

encara més el nen, per a qui la «creativitat manual» i neocinètica és essencial per al desvetllament dels impulsos estètics) d'una de les seves màximes prerrogatives: la de ser un «creador d'objectes» —una de les capacitats que més el diferencien dels animals. Benvingudes siguin, doncs, les innovacions tecnològiques que permetin a l'home de millorar el seu *modus vivendi*, però a condició que no n'ofusquin la capacitat ancestral de crear objectes *ex novo*, igual com la Divinitat o l'Atzar han creat sempre «objectes naturals».

El diseño entre el objeto natural y el objeto artificial

Sin necesidad de referirse a conocidas teorías psicológicas «perceptivistas», existe un fenómeno que debería resultar evidente a cualquier persona: el hecho de que sigamos presionados a distinguir —dentro del tejido indiferenciado de las infinitas sollicitaciones visuales que nos esculpen— determinadas configuraciones —llamémoslas puras *Gestalten*— que prevalecen sobre muchas otras.

Todo aquel que haya prestado un mínimo de atención a las modalidades de su percepción visual se habrá dado cuenta de que es empujado a dar primacía a algunos objetos en el panorama que lo rodea, tanto si se trata de los componentes de una habitación, como de un oficio o un paisaje rural o metropolitano desplazado.

Diciendo «objeto», naturalmente quiero decir un lápiz, un reloj, una silla, un teléfono; pero también una piedra pulida, una colmena, un nido, etc. En otras palabras, existe un mundo de los objetos (bastante diferente de aquel «*systeme des objets*» del que Baudrillard se ocupó en su momento), constituido por aquel conjunto de elementos naturales y artificiales, industriales y artesanales, sin los que nuestra propia existencia carecería de significado porque dejaría de tener «un punto de referencia» e incluso —por lo que respecta a cada individuo— la satisfacción de considerarse, a su vez, «creador de objetos» como la Divinidad o el Azar.

El hecho de que, después, la investigación de estos «conjuntos perceptivos» a los que atribuimos la dignidad de objetos dependa de una exclusiva razón utilitaria o de una preferencia estética nuestra, no pretendo investigarlo en este trabajo. Lo que me urge afirmar es que, en un primer examen, la distinción entre un objeto creado por el hombre y uno puesto a su disposición por la naturaleza no es clara; por lo cual podremos decir —adoptando la célebre frase de Goethe: «auch das Unnatürlichste ist Natur»: incluso lo menos natural es Naturaleza. Es decir, nos vemos obligados a incluir dentro de un contexto natural muchos productos artificiales; en la misma medida, añadiría, en que estamos dispuestos a considerar artificiales, es decir, como si fueran diseñadas por nosotros, muchas formaciones absolutamente naturales: colmenas, nidos, cristales,

piedras pulidas por el agua...; en una palabra, todo lo que, en cierto sentido, se diferencia del elemento «caótico» y, en algún aspecto, se aproxima a un principio de «coherencia formal».

He aquí que es justamente la coherencia lo que nos induce a privilegiar las formaciones que consideramos «objetos»; y es quizás justamente la incoherencia lo que, ocasionalmente, caracteriza ciertos «objetos artísticos» que pueden ser configuraciones no funcionales, «superfluas», pero intrínsecamente delicadas.

En consecuencia: nosotros vivimos entre objetos, nos sentimos atraídos estéticamente —y también sentimentalmente— por ellos, y sobre todo los transformamos muy a menudo en elementos simbólicos —receptáculos de recuerdos, vehículos de pasiones o incluso, más a menudo de lo que se piensa, dotados de potencialidades «mágicas»: propiciatorias o apotrocaicas.

Creo que, para cualquier análisis actual del universo de los objetos que nos rodean y que, obviamente, está constituido sobre todo por objetos producidos en serie e industrialmente, pero que además ha involucrado —de Duchamp en adelante, pasando por el *pop art*, el *arte povera*, el conceptualismo— también a buena parte del panorama artístico, es indispensable remontarse de alguna manera a los orígenes de este mundo de los objetos sin intentar trazar una crono-historia (que sería imposible en este contexto), pero sí al menos indicar los puntos esenciales de partida y de llegada.

El hecho de que muchos de los primitivos utensilios creados (o encontrados) por el hombre —sílex, puntas de flecha de obsidiana, etc.— tuvieran, además de la función específica de cortar, pinchar, matar, una función que no podemos dejar de definir como estética o simbólica provoca que esta doble o triple función del objeto, tanto natural como, en un segundo momento, «artificial», sea indispensable y deba ser considerada con atención. Esto explica también por qué, aún en nuestros días, se produce a menudo una sacralización supersticiosa de determinados objetos familiares (tal vez provenientes de los padres o de los abuelos) que puede ser por razones afectivas o por una especie de coleccionismo ancestral. De esta forma muchos de estos objetos domésticos pueden ser investidos de un particular poder —constituido por el conjunto de tradiciones y ceremonias consagradas por el uso— y así permitir que no se pierda, por parte de quien los posee, la capacidad de utilizarlos de la mejor forma, como pasaba a quien, en tiempos lejanos, utilizaba las herramientas de trabajo, las armas o los simulacros mágicos.

Según algunos antropólogos (por ejemplo Robert Leyton, *Antropología dell'arte*, 1984), es indispensable reconocer el valor artístico de este tipo de objetos, ya que una voluntad de «embellecimiento» nunca falta, ni siquiera en las culturas más primitivas (por ejemplo, los aborígenes australianos).

Hoy en día, en una época en la que el objeto industrial está notoriamente en crisis, no sólo por la obsolescencia estética y técnica de muchos productos industriales, sino también por la peculiar situación de paso de nuestra civilización de una fase «mecánica» a una «electrónica» (es fácil asistir a la constante desaparición de muchos productos manufacturados y artefactos que son sustituidos por «signos», por «señales», por botones, etc., y que, por tanto, pierden su consistencia como objetos y ganan, en cambio, una «consistencia semántica o señalética»).

Otro fenómeno típico de los últimos años y que incide profundamente en la estructuración y en la valoración del panorama de los objetos es la progresiva e incesante miniaturización de muchos productos de la industria (piense el lector en la fusión y conglomeración de objetos que habían sido separados y que actualmente coexisten: teléfonos, máquinas de telégrafo, fax, micrófonos, dictáfonos, etc.), de manera que cada vez se hace más urgente un redescubrimiento de la identidad del objeto, que ha de ser rastreado allí donde no se ha producido la fusión o la miniaturización que lo ha llevado a desaparecer.

Este «retorno al objeto», como, obviamente, no puede realizarse con aquellos productos que ya han encontrado una estructuración diferente, acabará por invadir otros sectores donde se halla todavía la posibilidad de una existencia «formal» independiente. En este sentido asistimos, y asistiremos probablemente en el futuro, a una recuperación de ciertas formas de artesanado, en apariencia agonizante, o que no habían encontrado precisa utilización. Por eso, la preeminencia absoluta del objeto creado industrialmente será sustituida por una nueva fase artesanal, en parte más ligada a factores artísticos en parte originada por el redescubrimiento de materiales naturales dejados de lado en los últimos tiempos, pero utilizables nuevamente. Y no sólo eso, sino que se asistirá también a la recuperación de factores simbólicos y mitopoéticos presentes, en otros tiempos, en muchos objetos de la antigüedad remota y más reciente.

Antes he afirmado que sería oportuno restituirle un valor simbólico al objeto; se trata una vez más de dar

un paso hacia atrás y uno hacia adelante: si dirigimos la mirada a los artefactos de la antigüedad —prehistórica pero también histórica—, nos percatamos enseguida de que muchos de éstos estaban investidos de una potente carga mágica, como ya he afirmado y como todo buen antropólogo (de Franz Boas a Lévy-Bruhl, de Gilbert Durand a V. Turner) ha confirmado. ¿Podemos decir lo mismo de los pertenecientes al universo de los objetos que nos rodea? Casi siempre no. Ciertamente, a menudo se habla de *status-symbols*, o sea, de un valor que simboliza una situación socioeconómica (a propósito de potentes máquinas de competición, lanchas motoras de categoría, joyas y caballos, etc.), pero es fácil darse cuenta de que no es éste el simbolismo al cual quiero aludir. Sería degradar de veras el valor profundo del término «símbolo», aplicarlo a un vulgar exhibicionismo de riqueza y poder. Sin duda, un auténtico valor simbólico-mítico aún se encuentra en muchos objetos que utilizamos de forma cotidiana, aunque no seamos conscientes de ello. Pensemos en algunos alimentos, convertidos en objetos, como el pan, el vino, la miel; en frutas como la manzana, el higo, el plátano; muebles como la silla, las lámparas, el mueble-despensa; arquitecturas-objeto como la torre, la pirámide, etc. En todos estos casos el valor metafórico es tan fuerte como el valor real y habitual.

Pero también en muchos productos de uso de creación reciente actúa un principio análogo: ¿cómo no advertir el valor simbólico de un teléfono, de un ordenador personal, de un reloj swatch, de muchos electrodomésticos?

No es, ciertamente, una casualidad que tantos productos del diseño más conocido hayan sido bautizados con nombres como Pinguino, Yeti, Tartaruga (tortuga), Vespa (avispa), Ape (abeja), Pipistrello (murciélago), o con otros más fantasiosos pero siempre ligados a una cierta asonancia formal: Ipotenusa (hipotenusa), Ecclissi (eclipse), Gibigiana (tornasol), Lumaca (caracol), referidos a las lámparas, y Ninfea (nenúfar), Stringa (serie), Cometa, Asteroide, etc., para las butacas.

Muchos de estos nombres —inventados por el diseñador, por los hombres del *marketing*, por los publicistas— a menudo coinciden, y no superficialmente, con la naturaleza de sus productos respectivos y acaban por asumir un rol analógico y metafórico del cual, sin duda, nadie era consciente en un inicio.

Uno se da cuenta cada día observando una flota de aviones en las pistas de los aeropuertos, tan próximos a pájaros de verdad; o la selva de ordenadores delante

del escritorio del empleado, como pequeños duendes a su servicio; o los televisores encendidos en el salón durante la pausa vespertina: verdaderos magos recitando sus letanías cautivadoras..., uno se da cuenta, decía, de que en realidad el hombre se ha convertido en buena medida en esclavo de los objetos creados por él mismo, no menos que de las máscaras totémicas, de los tabúes animales, de los talismanes y fetiches que lo rodeaban en los tiempos del «pensamiento salvaje».

Si, después de una esclavitud extrínseca, pasamos a lo intrínseco, es decir, a la intervención de aquel instrumental que nos permite insertarnos dentro de las llamadas «realidades virtuales», nos percatamos de que la distinción entre artificios y naturaleza, entre objeto natural y artificial, se hace cada vez más difícil y ambigua. Es suficientemente conocido que mediante unas «prótesis» ópticas, táctiles y auditivas especiales (gafas, el *data-glove*, el *data-suit*) (véanse los trabajos de J. F. Foley, S. R. Ellis, R. Manzini, Tomás Maldonado), somos capaces de insertarnos en espacios, dimensiones y «realidades objetuales» del todo ficticias e ilusorias, pero que tienen el aspecto «perceptivo» de la auténtica naturaleza. A pesar de que se haya exagerado valorando positiva o negativamente el impacto de esta falsa realidad, no hay duda de que, ya mismo, hay que considerarla, sobre todo para aclarar cuál es la frontera entre natural y artificial.

Podemos afirmar sin reservas que, con el advenimiento de los nuevos medios electrónicos, y ya a partir de los primeros artefactos televisivos (como el *mixer* o el *chroma-key*), e incluso de los diversos tipos de «simuladores» puestos a punto en los Estados Unidos para la simulación espacial y las cabinas cosmonáuticas, se ha abierto una nueva era en nuestra forma de encararnos con la realidad (o irrealidad) de la Naturaleza. Y esto no puede dejar de influir también sobre el propio diseño de los objetos de uso y su aspecto estético.

Espero, obviamente, que esta posibilidad de crear realidades inexistentes y ficticias, y también de actuar en el plano estético a través de los nuevos sistemas electrónicos (vídeo-arte y arte por ordenador), no arrinconará las invenciones artísticas efectivas (la producción «manual» de pinturas y esculturas) y las del diseño y la arquitectura —a pesar de que éstas sólo son parcialmente artísticas. Sería un grave peligro y acabaría privando al hombre (y todavía más al niño, para quien la «creatividad manual» y neocinética es esencial para el desvelo de los impulsos estéticos) de una de sus máxi-

mas prerrogativas: la de ser un «creador de objetos», que es una de las capacidades que más lo diferencian de los animales. Bienvenidas sean, pues, las innovaciones tecnológicas que permitan al hombre mejorar su *modus vivendi*, pero a condición de que no oscurezcan su capacidad ancestral de crear objetos *ex-novo*, al igual que la Divinidad o el Azar han creado siempre «objetos naturales».

Design: between the natural and the artificial object

Without the need of referring to known psychological «perceptivist» theories, there is a phenomenon which should be evident to anyone: the fact that we are driven to distinguish —within the undifferentiated web of infinite visual calls that hammer us— determined configurations —let's call them pure *Gestalten*— which prevail over many others.

Anyone who has ever paid a minimum of attention to the modes of their visual perception will have noticed that they are pushed to select some objects in the panorama that surrounds them, be it a room, an office, or a rural or displaced metropolitan landscape.

When we say «object», we naturally mean: pencil, watch, chair, telephone; but also a polished stone, a termite, a nest, etc. In other words, there is a world of objects (quite different from that «*Système des objets*» of which Baudrillard spoke in his time), constituted of that set of natural and artificial, industrial and artisan elements without which our own existence would lack meaning because it would not have a «point of reference», and even —individually— the satisfaction of considering ourselves in our turn a «creator of objects», like the Divinity or Chance.

The fact that, afterwards, the identification of these «perceptive groupings» to which we attribute the dignity of objects depends on an exclusively utilitarian reason or a personal esthetic preference, is not something I mean to investigate in this work. That which I need to express is that, on first examination, the distinction between a human-created object and one which nature has put at their disposal is not clear: for which reason we could say —adopting Goethe's celebrated phrase «*auch das Unnatürlichste ist Natur*» even what is most unnatural is nature. That is to say, we are forced to make many artificial products enter a natural context; in the same measure, I would add, that we are willing to consider artificial, that is to say, as if they were created by us, many formations which are totally natural: termites, nests, crystals, water-polished stones... in a word, everything that in a certain sense is differentiated from the «chaotic» element, and in some way nears a principle of «formal coherence».

Looked at this way, it is exactly the coherence that