

**Profesor**  
Instituto de Investigaciones Estéticas  
Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia  
Sede Bogotá  
Profesor, Pontificia Universidad Javeriana  
E-mail: rgrivadeneirav@unal.edu.co

## En busca del objeto perdido

RIVADENEIRA V., RICARDO, *En busca del objeto perdido*. ENSAYOS. HISTORIA Y TEORÍA DEL ARTE, vol. 8, N° 8, 3 fotos, 1 gráfico, Bogotá D. C., 2003, Universidad Nacional de Colombia, págs. 121-138.

### **Resumen**

Este texto se basa en el título de la obra *En busca del tiempo perdido* de Marcel Proust (1871-1922), producción literaria que inició el autor luego de la muerte de su madre en 1906, y cuya publicación se prolongó editorialmente hasta 1927. Con este escrito espero contribuir a diversificar el panorama de reflexiones sobre el asunto del entorno artificial, especialmente desde la dimensión “disfuncional del objeto”, área de conocimiento que propuso Jean Baudrillard en su texto *El sistema de los objetos* de 1968. Para alcanzar este objetivo se plantean dos tópicos básicos: primero, ver el objeto en su dimensión de “objeto-imagen”, es decir como elemento activador de la memoria inconsciente de los individuos; segundo, el deseo permanente y utópico de concebir diferentes recursos memorísticos. A lo largo del texto se citan ejemplos literarios que se cruzan con aspectos de la filosofía, especialmente del lenguaje, y de la estética.

### **Palabras clave**

Ricardo Rivadeneira, estética, historia del diseño, teoría del diseño, ambiente artificial, estudios del objeto.

### **Title**

*In Search of the Lost Object*

### **Abstract**

This text is based upon the title of *In Search of Lost Time* by Marcel Proust (1871-1922), the literary production he started after this mother's death in 1906 and which was published up until 1927. With this article I hope to contribute to diversify the breath of thoughts on the subject of the artificial environment, specially from the “disfunctional” dimension of the object. This area of thought was proposed by Jean Baudrillard in this text *The System of Objects* of 1968. In order to attain these objectives there are two main topics to deal with: first, to see an object in its dimension of an “image-object”, that is, as an activating element of the unconscious memory of the individuals. Secondly, the permanent and utopic desire to conceive of different recollection resources. Along the text legendary examples are quoted, that cross with various aspects of philosophy, specially those of language, and aesthetics.

### **Key words**

Ricardo Rivadeneira, aesthetics, history of design, theory of design, artificial environment, object studies.

## EN BUSCA DEL OBJETO PERDIDO<sup>1</sup>

*Muchas de las jornadas de Venecia que la inteligencia no me había podido ofrecer estaban muertas para mí, hasta que el año pasado, al atravesar un patio, me paré en seco en medio del empedrado desigual y brillante. Los amigos con los que me encontraba temieron que hubiese resbalado, pero les hice señas de que siguieran su camino, que ya me reuniría con ellos; un objeto más importante me ataba, aún no sabía cuál, pero en el fondo de mí mismo sentía estremecerse un pasado que no reconocía: fue al poner el pie sobre el empedrado cuando sufrí esa turbación. Sentía una dicha que me invadía y que iba a enriquecerme con esa sustancia pura hecha de nosotros mismos que representa una impresión pasada, de la vida pura conservada pura (y que no podemos conocer más que conservada, pues en el momento en que la vivimos no acude a nuestra memoria sino rodeada de sensaciones que la eliminan), y que sólo pedía la liberación, venir a aumentar mis tesoros de poesía y vida<sup>2</sup>.*

### MEMORIA

Para aquellos familiarizados con la obra de Proust será fácil recordar el momento cuando el personaje come las *madeleines*, esos pastelillos que le permitían recordar a Combray como la ciudad de sus recuerdos infantiles. Así, al ingerirlas, y sin proponérselo, éstas le desencadenaban automáticamente una serie de pensamientos evocativos del pasado, a tal punto que podía rememorar instantes olvidados desde su infancia. Al respecto, es posible citar un fragmento de *Contre Sainte-Beuve*, obra de Proust donde la idea de la memoria involuntaria aparece de manera temprana. Como se puede leer aquí, la idea de Proust se encontraba en desarrollo:

---

<sup>1</sup> Texto elaborado a partir de la ponencia realizada en la Segunda Reunión de Historiadores y Estudiosos del Diseño, La Habana, jueves 8 de junio de 2000. Agradezco la colaboración de Ximena Rivadeneira y Patricia Coronado. La edición consultada corresponde a MARCEL PROUST, *En busca del tiempo perdido*, Mauro Cormiño Trad., 3a. Ed, Madrid: Valdemar, 2000.

<sup>2</sup> MARCEL PROUST, *Contre Sainte-Beuve, Essais littéraires I* [1954], Barcelona: Edhasa, 1971, págs. 44-45.

Hay una casa de campo en donde he pasado varios veranos de mi vida. He pensado a veces en aquellos veranos, pero no eran ellos. Había grandes posibilidades de que quedaran muertos por siempre para mí. Su resurrección ha dependido, como todas las resurrecciones, de un puro azar. La otra tarde, cuando volví helado por la nieve y no me podía calentar, habiéndome puesto a leer en mi habitación bajo la lámpara, mi vieja cocinera me propuso hacerme una taza de té, en contra de mi costumbre. Y la casualidad quiso que me trajera algunas rebanadas de pan tostado. Moje el pan tostado en la taza de té, y en el instante en que llevé el pan tostado a mi boca y cuando sentí en mi paladar la sensación de su reblandecimiento cargada de un sabor a té, sufrí un estremecimiento, olor a geranios, a naranjos, una sensación de extraordinaria claridad, de dicha; permanecí inmóvil, temiendo que un solo movimiento interrumpiera lo que estaba pasando en mí y que yo no comprendía, aferrándome en todo momento a aquel pedazo de pan mojado que parecía provocar maravillas, cuando de pronto cedieron, rotas, las barreras de mi memoria, y los veranos que pasé en la casa de campo que he dicho irrumpieron en mi conciencia, con sus mañanas, trayendo consigo el desfile, la carga incesante de las horas felices. Entonces me acordé: todos los días, cuando estaba vestido, bajaba a la habitación de mi abuelo, que acababa de despertarse y tomaba su té. Mojaba un bizcocho y me lo daba a comer. Y cuando [pasaron] aquellos veranos, la sensación del bizcocho reblandecido en el té fue uno de los refugios en donde habían ido a acurrucarse las horas muertas –muertas para la inteligencia– y en donde sin duda no las habría hallado nunca si esta tarde de invierno, cuando volvía helado de la nieve, mi cocinera no me hubiera ofrecido la bebida a que estaba ligada la resurrección, en virtud de un pacto mágico que yo desconocía. Pero en cuanto probé el bizcocho, se trenzó en la tacita de té, como esas flores japonesas que no agarran más que en el agua, todo un jardín, hasta entonces impreciso y apagado, con sus alamedas olvidadas, macizo por macizo, con todas sus flores<sup>3</sup>.

Para Proust, pensar el pasado constituye la posibilidad de recordar a partir de las vivencias cotidianas, las cuales están mediadas por el contacto con los objetos de uso y con las rutinas. Es entonces en medio del ambiente doméstico donde afloran involuntariamente los momentos y los objetos perdidos.

## ACTIVACIÓN

En *Memoria y vida* (1957), Henri Bergson propuso la existencia de dos categorías fundamentales: la vida activa (*vita activa*), o primera experiencia, y la vida contemplativa (*vita contemplativa*), o rememoración, las que coexisten, según Walter Benjamin, en la obra de Proust a manera de una memoria pura (*mémoire pure*), compuesta a su vez de dos partes: El recuerdo involuntario

---

<sup>3</sup> PROUST, *ob.cit.*, págs. 43-44.

(*mémoire involontaire*) y el recuerdo voluntario (*mémoire volontaire*). La memoria o recuerdo voluntario está en función de la evocación de una imagen o de un grupo de imágenes que han sido registradas de manera consciente, y su recuerdo es el resultado de la voluntad de recordar algo. Para Benjamin, la memoria involuntaria “consiste en datos acumulados que afluyen a la memoria en forma inconsciente”, y según Proust este proceso de resurrección es “producto del azar”<sup>4</sup>.

Cada día atribuyo menos valor a la inteligencia. Cada día me doy más cuenta de que sólo desde fuera de ella puede volver a captar el escritor algo de nuestras impresiones, es decir, alcanzar algo de sí mismo y de la materia única del arte. Lo que nos facilita la inteligencia con el nombre de pasado no es tal. En realidad, como ocurre con las almas de los difuntos en ciertas leyendas populares, cada hora de nuestra vida se encarna y se oculta en cuanto muere en algún objeto material. Queda cautiva, cautiva para siempre, a menos que encontremos el objeto. Por él la reconocemos, la invocamos, y se libera. El objeto en donde se esconde –o la sensación, ya que todo objeto es en relación con nosotros sensación– muy bien puede ocurrir que no lo encontremos jamás. Y así es como existen horas de nuestra vida que nunca resucitarán. Y es que este objeto es tan pequeño, está tan perdido en el mundo, que hay muy pocas oportunidades de que se cruce en nuestro camino<sup>5</sup>.

El método psicoanalítico y la *Gestaltpsychologie* han abordado el asunto del pensamiento inconsciente, el uno para tratar de comprender el mundo de los deseos y las represiones a través de la interpretación de los sueños, y la otra para explicar que la evocación de una idea es el producto de la relación íntima entre cada uno de los hechos y la totalidad estructural de las experiencias. Para esta última, la rememoración no depende del azar sino de la manera como se construyen los recuerdos en la mente.

Por otra parte, las investigaciones en neurología de Rodolfo Llinás Riascos han propuesto el funcionamiento del sistema nervioso a partir del cerebro como centro ordenador del sistema nervioso. La teoría adquiere mayor interés a partir de la explicación del “movimiento tálamo-cortical”, que consiste en un sistema de emisión y recepción permanente de ondas electromagnéticas que viajan desde el centro de control de la percepción (tálamo) hacia la corteza cerebral y viceversa, creando un sistema de barrido similar al de los radares utilizados en la aeronavegación. Resultado de este proceso es la construcción, en nuestras mentes, de sistemas de imágenes que reproducen y evocan el mundo exterior y que lo presentan a manera de realidad.

<sup>4</sup> WALTER BENJAMIN, *Sobre el programa de la filosofía futura y otros ensayos*, México: Monte Ávila, 1957, pág. 90.

<sup>5</sup> PROUST, ob. cit., pág. 43.

## INSTANCIAS

Es propio del común, y en muchos casos de la cultura del diseño, reducir la investigación conceptual a una mera consulta de significados definitorios, presentes en diccionarios de consulta básica. Producto de esto es pensar que la construcción teórica de un problema parte y concluye con una sola aproximación etimológica, que borra de tajo cualquier opción sobre las transformaciones y los usos que sufren las palabras en diferentes contextos. Este proceso laudatorio y anacrónico equivale a la intención de ubicar a los objetos ante “fondos blancos”, tendencia que seduce a los editores de muchas revistas y libros de diseño que pretenden sorprender al lector con escenarios asépticos y textos inocuos<sup>6</sup>. Ejemplo de esta forma de trabajo es la aproximación al objeto industrial de Humberto Muñoz, donde se propone que “el objeto constituye uno de los datos primarios del contacto del individuo con el mundo”. Este pleonasma contiene en su transfondo la intención de presentarnos al *homo faber*, y a sus “herramientas”, como la base fundacional de la cultura occidental<sup>7</sup>. Nos interesa, en este texto, superar esta posición y fijar la mirada en las relaciones establecidas en la perspectiva del *homo sapiens sapiens* sobre la base de su capacidad de nombrar los objetos y diferenciar el mundo a partir de las palabras. Esta perspectiva propone el estudio del objeto visual como imagen creada en la mente y se distancia de los tradicionales problemas de la producción de los objetos.

Adoptar una opción comunicativa permite referirse a algún objeto utilizando signos gráficos o sonoros que lo representan; al primer caso corresponden los alfabetos y demás grafías y al segundo las palabras. Las palabras activan la evocación de ideas en nuestra mente; por eso, leer y escribir son actos trascendentes en cuanto que permiten fundar y reconstruir el mundo<sup>8</sup>. Escribir también es dibujar nuestras ideas (cartografiarlas). El diseñador se reencuentra con su plano espiritual cuando calla, crea o decide escribir. Adoptar la opción de escribir o de hablar es asumir que nuestro lenguaje refleja la estructura de nuestro pensamiento y que además constituye la representación de nuestro mundo; en palabras de Ludwig Wittgenstein, “la realidad total es el mundo. El mundo es la totalidad de los hechos, no de las cosas”<sup>9</sup>.

---

<sup>6</sup> Sobre el problema de la imagen y el objeto en fondos blancos, es posible consultar el trabajo de grado de DAVID RODRIGUEZ, “¿Cómo mueren los objetos? Ideas sobre la estética en el objeto de uso”, Carrera de Diseño Industrial, Universidad Nacional de Colombia, 2003.

<sup>7</sup> HUMBERTO MUÑOZ, *En torno al origen del objeto industrial en Colombia*, Bogotá: Unibiblos, 2002, pág. 21.

<sup>8</sup> MICHEL FOUCAULT, *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*, México: Siglo XXI, 1979, pág. 76.

<sup>9</sup> LUDWIG WITTGENSTEIN, *Tractatus logicus-philosophicus* [1919], Barcelona: Altaya, 1994, apartados 2.063 y 1.1.

De los objetos podemos percibir sus cualidades formales, y nuestra mente las registra a manera de imágenes. La imagen se constituye en el elemento esencial dentro del proceso de activación de la memoria, porque permite que reconozcamos lo ya conocido. Recordar implica reconocer imágenes. Las imágenes no son exclusivamente visuales sino que forman parte de un todo constituido por la experiencia múltiple de los sentidos (*Gestalt*)<sup>10</sup>. Para Bergson, esta dinámica mental se llama “movimiento hacia la imagen” porque va “de la percepción a los recuerdos y de los recuerdos a las ideas”<sup>11</sup>. Según Baudrillard, el hombre, a través de su mirada, organiza el mundo en diferentes sistemas de objetos que “funcionan” o “disfuncionan”<sup>12</sup>. A las relaciones que surgen entre objetos, cosas e ideas, en medio de contextos particulares las llamaremos aquí “instancias”. Así, las instancias constituyen el mundo y se dan en la mente del hombre gracias a las imágenes de la experiencia. Por último, para Régis Debray, la imagen es “*medium* o elemento conector entre dos mundos”, el de los recuerdos y el de las experiencias, el de lo ausente y el de lo presente, el de los vivos y el de los muertos<sup>13</sup>. La imagen es el conector que permite la existencia del mundo a través de las relaciones y dinámicas entre las diferentes instancias. Los objetos visuales pueden ayudarnos a reconstruir el recorrido de las experiencias, alcanzan a evocarnos recuerdos, e incluso llegan a quedar encarnados en nuestras ideas.

Gottlob Frege afirmó, a finales del siglo XIX, que “para cada mundo existe un lenguaje que le es propio”<sup>14</sup>. De esto podemos inferir que quien no conoce un mundo no domina su lenguaje y quien no maneja el lenguaje de un mundo no puede sumergirse plenamente en él. Quien no es consciente del mundo y del lenguaje está fuera de la realidad y se considera un ser extraño.

El artista y el diseñador, como creadores de mundos, construyen, a través de sus obras, sistemas de representación propios, que a su vez constituyen lenguajes plásticos con los que se logra acostumbrar al público a la recepción de nuevas expresiones, es decir procesos tendientes a que los espectadores o los usuarios les encuentren sentido a las obras.

<sup>10</sup> RAINES GUSKI, *La percepción: diseño psicológico de la información humana*, Barcelona: Herder, 1992, pág. 64.

<sup>11</sup> HENRI BERGSON, *Memoria y vida* [1957], Barcelona: Altaya, 1994, págs. 58-61.

<sup>12</sup> JEAN BAUDRILLARD, *El sistema de los objetos* [1968], Bogotá: Siglo XXI, 1978, capítulos A y B.

<sup>13</sup> RÉGIS DEBRAY, *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*, Barcelona: Paidós Comunicación, 1994, pág. 21. Sobre esta “dimensión espiritual” cabe agregar que las vanguardias artísticas de principios del siglo XX en Europa constituyeron la última manifestación fuerte en la que el objeto adquirió una función trascendente dentro de la cultura. A partir de la Segunda Guerra Mundial, y especialmente mediante el auge y la imposición de la forma de vida norteamericana (globalizada), se inició el tránsito hacia la secularización del objeto y su ulterior degradación: el producto.

<sup>14</sup> GOTTLLOB FREGE, *Escritos lógico-semánticos*, Madrid: Tecnos, 1974, pág. 24.

Crear hoy un lenguaje no es un proceso absolutamente innovador. La expresión “crear” debe entenderse en sentido peyorativo porque los lenguajes contemporáneos, al igual que los mundos, son formas en constante transformación, sistemas afectados por las ideas de apropiación y de influencia.

## TRANSFORMACIONES

Las cosas existen para el hombre en cuanto puedan constituirse en objetos (cosas cercanas), es decir cuando pueden ser imaginadas, identificadas o nombradas; cuando esto último sucede adquieren la calidad de palabras. Un objeto, para existir debe ser nombrado. Existen muchos objetos de los que tan sólo nos quedan vestigios muy remotos, en ocasiones tan sólo las huellas de los significados y usos de sus nombres. Dentro del conjunto de los objetos existen los “de uso”, asociados excesivamente al objeto industrial y a los procesos productivos que los generan. Un objeto de uso es el regocijo de la imaginación, y el diseño es su acto creador. Según Marx, el objeto adquiere “valor de uso” a través del trabajo, pero posee además un “valor de cambio” que lo constituye en mercancía. El objeto hecho mercancía es más rico que el simple producto porque es poseedor de vida social: según Arjun Appadurai, es susceptible de ser recobrado a través de la biografía<sup>15</sup>.

Objetos y productos tienen implícita la idea de transformación. Transformar es un acto de pensamiento: el diseño es también un acto epistémico. Las tres maneras que tiene el hombre de transformar su mundo son la capacidad de pararse frente a las cosas y nombrarlas, la capacidad de transformar físicamente la materia de las cosas en algo útil y la posibilidad de imaginar la transformación de las cosas en los fundamentos de mundos más elaborados. Nombrar, imaginar y transformar son la esencia de la “voluntad de poder” diseñar. Para diseñar el mundo es necesario tener “voluntad y capacidad de representación”<sup>16</sup>. Un acto más complejo que la representación es la abstracción, en cuanto se acerca a la fundamentación del mundo a partir de la reflexión sobre lo esencial. Esta última condición logra fundir lo espiritual con lo racional en una sola dimensión vital: el acto de imaginar la transformación del mundo, que en la novela *Cien años de soledad* de Gabriel García Márquez se presenta como la capacidad de “despertarles el ánimo a las cosas”.

---

<sup>15</sup> ARJUN APPADURAI, *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge: Cambridge University Press, 1986.

<sup>16</sup> Este párrafo se construyó a partir de recuerdos y fragmentos de las obras de Martin Heidegger (*Construir morar pensar*), Friedrich Nietzsche (*Voluntad de poder*) y Arthur Schopenhauer (*El mundo como voluntad y representación*).

Todos los años, por el mes de marzo, una familia de gitanos desarrapados plantaba su carpa cerca de la aldea, y con un grande alboroto de pitos y timbales daban a conocer los nuevos inventos. Primero llevaron el imán. Un gitano corpulento, de barba montaraz y manos de gorrión, que se presentó con el nombre de Melquiades, hizo una truculenta demostración pública de lo que él mismo llamaba la octava maravilla de los sabios alquimistas de Macedonia. Fue de casa en casa arrastrando dos lingotes metálicos, y todo el mundo se espantó al ver que los calderos, las pailas, las tenazas y los anafes se caían de su sitio, y las maderas crujían por la desesperación de los clavos y tornillos tratando de desclavarse, y aun objetos perdidos desde hacía mucho tiempo aparecían por donde más se les había buscado, y se arrastraban en desbandada turbulenta detrás de los fierros mágicos de Melquiades. “Las cosas tienen vida propia –pregonaba el gitano con áspero acento–, todo es cuestión de despertarles el ánima<sup>17</sup>.”

Aquí García Márquez nos ubica dentro de un ambiente artificial, donde la recuperación de los objetos perdidos adquiere, a través de la metáfora de los imanes, el sentido de la búsqueda arqueológica. Los objetos pueden llegar a tener “vida propia” si pueden ser nombrados y si, después de utilizar repetidamente su nombre, se convierten en fuente de uso común. Ese último proceso tiene implícita la condición de reconocer la imagen, el nombre, sus usos y sus significaciones como los elementos básicos de un sistema que nos permite darles algún sentido a los objetos que componen nuestro mundo, y corresponde a la manera como construimos y comprendemos nuestros lenguajes.

Un elemento importante dentro de los procesos de la memoria es la capacidad de olvidar. El olvido corresponde a la posibilidad de liberar información de manera permanente. Es sano olvidar, e incluso esta “imperfección” es síntoma de humanidad. En este contexto, el papel del objeto-imagen es servir como elemento activador de la memoria: él es la entrada al recuerdo inconsciente. Para recordar basta emprender un recorrido por el camino de la primera experiencia; ésta es la mejor manera de encontrar el objeto perdido. La imagen de un objeto perdido puede generar la reconstrucción de todo un mundo.

## MECANISMOS

También en *Cien años de soledad* García Márquez cuenta la construcción, por parte de José Arcadio Buendía, de una máquina para defenderse “de las evasiones de la memoria”<sup>18</sup>. Esta acción se narra inmediatamente después de la epidemia de insomnio que afectó a Macondo.

<sup>17</sup> GABRIEL GARCÍA MÁRQUEZ, *Cien años de soledad* [1967], Bogotá: Oveja Negra, 1982, pág. 7.

<sup>18</sup> *De una memorabilia*, palabra inglesa que hace referencia a las colecciones de objetos que están

Con un hisopo entintado [José Acardio Buendía] marcó cada cosa con su nombre: *mesa, silla, reloj, puerta, pared, cama, cacerola*. Fue al corral y marcó los animales y las plantas: *vaca, chivo, puerco, gallina, yuca, malanga, guineo*.

Poco, a poco, estudiando las infinitas posibilidades del olvido, se dio cuenta de que podía llegar un día en que se reconocieran las cosas por sus inscripciones, pero no se recordara su utilidad. Entonces fue más explícito. El letrero que colgó en la cerviz de la vaca era una muestra ejemplar de la forma en que los habitantes de Macondo estaban dispuestos a luchar contra el olvido [...] Decidió entonces construir la máquina de la memoria que una vez había deseado para acordarse de los maravillosos inventos de los gitanos. El artefacto se fundaba en la posibilidad de repasar todas las mañanas, y desde el principio hasta el fin, la totalidad de los conocimientos adquiridos en la vida. Lo imaginaba como un diccionario giratorio que un individuo situado en el eje pudiera operar mediante una manivela, de modo que en pocas horas pasaran frente a sus ojos las nociones más necesarias para vivir<sup>19</sup>.

Así como Proust propuso las *madeleines* como elementos activadores de la memoria inconsciente, García Márquez trabajó los objetos perdidos de la casa de la familia Buendía como artificios memorísticos, ratificando una vez más el “proceso hacia la imagen” propuesto por Bergson. Al inicio de *Cien años de soledad*, el autor hace la siguiente descripción:

Muchos años después, frente al pelotón de fusilamiento, el coronel Aureliano Buendía había de recordar aquella tarde remota en que su padre lo llevó a conocer el hielo. Macondo era entonces una aldea de veinte casas de barro y cañabrava construidas a la orilla de un río de aguas diáfanas que se precipitaban por un lecho de piedras pulidas, blancas y enormes como huevos prehistóricos. El mundo era tan reciente, que muchas cosas carecían de nombre, y para mencionarlas había que señalarlas con el dedo.

De esta manera, el último instante de la vida de Aureliano Buendía se constituye en el recuerdo a través de la imagen o las imágenes de su padre y de la fabulosa experiencia de conocer el hielo. Es un recuerdo prolongado que desencadena la narración de toda una novela, la cual comienza con el final de una vida, pero además con la génesis de un mundo innombrable. Aquí la enunciación de las cosas, al igual que en los documentos sagrados, adquiere importancia como principio constitutivo para que las cosas existan. Jorge Luis Borges, en “*Tlön, Uqbar, Orbis tertius*” (1956), viaja en un sentido similar cuando propone que “todo sustantivo (hombre, moneda, jueves, miércoles, lluvia) sólo tiene un valor metafórico”<sup>20</sup>, y también lo

---

relacionadas con una persona o evento en particular; se conoce en español como “iconografía” y encarna la idea de lo memorable, lo que vale la pena recordar (ver *International Dictionary of English*, Cambridge, 1996).

<sup>19</sup> GARCÍA MÁRQUEZ, ob. cit., págs. 51-52.

<sup>20</sup> JORGE LUIS BORGES, *Ficciones*, Buenos Aires: Emecé, 1956, pág. 17.

hace Wittgenstein cuando, en sus *Investigaciones filosóficas*, indica que para un niño “una caja de cartón puede ser una casa”<sup>21</sup>. De esta manera, el sujeto está en la potencia –la posibilidad– de modificar el uso (sentido o significado) de un objeto o una palabra, lo que sucede gracias al poder evocador de la imaginación. Sin embargo, para que un público pueda compartir ese nuevo uso debe conocer la instancia o regla de correspondencia entre la idea, el objeto y la palabra. Una palabra puede motivar la construcción de todo un mundo, y un objeto puede ser el mundo.

Este tipo de juegos memorísticos es evidente en la obra “La Biblia 2717” de Emma Kay, presentada en Bogotá dentro del marco de la exposición *Naturaleza Muerta*<sup>22</sup>, pieza gráfica (impresión digital negra sobre papel blanco) que consiste en una sucesión de objetos cotidianos evocados en la memoria de la artista: así, los nombres *seed, gold, resin, onyx, fruit, fig leaves, fruit, vegetables, portion of meat, ark, olive leaf, brushwood, ship, etc.*, constituyen un listado que conforma un mundo similar al configurado por María Teresa Hincapié en su acto de instalación titulado *Una cosa es una cosa*, de 1990. En este mismo sentido podemos evocar el gusto de Peter Greenaway por la cuantificación como proceso de construcción plástica, evidente a lo largo de su obra cinematográfica y plástica, pero especialmente en sus películas *Drowning by Numbers* (1988), *The Prospero's Books* (1991) y en la ópera titulada *100 Aspects to Represent the World* (1998). Este elemento serial y numérico se constituye en una evocación romántica del principal factor de la modernidad, la cuantificación, aspecto que en la obra de Greenaway no se aborda con una finalidad funcional sino que empieza a constituir la base para hacer una cinematografía altamente poética, próxima a la idea de una literatura sublime, y donde la evocación del recuerdo de lo material se torna fundamental. Al respecto conviene citar el fragmento literario en el que Adolfo Bioy Casares concibe la existencia de una “máquina de la memoria”, hecho que sucede en su obra *La invención de Morel*<sup>23</sup>:

Y algún día habrá un aparato más completo. Lo pensado y lo sentido en la vida –o en los ratos de exposición– será como un alfabeto con el cual la imagen seguirá comprendiendo todo (como nosotros, con las letras de un alfabeto, podemos entender y componer todas las palabras). La vida será, pues, un depósito de la muerte.

<sup>21</sup> WITTEGSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, Barcelona: Grijalbo, 1986.

<sup>22</sup> *Naturaleza muerta*, con curaduría de José Ignacio Roca y Ann Gallagher, se expuso en la Casa Republicana de la Biblioteca Luis Ángel Arango en Bogotá, en octubre de 2003.

<sup>23</sup> ADOLFO BIOY CASARES, *La invención de Morel* [1940], Bogotá: Norma, 1997, pág. 75. Parecería que Bioy Casares le rinde un homenaje a Proust cuando le pone el nombre Madeleine a uno de los personajes de este cuento: “Congregados los sentidos, surge el alma. Había que esperarla. *Madeleine* estaba para la vista, *Madeleine* estaba para el oído, *Madeleine* estaba para el sabor, *Madeleine* estaba para el olfato, *Madeleine* estaba para el tacto. Ya estaba *Madeleine*”.

Pero aún la imagen no estará viva; objetos esencialmente nuevos no existirán para ella. Conocerá todo lo que ha sentido o pensado, o las combinaciones ulteriores de lo que ha sentido o pensado<sup>24</sup>.

En esta descripción, la máquina intenta ir más allá de la evocación del pasado; su finalidad será tratar de “recomponer la presencia de los muertos”; esto debe lograrse por medio de un artefacto de proyección de imágenes, a manera de “disco eterno que se encuentra activado por la fuerza [constante] de las mareas”. Es un aparato aparentemente primitivo, evocativo de la naturaleza como fuente de energía y que intenta “reunir las presencias disgregadas” de las personas. Al respecto, Bioy Casares dice:

Al hombre que, basándose en este informe, invente una máquina capaz de reunir las presencias disgregadas, haré una súplica. Búsquenos a Faustine y a mí, hágame entrar en el cielo de la conciencia de Faustine. Será un acto piadoso. Fin<sup>25</sup>.

Otro escenario para este tipo de máquinas ficticias es el ambiente cinematográfico. Wim Wenders, en su película *Until the End of the World* (1991), propuso una máquina que, aunque no lograba conectar a los vivos con los muertos, sí alcanzaba a leer los sueños y pensamientos. Es posible que, por el momento, la computadora sea la única “máquina de la memoria” llevada a la vida práctica. Este desarrollo de la cibernética, que posee la capacidad de ordenar información y permite recuperar la que en ella ha sido almacenada, tiene un solo problema: no olvida, y por lo tanto, no puede actuar de manera inconsciente.

## SERIES

Ante la crítica a pensar la vida como una sucesión continua de mecanismos propuesta por Wittgenstein en *The Blue and Brown Books (1933-1935)*<sup>26</sup> y la constante utopía literaria de concebir máquinas de la memoria –archivos de fichas, discos eternos, cámaras fotográficas y cinematógrafos– diseñadas para recuperar lo perdido y presentes en la literatura de García Márquez y Bioy Casares, conviene mirar el uso de objetos que multiplican las imágenes y activan la memoria inconsciente. Al respecto, Walter Benjamin afirmó lo siguiente: “Los procedimientos fundados en la cámara fotográfica y en los mecanismos análogos que la siguieron amplían el ámbito de la *mémoire involontaire*: la hacen posible en la medida en que

---

<sup>24</sup> Ibid., pág. 86.

<sup>25</sup> Ibid., pág. 101.

<sup>26</sup> WITTGESTEIN, *The Blue and Brown Books (1933-1935)*, Madrid: Tecnos, 1998, págs. 111-119.

una máquina permite fijar un acontecimiento, visual y sonoramente, en la ocasión en que se desee”<sup>27</sup>.

Por otra parte, García Márquez describe, inmediatamente después de la concepción de la “máquina de la memoria”, la llegada del daguerrotipo a Macondo. Al respecto, en *Cien años de soledad* se narra: “En verdad, José Arcadio Buendía estaba asustado la diáfana mañana de diciembre en que le hicieron el daguerrotipo, porque pensaba que la gente se iba gastando poco a poco a medida que su imagen pasaba a las placas metálicas”<sup>28</sup>.

Y Bioy Casares afirma en *La invención de Morel*: “Por casualidad recordé que el fundamento del horror de ser representados en imágenes que algunos pueblos sienten es la creencia de que, al formarse la imagen de una persona, el alma pasa a la imagen y la persona muere”<sup>29</sup>.

La metáfora de la muerte por la imagen presente en el texto anterior refiere a una visión pesimista del objeto que coincide con la mirada de Walter Benjamin sobre la pérdida del “aura” de la obra de arte cuando se la somete a procesos de reproducción mecánica<sup>30</sup>. Este tipo de mirada permite proponer una reflexión que ubica al objeto en la época de la producción industrial y que plantea el asunto de la producción y el consumo masivos de objetos visuales (obras de arte, objetos utilitarios, objetos habitables, objetos para la comunicación y otros objetos) desde una perspectiva ética.

El hombre produce hoy, ante todo, imágenes. Según Jean Baudrillard, objetos que se convierten en materia de adquisición y en deseo. El problema fundamental del diseño contemporáneo no es la producción material sino las formas como creamos y recreamos imaginarios sociales de uso y apropiación. En este sentido, el conocimiento de la cultura que tenga el diseñador y sus formas de trabajarla lo convierten en un personaje fundamental dentro de la resemantización del mundo; así los aspectos narrativos, literarios y audiovisuales se constituyen en campo de acción del diseñador. El objeto recobrado en la memoria se convierte en un capítulo fundamental de la dimensión “no funcional” del objeto, aspecto que ha sido la preocupación fundamental de Baudrillard desde 1968. Reencontrarse con un objeto antiguo es ubicarse en el pasado, es revivir y trascender la vida y muerte del objeto. En ocasiones añoramos el reencuentro con un objeto perdido, sensación equiparable al reencuentro con alguien que se ha ido.

<sup>27</sup> BENJAMIN, ob. cit., pág. 18.

<sup>28</sup> GARCÍA MÁRQUEZ, ob.cit., pág. 53.

<sup>29</sup> BIOY CASARES, ob. cit., pág. 98.

<sup>30</sup> BENJAMIN, “La obra de arte en la época de su reproductividad técnica”, *Discursos interrumpidos I*, Madrid: Taurus, 1982.

## SACRIFICIOS

La vida del objeto es su uso y su muerte establece el camino hacia su recuerdo. En 1974, “el artista, arquitecto y diseñador Alessandro Mendini [...] incendió dos sillas idénticas frente a las oficinas de *Casabella*, [la] revista de la que era entonces editor”<sup>31</sup>. Quemar estas sillas constituye la construcción del puente que comunica el diseño con el arte contemporáneo; este hecho representa uno de los vestigios de la muerte del diseño industrial o del final de la era del diseño moderno, ocurrida, según Tomás Maldonado a finales de los años setenta<sup>32</sup>. En el caso de la silla, el fuego que consume la madera hecha objeto evoca irreductiblemente la idea de un sacrificio, acto que tiene sus raíces más antiguas en la prueba que le impuso el Dios de los israelitas a Abraham cuando le exigió que sacrificara a su hijo Isaac (Génesis 22, 1-19). Otras formas del sacrificio de objetos pueden verse en múltiples manifestaciones del arte contemporáneo, pero especialmente en la obra de la artista colombiana Doris Salcedo, quien en 1990 realizó una instalación de camisas blancas, que estaban dispuestas verticalmente formando columnas atravesadas por varillas de acero. Nuevamente asistimos, en este ejemplo, al sacrificio del objeto funcional para convertirlo en imagen plástica. Este tipo de objeto pierde sentido a partir de la crisis del modelo fordista de producción; según Carlos Rincón,

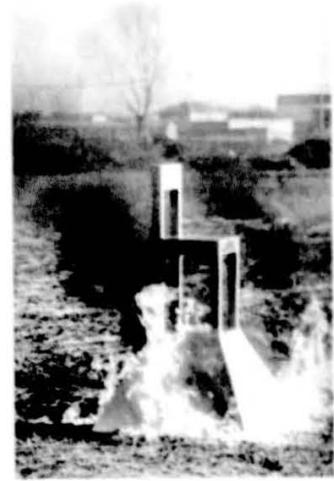
con ello se hizo incontenible la crisis del diseño industrial como *product design* (MALDONADO, 1974), y luego como proyecto de una producción privilegiada (BO BARDI, 1987). ¿Cómo conjurarla en una época en que se pasó ya a estar sometido de manera constante al flujo de las imágenes, gracias a tecnologías destinadas a producirlas y mover a su consumo continuo? ¿Cómo conjurarla cuando se comenzaba a asistir a la más formidable tentativa de iconización que jamás se haya emprendido?<sup>33</sup>

Podemos concluir afirmando, de manera paradójica, que el objeto de diseño en el mundo contemporáneo pierde gran parte de su sentido cuando se convierte netamente en imagen autorreferencial y narcisística, la cual tiende a la exageración del sentido disfuncional. Un ejemplo de esto lo puede constituir la *Poltrona di Proust* (1978) de Alessandro Mendini, que en términos posmoderno-historicistas debería constituir el lugar ideal para leer la novela de este escritor francés. Un sinsentido en cuanto que el objeto hecho imagen icónica permanente sacrificaría el derecho al olvido.

<sup>31</sup> VITRA DESIGN MUSEUM (ed.), *100 obras maestras de la colección del Vitra Design Museum*, Weil-am-Rhein: VDM, 1996, págs. 224-225; ver además revista *Casabella*, núm. 391.

<sup>32</sup> TOMÁS MALDONADO, *Avanguardia e razionalità*, Torino, 1974, citado por CARLOS RINCÓN, en *Mapas y pliegues*, Bogotá: Tercer Mundo, 1996, pág. 227.

<sup>33</sup> RINCÓN, op. cit. pág. 263.



1. *Silla lassù* [allá arriba] concebida por Alessandro Mendini en 1974. Este objeto hace parte de la serie "Minimonumentos" para uso espiritual y rompe claramente las fronteras entre arte y diseño. Fotografía tomada de VITRA DESIGN MUSEUM (ed.), *100 obras maestras de la colección del Vitra Design Museum*, Weil-am-Rhein: VDM, 1996, pág. 225.



2. *Poltrona di Proust* de Alessandro Mendini (1978). Este objeto hace parte de la serie "Rediseños" y refiere a la pintura puntillista de Paul Signac. Fotografía tomada de VITRA DESIGN MUSEUM (ed.), *100 obras maestras de la colección del Vitra Design Museum*, Weil-am-Rhein: VDM, 1996, pág. 193.

RECETA PARA 8 PERSONAS

# MAGDALENAS

(MADELEINES)\*

## INGREDIENTES

- 90 gramos de harina
- ½ cucharadita de sal
- 2 huevos pequeños
- 90 gramos de azúcar
- ½ cucharadita de esencia de vainilla
- La cáscara rallada de ½ limón
- 90 gramos de manteca sin sal
- Azúcar impalpable

## PROCEDIMIENTO

Derrita la manteca y déjela entibiar. Encienda el horno a fuego suave. Tamice la harina y la sal juntas. Enmantegue y enharine los moldes para las magdalenas. Bata los huevos hasta que estén espesos y de color amarillo pálido. Añada la vainilla y poco a poco bata allí el azúcar. Continúe batiendo hasta que la mezcla esté liviana y esponjosa. Agregue poco a poco un tercio de la harina, la cáscara de limón rallada y la manteca y mezcle bien con una espátula de goma, de manera que no entre aire en la mezcla. Llene los moldes hasta tres cuartos de su capacidad. Hornee durante 15 minutos. Cuando enfríe, desmolde en una rejilla y espolvoree con azúcar impalpable.

\* SHIRLEY KING, Comiendo con Marcel Proust. Recetas de la Belle Époque, Barcelona: Emecé, 1982.