretendió ser sólo conocimiento" (Harman 2012, 15).

El autor considera la posibilidad de la filosofía como un "arte vigoroso". Hacer esto, dice, implica recuperar la figura de Eros que animaba la filosofía en la antigua Grecia. Sustituyendo el imperativo del retorno a las cosas en sí mismas, para posibilitar una actitud de apertura a la libre emergencia de las propiedades del objeto (Pérez-Manzucó 2021).



10. Vulnerabilidad

10. Vulnerabilidad

FVB + C57B6 son dos ratones, dos formas de vida utilizadas como objetos experimentales, diseñadas genéticamente para desarrollar modelos en el sector de la investigación y la biomedicina. Dos organismos creados artificialmente, que nos enfrentan a un debate ético que desdibuja la antigua idea preeminente de la existencia de una naturaleza pura, distante, y desligada de cualquier otra realidad.

En el libro *Modest_Witness@_Second_Millennium, FemaleMale@_Meets OncoMouse™*, Donna J. Haraway (1996) nos presenta un mundo en el que ya no existen objetos y organismos puros, sino que la naturaleza se convierte en una mezcla de naturalezas entre el mundo del carbono orgánico, el mundo del silicio y el mundo de los objetos materiales.

El libro introduce e interroga a dos personajes: HembraHombre® y *OncoRatón™*, criaturas que transcurren en las prácticas sociotécnicas del feminismo y la biotecnología.

En abril de 1988, la Universidad de Harvard obtenía la primera patente para un oncoratón; un ratón modificado genéticamente para hacerlo vulnerable al cáncer, al incorporarle oncogenes. El ratón morirá al tiempo que informará a los humanos sobre los mecanismos del cáncer.

El *OncoRatón™* es en parte humano. Y lo ha de ser necesariamente para que funcione como modelo para los humanos. Si consideramos que es útil e informativo y promete una respuesta al tratamiento del cáncer, es —precisamente— porque lo consideramos extremadamente similar a nosotros. Esta relación de parentesco nos vincula emocionalmente. *OncoRatón™* es "nuestra hermana" dotada de glándulas mamarias altamente vulnerables al cáncer. Su vulnerabilidad es la nuestra. Trae nuestro sufrimiento y proclama nuestra mortalidad de una forma poderosa e "históricamente específica" que promete una especie de salvación o curación privilegiada culturalmente: la curación del cáncer (Haraway 1996, 79). *OncoRatón™* sufre física, repetida y profundamente para que los humanos podamos llegar a vivir.

El *OncoRatón™* es muchas cosas simultáneamente, entre ellas una línea de investigación transgénica y un modelo para

una enfermedad, el cáncer de mama, muy prevalente. *OncoRatón™* es una mercancía, una entidad ordinaria en los circuitos de intercambio del capital transnacional. Una especie de "herramienta-máquina" para producir otros constructos instrumentales del conocimiento en tecnociencia (Haraway 1996, 79).

Un pequeño roedor con propiedades para desarrollar tumores, útil para la ciencia y el mercado. Un instrumento científico de laboratorio. El *OncoRatón™* se ha convertido en el primer animal patentado. Su hábitat natural o escenario de evolución, el laboratorio tecnocientífico y las instituciones reguladoras de un poderoso Estado-Nación: "Creado bajo las prácticas habituales que transforman las metáforas en hechos, su estatus, como invención de alguien o de algo, sigue siendo el de una criatura viva" (Haraway 1996, 79).

Donna Haraway compara el *OncoRatón™* con un vampiro, la figura narrativa del siglo XVIII que tenía un propósito específico, transgredir categorías y generar sentimientos ambiguos como el miedo y el deseo: "Criaturas ambivalentes como el capital, los genes, los virus, los transexuales, los judíos, los gitanos, las prostitutas, o cualquiera que pueda imaginar la



10. Vulnerabilidad

mezcla corporativa dentro de una cultura rápidamente cambiante que permanece obsesionada por la pureza." Gelder 1994 citado por (Haraway 1996, 80).

"Estos ratones son y no son nosotros, y ésta es también la razón por la que nos resultan útiles. La tecnociencia como práctica cultural y cultura práctica, requiere un fuerte y preciso cuidado de los sujetos y objetos en juego" (Haraway 1996, 82).

Empezando por los elementos transuránicos y los organismos transgénicos y realizando una estancia persistente en los laboratorios biotecnológicos, Haraway analiza un amplio imaginario y bestiario a fin de construir una ciencia más democrática, accesible y rigurosa. *OncoRatón™* es un tropo y una herramienta. Reconfigura conocimiento biológico, práctica de laboratorio, leyes de propiedad intelectual, fortunas económicas y esperanzas y miedos, colectivas y personales (Haraway 1996, 47).

Las sociedades occidentales han fundamentado una visión del mundo instaurando una frontera entre la naturaleza y la cultura, exaltando la posición preponderante que ocupa el ser humano. La polución de los linajes está en el origen del discurso racista de las culturas europeas,

y es el centro de la ansiedad (60) ligada al sexo y al género. "Las transgresiones, sin embargo, se mezclan en el cuerpo de la naturaleza". La transgresión de los límites transforma la naturaleza en cultura. La antigua idea de naturaleza y cultura, entendidas como dos entidades puras y abstractas, abarca cada vez más la existencia de "naturalezas-artificiales" y "artificios-naturales", que pertenecen al mundo del cambio continuo (Haraway 1996, 60).

Nos adentramos a la necesidad de los experimentos colectivos emergentes en

los que todos somos co-investigadores, políticos multi-naturalistas, des-inventores de la modernidad, para volver a ser humanos cotidianos, ordinarios (Latour 2011).

Latour define a la naturaleza como un animal político. El mundo es multicultura y multinatura, la existencia que compartimos. El mundo compartido se encuentra frente a nosotros como un objetivo arriesgado y discutible. En *Nunca fuimos modernos*, Latour (2007) aboga por las realidades

híbridas, donde la naturaleza y la cultura se difuminan en realidades interconectadas.

Cuando hablamos de naturaleza, no hablamos de una realidad, de cualquier ámbito del mundo, sino de una división conceptual. Natural es la mitad de una pareja de conceptos. "Naturaleza y cultura son hermanas siamesas unidas por la cadera." (Latour, 2020). Las ciudades no parecen naturales, y, sin embargo, cada una de sus piedras proviene de una cantera cercana que se encuentra en medio de un campo. "Cada viga de acero se ha fabricado con el hierro, conservado durante millones de años en un filón del fondo de una montaña. No parece natural si lo comparamos con un bosque o con un campo, pero su materia, todos los átomos que la componen, proceden de un ámbito que inicialmente habríamos considerado natural." (Latour, 2020).

Los bosques y campos, dice Latour, nos parecen naturales. Pero el campo ha sido labrado durante generaciones y tratado con sustancias químicas. Está tan humanizado, es tan técnico, tan artificial, como las ciudades en las que vivimos. Lo mismo ocurre con el bosque, a pesar de su apariencia natural, es muy posible que cada

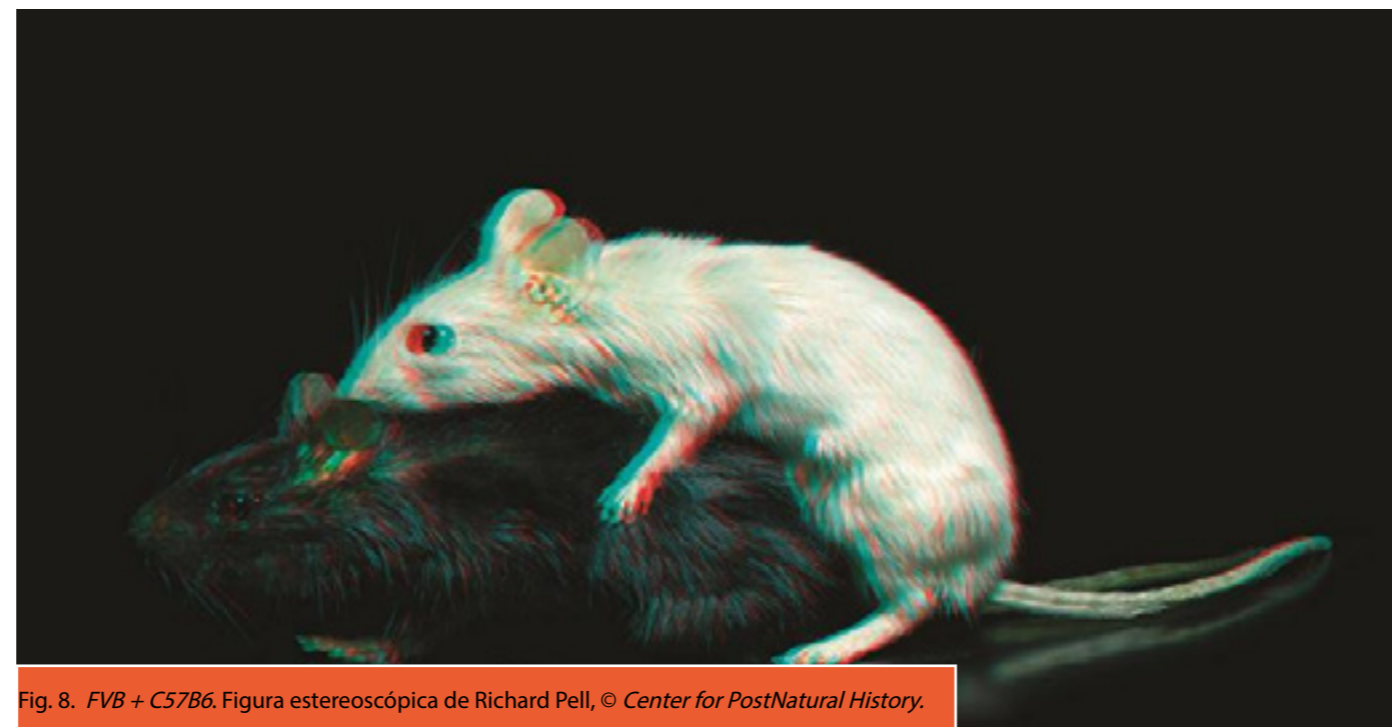


Fig. 8. *FVB + C57B6*. Figura estereoscópica de Richard Pell, © Center for PostNatural History.

10. Vulnerabilidad

uno de sus árboles hayan sido plantados muy recientemente.

¿A qué nos referimos, pues, al hablar de naturaleza? Probablemente a la materia, a la que le añadimos una “marca temporal”, no tocada, todavía, por la mano del hombre o abandonada por éste. La naturaleza es la materialidad sin intervención humana, pero lo humano también proviene de la naturaleza. Naturaleza y cultura forman una pareja inseparable que sirve para distinguir lo bueno de lo malo, lo que parece natural, virgen, no tocado por la mano del hombre, y lo no natural, artificial, contaminado, industrial o técnico. No podemos escapar de esa oposición moral.

Las formas de vida tienen consecuencias. Su metabolismo deja un montón de residuos, unos residuos utilizados por otras formas de vida. Así, sin utilizar la naturaleza y la cultura, porque una ciudad es todo lo que deja la acción humana. “Exactamente como los montículos que deja la acción de las termitas. O el dique que producen los castores, o el oxígeno de la atmósfera producido por las plantas, o los bosques creados por la forma en que los árboles se adaptan unos a otros y controlan, en parte, el clima en que viven. Toda la tierra, en este sentido, es artificial, todo ha sido diseñado

por alguna forma de vida; pero no todo es bueno. No todo ha sido bien ideado, no todo puede ser posible en el mismo momento” (Latour 2020).

El laboratorio se convierte en artesanía colectiva y compartida para crear conocimiento. Dice Haraway que los investigadores se convierten en enanos dentro de un mundo de objetos gigantes.

Un cambio de escala que reconfigura las relaciones fundamentales. (Latour 1983), citado por (Haraway 1996, 66). El juego y el placer forman parte importante de la práctica y la cultura de los límites de la creación tecnocientífica. Juego y trabajo unen humanos y no humanos (Haraway 1996, 67). Historias y hechos cohabitan promiscuamente los mismos sitios materiales.

La ingeniería genética construye quimeras animadas, dotadas de vida, en virus y bacterias. Así empezó la posibilidad de caracterizar a los genomas y averiguar la información, los secretos que contenían. Al igual que el genoma, las demás estructuras de orden superior del ciberespacio, que

se desplazan de forma contraintuitiva de los supuestos preceptivos en el espacio mundano, son a la vez realidades ferozmente materiales y zonas imaginarias, aquellas que escriben el futuro (Haraway 1996, 100).

El genoma es una figura del futuro que ya está escrito, donde los seres se convierten en bases de datos que no paran de crecer, para ser (re)envasados y comercializados en el “Nuevo Orden Mundial”. Ratones y humanos en el campo de la tecnociencia comparten genes, puestos de trabajo, historia y futuro, y se reconocen como parte de la familia de los mamíferos.

Un compromiso entre humanos y oncoratones para un futuro mejor, que procure y garantice que las interacciones generarán respuestas contundentes para evitar y curar las enfermedades, sin producir mayor dolor

Los términos naturaleza y sociedad, animal y hombre, máquina y organismo, se condensan. Se ha roto la gran división entre el hombre y la naturaleza, su corolario de género y el melodrama racial colonial que fundó la historia de la modernidad (Haraway 1996, 120).

OncoRatón™ tiene sentido técnico y semiótico en el mundo de la biología corporativa, donde el protagonista es un ser con copyright patentable. Autores e innovadores que bien podrían ser organismos que evolucionan a su ritmo, o los propios científicos que interactúan con las criaturas para impulsar sus códigos en direcciones más útiles a fin de dar respuestas y soluciones a las enfermedades incurables.

Habitante de la naturaleza y de la no naturaleza, *OncoRatón™* es, en términos de Paul Rabinow, una instancia de la “operacionalización de la naturaleza, donde la propiedad innata natural y la artificial, así como la potencia cultural, se convierten en una sola”. La base de la cultura, la naturaleza, es la zona de las limitaciones, de lo que nos ha venido dado y de la materia como recurso. La naturaleza es la materia prima necesaria para la acción humana, el campo en el que se impone la elección y el corolario de la mente.

Esta naturaleza ha servido también como modelo para la acción humana, siendo una potente base para el discurso moral. Ser antinatural o actuar de forma antinatural, nunca se ha considerado una buena idea (Haraway 1996, 102).

10. Vulnerabilidad

En el campo de la tecnociencia, la naturaleza aún funciona como recurso fundacional, pero de forma invertida, a través de su artificio. En un gesto de deconstrucción materializada, la narrativa fundacional de la tecnociencia invierte los términos naturaleza y cultura y los desplaza decididamente. En tanto que artefacto, la naturaleza de la no naturaleza devuelve la certeza y la legitimidad de la ingeniería, del diseño, de la estrategia y de la intervención. El recurso para renaturalizar la tecnociencia es la naturaleza de la no naturaleza con sus vastos aparatos para representar e intervenir Hacking 1983 (Haraway 1996, 103).

Esta disciplina de la ciencia nos ayuda a entender que el gran esquema del desarrollo natural y la evolución pone el énfasis en la experimentación y la cooperación y no en el conflicto.

OncoRatón™ nos enseña que la naturaleza es artefacto. Esta lección íntima, culturalmente particular, se encuentra firmemente ubicada en un discurso naturalizador, duradero y etno-específico que continúa justificando los órdenes "sociales" en términos de legitimaciones "naturales". Así, la nueva naturaleza de la no naturaleza devuelve la imagen impoluta de un mundo inventado, como artefacto,

como dominio del diseño, como estrategia, elección e intervención, sin movimientos trascendentales. "Esta es la magia sagrada secular de este mundo, tal y como ha sido desde las historias fundacionales de la Revolución Científica" (Haraway 1996, 108).

FVB fue creado para estudiar infecciones por retrovirus, mientras que *C57BL/6*, para establecer modelos de patología cardiovascular, biología del desarrollo, diabetes y obesidad, genética o inmunología. Ambos forman parte de la serie de fotografías estereoscópicas *Spectres of the PostNatural*, del *Center for PostNatural History*, una plataforma impulsada por Richard Pell. Dos formas de vida, dos de los mamíferos más utilizados en la ciencia médica, que derivan de unas cepas aisladas, mediante la cría selectiva.

La fotografía de Pell sugiere un encuentro sexual entre ambos ratones. Un hecho que supone en la práctica una quimera por la propia naturaleza de ambos roedores. (Ptqk 2021)

11. Hipocresía, debilidad e inconsistencia

11. Hipocresía, debilidad e inconsistencia

La crisis ecológica nos hace cada vez más conscientes de que el mundo, tal y como lo habíamos imaginado ya no existe. Timothy Morton sostiene esta idea en el libro *El pensamiento ecológico*. Ningún ser, animado o inanimado puede existir independientemente del entramado ecológico. Ni siquiera la naturaleza que la sociedad moderna había construido como un ente distante y cosificado, alejado de la civilización: "Hemos ganado Google Earth, pero hemos perdido el mundo, ese lugar en el que nuestras acciones cobran sentido" (Morton 2018, 50).

En el libro, Morton introduce el término hiperobjeto, a partir del cual el autor se refiere a las cosas que se distribuyen masivamente en el tiempo y en el espacio, en relación a los humanos. Un concepto que amplía y describe a *Hiperobjetos: filosofía y ecología después del fin del mundo*.

"Un hiperobjeto podría ser un producto de manufactura humana de larga duración, como el poliestireno o las bolsas de plástico, o también la suma de toda la maquinaria chirriante del capitalismo. Los hiperobjetos tienen muchas características en común, son viscosos, se enganchan a las cosas con las que se relacionan, y también son no-locales. Involucran una temporalidad

radicalmente distinta a las temporalidades a escala humana a las que estamos acostumbrados. Además, los hiperobjetos ocupan una fase espacial de alta dimensionalidad que los vuelve invisibles a los humanos durante ciertos períodos de tiempo" (Morton 2021, 1).

Los hiperobjetos tienen, o han tenido, un impacto en el espacio humano y son directamente responsables de lo que Morton llama "el fin del mundo", que sitúa en abril de 1784, cuando James Watt patentó la máquina de vapor; y también en el año 1945, con las primeras pruebas nucleares que se realizaron en Nuevo México y las posteriores detonaciones letales de Hiroshima y Nagasaki.

La máquina de vapor y la entrada en la era industrial marcarán un momento geológico decisivo, así como los materiales radiactivos que empezarán a depositarse a partir de 1945.

Partiendo de la primera idea de Morton, los hiperobjetos son objetos reales, más allá de que alguien esté pensando en ellos. Es por ello, que debemos entenderlos, pues, dentro de la filosofía de la Ontología Orientada a los Objetos (OOO), en un sentido no antropocéntrico. Son difíciles

de ver, podemos calcularlos, saber de su existencia, pero no necesariamente los percibimos. Y, sin embargo, no son construcciones mentales, sino entidades reales "cuya realidad primordial es retirarse de los humanos" (Morton 2021, 22). Nos obligan a enfrentarnos con algo que afecta a nuestras ideas básicas sobre qué significa existir, qué es la tierra o qué es la sociedad.

Por otro lado, Morton define a los hiperobjetos como viscosos. Sus síntomas son vividos y con frecuencia dolorosos, pero "tienen un rastro de irrealidad" (Morton 2021, 37). El virus SARS-CoV-2, inductor de la COVID-19, podría ser un buen candidato a hiperobjeto: Lo sentimos, lo sufrimos, pero sólo lo percibimos desde la estadística o cuando enfermamos. Existe, más allá de que seamos conscientes de ello, y nos es imposible "sacárnoslo de encima".

Finalmente, el mismo autor expresa que los hiperobjetos son "no-locales", sus efectos no pueden inscribirse en un lugar concreto, los efectos de la radiación nuclear de Chernobyl o de Fukushima, tuvieron efectos a kilómetros de distancia (Morton 2021, 52). Los hiperobjetos se distribuyen masivamente en el tiempo y el espacio, y, sin embargo, se nos hace muy complicado poder medirlos. Los hiperobjetos nos

obligan a pensar en términos ecológicos: cuando oímos las gotas de lluvia, en cierta medida, experimentamos el clima, pero no de una forma directa; así percibimos también los hiperobjetos, como el calentamiento global (Morton 2021, 67).

Emmanuel Lévinas se refiere a la infinitud como lo que desborda el pensamiento que la piensa. Podemos pensar en el infinito, pero resulta inmensamente complicado entender la finitud. De ahí la complejidad de intentar abarcar los hiperobjetos.

El reconocimiento de los hiperobjetos ha convertido en obsoletas tanto las visiones apocalípticas sobre la crisis medioambiental como aquellas que la niegan, conduciéndonos al fin del mundo. Una fase humana que Morton califica de hipócrita, débil e inconsistente.

En primer lugar, hipócrita, por la "imposibilidad de un metalenguaje": la llegada del calentamiento global, el tomar conciencia de la existencia de una crisis medioambiental, impide tanto su negación

11. Hipocresía, debilidad e inconsistencia

como cualquier discurso apocalíptico o teórico que no vaya encaminado, estrictamente, a mitigar o revertir la problemática.

Seguidamente, débil, debido a la brecha que encontramos entre el fenómeno y la cosa, que el hiperobjeto hace "perturbadoramente visible". Y para acabar, inconsistente, por la propia fragilidad intrínseca que encontramos en toda entidad (Morton 2021, 2).

Morton sostiene que, con la llegada de los hiperobjetos, los humanos nos hemos hecho cargo de que los objetos no humanos ya no están excluidos o funcionan como accesorios del espacio físico y filosófico.

Nuestra reacción frente a los hiperobjetos adopta tres formas básicas, la disolución de la noción del mundo, la imposibilidad de mantener una distancia cínica y el surgimiento de un nuevo tipo de experiencia estética que podemos imaginar sólo en la nueva era de los hiperobjetos.

El calentamiento global ha terminado con el clima como elemento rutinario para establecer conversaciones banales. Hablar hoy día del calor no nos libra de pensar en los efectos del calentamiento global. Este

hecho, aparentemente intrascendente, implica para Morton un giro ontológico en la conciencia humana (Morton 2021, 143).

"Cuando podemos verlo todo (cuando puedo usar Google Earth para ver el pez en el estanque de mi madre, en su jardín de Londres) desaparece el mundo en tanto que entidad significativa, delimitada, en tanto que horizonte. No tenemos mundo porque los objetos que funcionaban como escenarios invisibles se han disuelto" (Morton 2021, 148).

El mundo que entendíamos hasta ahora, no era más que una construcción estética. No nos molestaban los oleoductos o kilómetros y kilómetros de canalizaciones que no vemos, sino los molinos de viento: una "monstruosidad" en un paisaje que habíamos idealizado" (Morton 2021, 152).

Hemos perdido el mundo, pero tenemos la oportunidad de inventar una nueva realidad, pensar en una nueva era forjada por las relaciones de los humanos y los

no-humanos: "La era de la asimetría", que Morton plantea como un estadio de superación del postmodernismo (Morton 2021, 228).

La era de la asimetría supone la superación de un estadio regido por la simetría entre "el espíritu" y los materiales estéticos. Morton lo explica a partir de la escala templada, un sistema para afinar pianos que se consolida en la "esclavización" de las cuerdas del piano, estableciendo una relación en la que el dueño (el compositor) dominará al esclavo (el piano). Sin embargo, poco a poco el piano se irá liberando de la obligación de encarnar la vida interior del ser humano, para resonar desde su propia materialidad.

El pedal de resonancia irá evolucionando hasta que compositores como John Cage o La Monte Young liberarán las cuerdas del piano de la escala templada, posibilitando aflorar el sonido del hierro y la madera, las materias con las que se expresa el piano, ya liberado del relato humano; y que accede a contarnos su propia historia (Morton 2021, 240).



11. Hipocresía, debilidad e inconsistencia

La era de la asimetría reconoce lo no humano, no sólo como un objeto de conocimiento, sino como un ser en sí mismo. Ya somos plenamente conscientes de que los sonidos existen más allá de lo que podemos oír, que es sólo una porción restringida del espectro electromagnético.

Los humanos y los no humanos nos enfrentamos en igualdad de condiciones, los objetos no humanos están fuera de control, retirados totalmente del acceso humano (Morton 2021, 247), compartiendo un mismo espacio sensorial: "El arte en la era de la asimetría debe estar afinado con el objeto" (Morton 2021, 250).

Diseñada en 1959 por el ingeniero sueco Sten Gustaf Thulin, y patentada en 1965, la popularización de la bolsa de plástico tuvo lugar a partir de la década de los setenta. El invento, que paradójicamente pretendía detener la deforestación que suponían las bolsas de papel, y que su inventor había previsto para que tuvieran más de un solo uso, con la idea de "salvar al planeta", contribuyó, sin embargo, y en tanto que hiperobjeto, a acelerar lo que Morton llama "el fin del mundo".

La versatilidad de su material, el polietileno, en combinación con la accesibilidad que

posibilitó su fácil producción, el bajo coste y una visión del mundo absolutamente antropocentrista, ha facilitado que durante años hayamos producido y liberado millones de bolsas de plástico. Varios estudios (Zalasiewicz et en 2016) consideran la bolsa de plástico como marcador de una nueva era en la vida geológica de la tierra. Su lenta tasa de desintegración y los microplásticos que genera su rotura en multitud de trozos microscópicos, ha propiciado que los encontremos en todas partes, en el mar, dentro de los peces, en los terrenos que cultivamos, o en el aire que respiramos.

Un objeto cotidiano, distribuido masivamente en el tiempo y en el espacio, en relación con los humanos. Viscoso, no-local, con una temporalidad que nos es imposible acotar, que ocupa una fase espacial de gran dimensionalidad que la hace, una vez convertida en microplásticos, algo que se vuelve invisible en determinados períodos de tiempo y que ha inaugurado una fase humana de hipocresía, debilidad e inconsistencia.

12. Conclusiones

12. Conclusiones

La facilidad con la que nuestro cerebro identifica los objetos es una de las condiciones básicas a partir de las cuales (re)conocemos y nos relacionamos con el mundo.

Lo hacemos a partir de la información que nos proveen los sentidos, que acumulamos y clasificamos en una compleja base de datos, a partir de la cual, y a través del establecimiento de analogías (1), percibimos una determinada realidad del mundo.

Las analogías pueden ser muy diversas, y no son ni universales, ni permanentes, ni necesariamente compartidas, de ahí la complejidad y quizás también el encanto que acontece en que los humanos reconozcamos y vivamos el mundo de formas diferentes.

El (re)conocimiento del mundo pasa a menudo por la asignación de usos y funciones a las cosas, a partir de las cuales categorizamos, por ejemplo, muchos objetos diseñados. Este (re)conocimiento pasa también por la construcción de metáforas, que creamos a partir de analogías, estableciendo un desplazamiento de significado entre dos nociones, integrando el significado de una de ellas dentro de la otra. Una forma de

reconocimiento aún más compleja, y que nos facilita descubrir los objetos de arte, aquellos "espacios de captura" que Alfred Gell (1996) define como "trampas que dificultan el paisaje y que nos mantienen en suspensión por un tiempo".

A diferencia de la analogía, la metáfora implica desplazamiento del sentido original y deslizamiento de significado (2). Mientras que la analogía correlaciona algunos aspectos entre dos nociones, según sus similitudes o diferencias, la metáfora se convierte en un elemento imprescindible para estructurar conceptos que dependen fundamentalmente de nuestra experiencia directa del mundo: "La metáfora impregna la vida cotidiana, no sólo el lenguaje, sino también el pensamiento y la acción. Nuestro sistema conceptual ordinario, en términos del cual pensamos y actuamos, se fundamenta de la naturaleza metafórica" (Lakoff y Johnson 2017, 39).

A lo largo de la historia, a través de mitos y leyendas, de publicaciones en libros de divulgación y artículos académicos, los humanos hemos intentado explicar nuestra propia experiencia del mundo. A través de las palabras, estableciendo analogías y metáforas, recurriendo a menudo a los objetos, ya fueran diseñados como

artísticos, con el objetivo de facilitar la transmisión de ese conocimiento.

Este trabajo se ha centrado en algunos de estos textos, fundamentalmente del ámbito de la filosofía occidental, desde la Antigua Grecia hasta la actualidad, a fin de rescatar, de entre las palabras, algunos objetos diseñados.

El principal objetivo ha sido explorar los límites entre el objeto diseñado y el objeto artístico, partiendo de la premisa de que el objeto diseñado, a pesar de convertirse en accesible, en tanto que facilitador de nuestra relación con el mundo, nos dificulta el conocimiento de éste, precisamente por su fácil accesibilidad. Sin embargo, el objeto artístico, por su naturaleza, y pese a su complejidad, puede convertirse más fácilmente en posibilitador de conocimiento.

Los límites entre el objeto diseñado y el objeto artístico no son siempre evidentes. Ambos se concretan, individualmente, de formas muy diversas, pero mientras los objetos diseñados nos permiten categorizarlos,

construyendo mentalmente una referencia genérica que resulta posible, desdibujando algunas de sus cualidades para potenciar otras que consideramos más relevantes; el objeto artístico existe y tiene sentido únicamente desde su individualidad, desde la materialización que hace posible su existencia única e irreplicable.

El objeto diseñado nos permite establecer fácilmente analogías, en cambio, el objeto artístico, nos permite construir metáforas que nos conecten con la experiencia directa del mundo.

Y es en este espacio, en el límite donde confluyen los objetos diseñados y los objetos artísticos, donde se encuentra la fragilidad propia del conocimiento que transita entre la evidencia de lo conocido o reconocible y lo desconocido o de difícil reconocimiento. La Ontología Orientada a los Objetos plantea que los objetos no necesitan de nuestra conciencia para existir. El mundo existe independientemente de nuestra conciencia y percepción.

1. Proveniente del griego *αναλογία*, la analogía consiste en la relación que establecemos entre dos conceptos a partir de alguna relación o semejanza.

2. En su sentido etimológico, metáfora proviene del griego *μεταφορά*, que significa desplazamiento, y se constituye por los términos *meta*, en el sentido de transportar y *pherō*: a través de.

12. Conclusiones

Dado que no podremos acceder a la realidad de los objetos de forma directa, y que sólo podemos acceder a ellos indirectamente si se convierten en objetos de arte, cuando en su dimensión metafórica, por alusión nos seduzcan, será la interpretación del observador, y no las relaciones que puedan acontecer al descubrirlos, la que determinará su identidad.

Pero si los diferentes objetos trascienden, y hacen posible el conocimiento que los vincula a los distintos textos analizados, éstos tendrán que ser considerados como objetos diseñados, convirtiéndose en objetos de aprendizaje.

El aprendizaje basado en objetos, conocido por sus siglas en inglés como *OBL (Object Based Learning)* (3), parte de la base de que los objetos, en tanto que artefactos físicos multisensoriales, facilitan y profundizan los aspectos relacionados con la transmisión de conocimiento. Los objetos se utilizan en esta metodología para estimular la imaginación y aplicar su reconocimiento y comprensión en diferentes contextos y problemas, facilitando así el aprendizaje (Romanek y Lynch, 2008).

El *OBL* es una herramienta valiosa; puede crear un entorno de aprendizaje centrado en el estudiante, en el que los alumnos asumen activamente la responsabilidad de su aprendizaje (Cain, 2010; Chatterjee et al., 2015). A diferencia de otras metodologías de enseñanza en las que el instructor se limita a una comunicación verbal o a través de imágenes, con el *OBL* se accede al conocimiento desde una participación activa por parte del estudiante. Los estudiantes analizan e investigan los objetos, convirtiéndose en partícipes del proceso de conocimiento. Responden a preguntas sobre el objeto y proponen nuevas preguntas como resultado de su análisis. Aunque este proceso es muy personal y puede tener resultados diferentes según los estudiantes, los diversos estudios existentes apuntan a resultados favorables en lo que se refiere a la consolidación del aprendizaje (Banning, Jennifer, Gam y Jin 2020).

J. Chatterjee y Thomas Kador sostienen a *Object Based Learning and Object-Based Well Being* que el conocimiento que se desprende del análisis multisensorial de los objetos, no sólo resulta importante para la mejora y consolidación del aprendizaje, sino que también influye en la mejora de nuestro bienestar.

Todo aquel objeto material con el que podemos relacionarnos a través de los sentidos, de la experiencia, y que nos posibilita conocimiento, nos permite al mismo tiempo una mejora en nuestro bienestar emocional. De la misma forma que las relaciones positivas o el tener control sobre la propia vida, interaccionan positivamente respecto a nuestro bienestar, también lo hacen las interacciones con los objetos que devienen como resultado de un aprendizaje empático.

3. El aprendizaje basado en objetos (*OBL*) es una metodología de aprendizaje activo de la enseñanza que utiliza artefactos como herramientas de enseñanza en el aula. En una actividad *OBL*, los alumnos utilizan sus sentidos para analizar objetos desconocidos en el proceso de aprendizaje sobre un tema. Los estudios sugieren que el *OBL* es una valiosa herramienta para los educadores y los estudiantes, ya que fomenta una interacción más profunda con un tema, que la que se puede producir mediante la visualización de una fotografía bidimensional (Chatterjee et al., 2015; Simpson y Hammond, 2012; Tam, 2015).

1. Adorno, Theodor. 1962. Prismas. La crítica de la cultura y la sociedad. Barcelona: Ariel.
2. Agamben, Giorgio. 2014. ¿Qué es un dispositivo? Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
3. Ahmed, Sara. 2019. ¿Para qué sirve? Sobre los usos del uso. Barcelona: Edicions Bellaterra.
4. Gell, Alfred. 1996. "Vogel's Net: Traps as Artworks and Artworks as Traps". *Journal of Material Culture*, 1, 15-38.
5. Anil K. Seth. "Our inner Universes". *Scientific American* 2019. vol. 321, (3): 40-47).
6. Banning, Jennifer, Gam, Hae Jin. "Object-based Learning in a World Dress Course". Oxford: Blackwell Publishing Ltd. *Family and consumer sciences research journal*, 2020, Vol.48 (4), p.343-358.
7. Bonsiepe, Gui. 1988. Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño. Buenos Aires: Editorial Infinito.
8. Borries, Friedrich V. 2019. Proyectar mundos. Una teoría política del diseño. Santiago de Chile: Ediciones Metales Pesados.
9. Bourdieu, Pierre. 1986. Entrevista. *Der Spiegel* 50 (9 de diciembre). Trad. Katja Benavides Kluck y Julio Antonio Fuentes.
10. Bruning, Roger H, Gregory Schraw y Monica Norby. 2012. *Psicología Cognitiva y de la instrucción*. Madrid: Pearson Educación S.A.
11. Caralt, David. 2016. "Pabellón cotidiano versus pabellón mítico. Notas sobre las fotografías casuales del pabellón de Alemania en la exposición Internacional de Barcelona de 1929". A Alcolea, R.A, Tárrago-Mingo, J., (eds.), Congreso internacional: Inter photo arch "Interferencias", celebrado en Pamplona, del 2 al 4 de noviembre de 2016.
12. Cassin, Barbara, Apter, Emily, Lezra, Jacques y Michael Wood. 2014. *Dictionary of untranslatables: a philosophical lexicon*. Princeton: Princeton University Press.
13. Chatterjee, Helen. J., Hannan, L., i Thomson, L. 2015. "An introduction to object-based learning and multisensory engagement". a H. J. Chatterjee & L. Hannan (Eds.), *Engaging the senses: Object-based learning in higher education* (pp. 1-18). Burlington, VT: Ashgate Publishing Company.
14. Chatterjee, Helen y Thomas Kador. 2020. *Object-based learning and object-based well-being. Exploring Material Connections*. New York: Routledge.
15. Cheung-On, Tam. 2015. "Three cases of using object-based learning with university students: A comparison of their rationales, impact, and effectiveness". a H. J. Chatterjee & L. Hannan (Eds.), *Engaging the senses: Object-based learning in higher education* (pp. 117- 132). Burlington, VT: Ashgate Publishing Company.
16. Eddington, Arthur. 1929. *The Nature of the Physical World*. New York: MacMillan https://mathshistory.st-andrews.ac.uk/Extras/Eddington_Gifford.
17. Fontdevila, Oriol. 2018. *El arte de la mediación*. Bilbao: Consonni.
18. Foster, Hal. 2002. *Diseño y delito*. Madrid: Ediciones Akal.
19. Foucault, Michel. 1976. *Vigilar y castigar*. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores Argentina.
20. Foucault, Michel. *El juego de Michel Foucault*. Entrevista a la revista *Ornicar*, num. 10, julio 1977, pag. 62. publicada en Michel Foucault, "Dits et écrits II", Quarto-Gallimard, París, 2001.
21. Flusser, William. 1994. *Los gestos. Fenomenología y comunicación*. Barcelona: Editorial Herder.
22. Gaver, William W. 1991. "Technology affordances. Proceedings of the SIGCHI" en *Human factors in computing systems Reaching through technology - CHI '91*. pp. 79-84.
23. Gibson, James J. 2014. *The Ecological Approach to Visual Perception*: New York: Psychology Press & Routledge Classic Editions.
24. Goodman, Nelson. 1990. *Maneras de hacer el mundos*. Madrid: Visor Libros. Graves-Brown, Paul. 2000. *Matter, Materiality and Modern Culture*. London: Routledge.
25. Harari, Yuval N. 2014. *Sàpiens. Una breu història de la humanitat*. Barcelona: Edicions 62.
26. Haraway, Donna J. 1996. *Modest_Witness@Second_Millennium*.
27. *FemaleMan©_Meets_OncoMouse™*. *Feminism and Technoscience*. New York and London: Routledge.
28. Harman, Graham. 2012. *The Third Table / Der dritte Tisch*. *Documenta* (13), 9/6/2012 - 16/9/2012. Ostfildern: Hatje Cantz.
29. Harman, Graham. 2018. *Object-Oriented Ontology: A New Theory Of Everything*. London: Penguin Books.
30. Harman, Graham. 2021. *Arte y objetos*. Madrid: Enclave de libros.
31. Heidegger, Martin. 1927. *Ser y Tiempo*. Chile: Escuela de Filosofía Universidad ARCIS www.philosophia.cl.
32. Heidegger, Martin. 2007. *Los conceptos fundamentales de la metafísica*. Madrid: Alianza Editorial.
33. Hegel, G. W. F. 1989. *Lecciones de estética*. Barcelona: Edicions 62.
34. Husserl, Edmund. 2008. *La crisis de las ciencias europeas y la fenomenología trascendental*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
35. Labrada, María Antonia. 2017. *Consideraciones filosóficas sobre la belleza y el arte*. Pamplona: Eunsa.
36. Lahuerta, Juan José. 2015. *Photography or Life / Popular Mues: Columns of smoke, volume 1*. Barcelona: Tenov Books.

37. Lakoff, George y Mark Johnson. 1986. "Los conceptos mediante los que vivimos", en *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Ediciones Cátedra.
38. Latour, Bruno. 2011. "Nature and Culture"; 6 (1): 1–17 © Berghahn Journals doi:10.3167/nc.2011.060101
39. Latour, Bruno. 2007 *Nunca fuimos modernos*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina S.A.
40. Latour, Bruno. 2008. *A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk)* de la conferencia de la Design History Society Falmouth, Cornwall.
41. Latour, Bruno y Gerard Ortín. 2020. *Natura, Un vocabulari per al futur*. CCCB: <https://www.cccb.org/es/multimedia/videos/naturaleza/234402>
42. Long, Christopher. 2011. *The Looshaus*. New Heaven and London: Yale University Press.
43. Loos, Adolf. 1908. "Ornamento y delito". paperback nº 7. ISSN 1885–8007. [fecha de consulta: 10/07/22] <http://www.paperback.es/articulos/loos/ornamento.pdf>
44. Marx, Karl. 1988. *El Capital*. Barcelona: Editorial Antalbe.
45. Middleton, Jonnet. 2019 "La ontopincha: el compromiso con la materia" a *Utopía* Revista de crítica cultural. Cultura, objetos, materia. abril–juny.
46. Mill, John Stuart. 2001. *The Utilitarianism*. Indianapolis: Hackett Classics.
47. Morton, Timothy. 2018. *El pensamiento ecológico*. Barcelona: Paidós. Espasa Libros.
48. Morton, Timothy. 2021. *Hiperobjetos: filosofía y ecología después de la fin del mundo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora. Libro digital, EPUB. (Los sentidos).
49. Mory, C. 2015. Ernst Beyeler. *La pasión por el arte*. Conversaciones con Christophe Mory. Madrid: This side Up.
50. Norman, Donald. 1990. *La psicología de los objetos cotidianos*. Madrid: Editorial Nerea.
51. Norman, Donald. 2021. *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books.
52. Pérez-Manzucó, Emilio. 2021. Entrevista a Emilio Pérez-Manzucó a la revista *Solidaridad Digital*. <https://www.solidaridaddigital.es/noticias/cultura/la-belleza-designa-la-propiedad-de-un-objeto-que-no-se-deja-atrapar-en-la>
53. Pau, Lluís. *La junta gótica y el pan con tomate: Dos diseños modélicos para los retos del siglo XXI a últims treballs*. Lluís Pau, Josep Martorell, Oriol Bohigas, David Mackay. Estudi IDP, 2012. Pub. digital: https://issuu.com/mbmarquitectes/docs/projectes_en_curs
54. Ptqk, Maria. 2021. *Ciència fricció. Vida entre espècies companyes*. Barcelona: CCCB – Direcció de Comunicació de la Diputació de Barcelona.
55. Russo, Sergio. 2015. *La cuestión de la agencia en el discurso coproductorista*. XI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires
56. Schelling, Friedrich Wilhelm Joseph. 1999. *Filosofía del arte*. Madrid: Editorial Tecnos.
Sloterdijk, Peter. 2020. *El imperativo estético*. Madrid: Ediciones Akal.
57. Thwaites, Thomas. 2011. *The Toaster Project: Or a Heroic Attempt to Build a Simple Electric Appliance from Scratch* Paperback. New York: Princeton Architectural Press.
58. Velasco, Rosario, Sanz, Joan. 2022. *La ornamentación en el discurso del arte y el diseño*. Vol. 10 núm. 19. Gráfica. Barcelona: UAB
59. Zalasiewicz et al. "The geological cycle of plastics and their use as a stratigraphic indicator of the Anthropocene". *Anthropocene*, 13, Enero 2016.

ES DESIGN

ESCUELA SUPERIOR
DE DISEÑO
DE BARCELONA

Partner
académico



Universidad
Internacional
de Valencia

RED DE EDUCACIÓN SUPERIOR

 Planeta Formación y Universidades

esdesignbarcelona.com

Follow:

