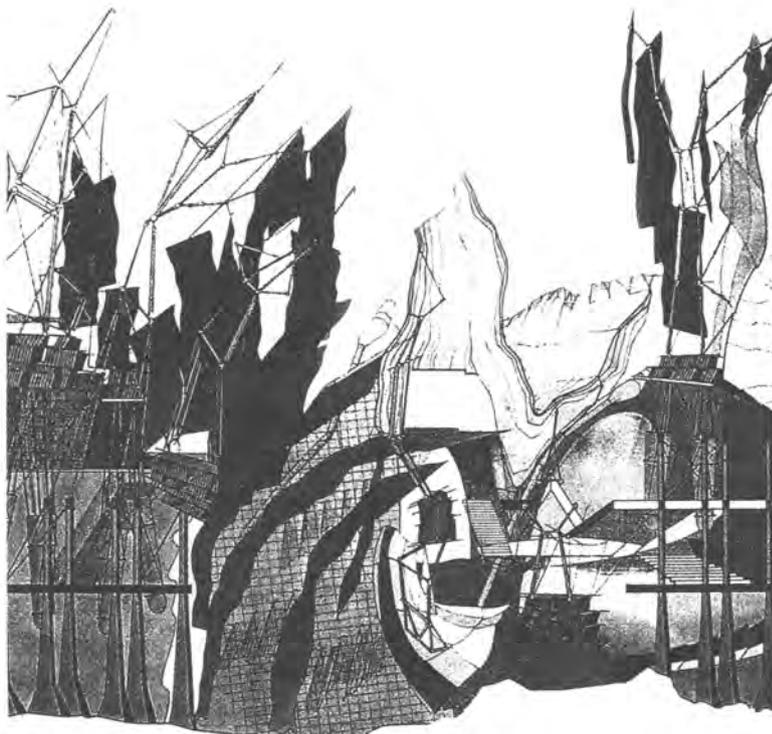


LO EFIMERO

Proyecto, materia y tiempo

Ezio Manzini



Peter Cook, proyecto para Berlín Oeste, 1968.

91

La gran transformación de la idea del tiempo y de la materia de los objetos en nuestros días se respalda por una cultura del proyecto que trabaja sobre la idea de la continua innovación.

Tiempos, cosas, memoria

Aunque hoy sepamos que el Universo y con él la Tierra tienen una historia, el hombre inmerso en un ambiente natural no tiene posibilidad de darse cuenta de ello; la naturaleza se manifiesta a su alrededor como una gran máquina cíclica en la que todo nace, crece y muere, para renacer después igual que antes.

No es casual que las culturas más antiguas, aquellas en las cuales la experiencia del mudo era, en gran medida, la existencia del mundo natural, no poseyeran la noción de tiempo lineal orientado en una dirección: las vidas de las hombres eran series de acontecimientos situados en un tiempo cíclico que transcurría igual a sí mismo, cuyo propio inicio no se consideraba como una historia de transformaciones progresivas, sino como el acto fundacional de un dios o de un héroe. Sin embargo, el ambiente artificial no puede sino degradarse; no puede sino moverse a lo largo de la curva de la entropía creciente mostrando así una dirección concreta de la sucesión del tiempo. El hombre puede introducirse en esta línea descendiente hacia la degradación con actividades de «restauración» y de manutención, llevando nuevamente el artefacto a un punto más alto de la curva (al límite, hasta el punto de partida). Pero una vez aquí, el descenso se reanudará de nuevo inexorablemente. Lo artificial puede ser visto como un reloj analógico que indica el fluir orientado del tiempo. El tiempo subjetivo y el tiempo social están influidos, pues, por la combinación de experiencias diferentes en relación a esta doble temporalidad: la temporalidad cíclica de la naturaleza y aquella orientada hacia la degradación de lo artificial. A su vez, lo artificial presenta curvas de degradación y temporalidades que, según los materiales y las prácticas constructivas empleadas, pueden ser muy diferentes entre sí. Esto también incide profundamente en el sentido del tiempo que la sociedad y los individuos pueden desarrollar.

92

Actualmente vivimos en un ambiente tan intensa y extensamente artificial que el tiempo cíclico de la naturaleza parece casi desaparecer de la esfera de nuestra posible experiencia directa. Todo esto no puede sino dejar un signo profundo en nuestra cultura del tiempo. Además, la artificialidad de la que hoy tenemos experiencia presenta temporalidades que nunca habíamos conocido anteriormente. De la misma manera esto no puede sino incidir en el sentido de nuestra situación en el tiempo y en la historia. Por otra parte el sentido del tiempo constituye una de las raíces más profundas de la cultura material de una sociedad y no puede cambiar bruscamente. Por consiguiente, vivimos en una fase de transición en la cual estructuras culturales antiguas y sedimentadas se encuentran y enfrentan con vivencias contradictorias.

La cultura europea en particular, nacida en un ambiente caracterizado por la larga duración de las cosas, debe enfrentarse con la creciente «efimeridad» del mundo artificial. El resultado de esta confrontación es todavía incierto. Pero antes de examinar esta cuestión, vale la pena profundizar, en mayor medida, en algunos instrumentos interpretativos referentes a la relación entre la materialidad del ambiente artificial y la construcción de la idea de tiempo social y tiempo histórico. Pensemos en productos realizados con cuatro materiales diferentes como son la paja, la madera, la piedra y el oro. Cada uno de ellos define emblemáticamente una existencia diferente de las cosas en el tiempo. Esta diversidad no sólo consiste en su duración absoluta (breve para el primer material, media para el segundo, larga para el tercero y, en la escala del tiempo del hombre, prácticamente eterna para el cuarto), sino también en la forma de comportarse en el tiempo en el que la duración tiene lugar: la paja se degrada tan rápidamente que requiere tales y conti-

nias mantenimientos que hacen que, en definitiva, el producto sea «siempre nuevo». La madera tiene una «vida» y se degrada de tal forma que podemos percibir su lenta evolución. La piedra se cubre de una sutil pátina (la «pátina del tiempo»), pero su verdadera degradación se puede observar sólo a lo largo de tiempos históricos (tan largos, que a menudo quien causa su ruina es la acción destructiva del hombre y no la del ambiente). El oro, por último, parece incorruptible y es este excepcional comportamiento suyo lo que parece separarlo de la mayor parte de los demás materiales, donde radica una de las bases principales de la atribución de su valor.

Con estos materiales (y con otros cercanos a éstos en términos de comportamiento) el hombre ha configurado su ambiente artificial, utilizando los recursos disponibles de cada uno de los territorios, doblegándolos para resolver sus problemas a nivel tanto prestacional como semántico, intergrándolos, por ende, en la variedad de las culturas producidas por la evolución histórica. De este modo, progresivamente iba dándose una conexión entre las formas de vida material de los productos, las estructuras socioculturales y el sentido del tiempo que éstas iban elaborando. La duración de los objetos y las formas de degradación de los materiales de los que éstos estaban hechos han constituido una escala de referencias en la definición del transcurrir del tiempo social y en la construcción de la memoria de grupo y de los individuos.

Es evidente que entre una cultura asentada en un ambiente lacustre, donde el material principal es la paja, y una cultura asentada en un lugar con una gran y exclusiva disponibilidad de piedras, la duración de los objetos irá ligada a diferentes ideas de tiempo. Asimismo el paso de una cultura nómada, en la que la ligereza de las cosas es un hecho obligado (y por lo tanto la duración de éstas es relativamente efímera), a una cultura sedentaria, para la cual el peso no constituye un problema (y que por lo tanto puede rodearse de objetos pesados y duraderos), significa un profundo cambio en el sentido del tiempo y de la memoria con relación a las cosas.

93

En síntesis, se puede decir que en las culturas históricas la producción y el consumo han estado siempre ligados a ideas y valores de larga duración. Pero en las culturas que usaban materiales más efímeros, aquello que duraba era una especie de arquetipo cultural: una idea del producto que se regeneraba continuamente en los materiales que lo constituían.

Sin embargo, en aquellas culturas que usaban productos más duraderos, las ideas y los valores se sedimentaban principalmente en la materialidad individual de un producto específico. La cultura occidental, y en especial la europea, ha nacido en este segundo ámbito cultural. Nuestros valores, en relación al tiempo y a los materiales, son valores que se han sedimentado sobre las cosas y que de su duración (y de su lenta transformación) han hecho la expresión de su propia capacidad de durar y vivir en el tiempo.

Sin embargo, este ambiente artificial duradero, este sistema de objetos que en gran medida se convertía en soporte de la memoria se ha visto afectado, desde tiempos remotos, por una pro-

funda y continua tendencia en la evolución tecnológica, que ha tenido como efecto un lento y continuo desplazamiento de los productos hacia vidas más breves. En esta tendencia histórica de largo alcance se ha introducido recientemente aquel proceso de aceleración del tiempo que ha generado una brusca aceleración de los ciclos de producción y consumo de los objetos y del ambiente artificial en su conjunto. Una transformación que, como ya se ha señalado, implica la necesidad de un profundo cambio cultural.

Pero tal cambio no significa necesariamente una completa adaptación a lo efímero de las cosas. Aunque el sistema de los objetos se nos presente hoy en caída libre hacia la reducción continua de los tiempos de vida, la fuerza de las raíces culturales que llevan a atribuir valor a las cosas que duran no se ha agotado. La demanda de duración se manifiesta como una exigencia que tiene todavía una gran actualidad, pero que debe encontrar su camino en este nuevo ambiente artificial que tiende al rápido consumo.

El ambiente urbano y la «pátina del tiempo»

Al considerar al ambiente artificial en su conjunto, resulta claro que el nacimiento y el consolidarse de la idea de historia, tal y como se ha consolidado en Europa durante los últimos siglos, enlaza con la imagen de los productos artificiales que llevaban consigo el signo del tiempo.

94

Resultaría complejo debatir si este segundo aspecto ha influido en el primero y de qué manera lo ha hecho. Sin embargo, es cierto que en nuestra cultura europea, tanto el tiempo como la historia que se le superpone, se nos presentan como congelados dentro de formas físicas que han acabado convirtiéndose en su imagen, cuando no en su sinónimo. La quintaesencia de esta identificación es el ambiente urbano. Este se presenta como una sedimentación casi geológica de estratos que representan la materialización de la cultura de épocas sucesivas. El proponerse la imagen de un tiempo y una historia fijados en la materialidad de las cosas y testimonios de nuestro presente es el resultado de la acción concomitante de factores que tienen raíces muy lejanas, que se remontan al nacimiento de las ciudades, y que se han mantenido esencialmente válidos casi hasta la actualidad. Estos factores son, por un lado, los tiempos de crecimiento del ambiente urbano, y por otro los materiales y las técnicas empleados.

En cuanto al primer aspecto, es evidente que la estratificación «casi geológica» sólo puede darse si los diferentes estratos tienen tiempo suficiente para consolidarse y si, a su vez, cada estrato es dimensionalmente del mismo orden de grandeza que el precedente. En la historia de las ciudades europeas estas condiciones se verificaron antes de las grandes urbanizaciones surgidas con la culminación de la era industrial.

Por otro lado, en relación al segundo aspecto, dentro del área geográfica que estamos considerando parece igualmente evidente que las dinámicas sociales y económicas que determinaron la historia de las ciudades no habrían dejado rastros materiales si no se hubieran desarrollado técnicas cons-

tructivas basadas en el uso de una gama de materiales duraderos y con una lenta curva de degradación. Al margen de toda polémica acerca de cuál ha sido la relación entre aspectos culturales, técnicos y ambientales en la determinación de este hecho, en cualquier caso sigue siendo cierto que la percepción del tiempo y de la historia en la cultura urbana europea está ligada a la convivencia con un mundo de formas en el que se transparentan signos de épocas lejanas y, más particular y extensamente, a aquella calidad especial que podemos denominar «pátina del tiempo». Esta «pátina del tiempo» no es otra cosa que la atribución de un valor cultural a esa particular y específica forma de degradación de los materiales —piedra, madera y barro— con los cuales desde el neolítico y casi hasta nuestros días ha sido creado en las regiones de clima templado gran parte del ambiente artificial.

La revolución industrial, al imponer una velocidad mucho más rápida a las urbanizaciones, al multiplicar el número de los productos en circulación y al sustituir los materiales tradicionales por los nuevos materiales, ha preparado casi durante dos siglos, dándose una fase explosiva en los últimos cincuenta años, una completa transformación de esa imagen del tiempo y de la historia que el ambiente urbano tradicional producía. De hecho, las nuevas extensiones urbanas o las recientes «extensas metrópolis», por un lado, tienen tales dimensiones que hacen insignificantes las eventuales sedimentaciones procedentes y, por otro lado, han generado un espacio saturado de presencias efímeras, sin historia ni memoria.

En este nuevo ambiente metropolitano hasta el más pequeño y difundido fluir del tiempo ya no es perceptible como en el pasado, ya que los nuevos materiales, así como los productos realizados con éstos, presentan curvas de envejecimiento totalmente diferentes de aquellas tradicionales, debido, principalmente, a que sus ciclos de producción y consumo se han visto afectados por aquella excepcional aceleración del tiempo a la que ya nos hemos referido.

95

Los objetos y la obsolencia

La desviación de los objetos hacia lo efímero se da en el ámbito de los procesos innovadores a medida que la innovación tecnológica los hace posibles, si bien estos procesos son condiciones necesarias aunque no suficientes. Sin embargo, lo que ha hecho que las diferentes tipologías de productos se movieran con diferentes velocidades tendiendo hacia la reducción de la duración ha sido la combinación de una variedad de factores técnicos y socioeconómicos.

Una tela hilada y tejida a mano era el resultado de una gran inversión de energía, de atención y de tiempo. Era, por lo tanto, un producto costoso y raro, un bien precioso que debía conservarse el mayor tiempo posible.

Con el advenimiento de la fase industrial, con la puesta en marcha de rápidas y relativamente económicas operaciones mecanizadas y con la ampliación de la producción, el producto ha sido «democratizado» y, al mismo tiempo, banalizado: una tela realizada industrialmente ya no es un

bienpreciado, puede ser fácilmente sustituida, se puede tirar y, en definitiva, es admisible que su propia consistencia física sea poco duradera.

Podría ser útil detenernos en este último aspecto, que vale para cualquier producto en el momento en el que pasa de una producción arcaica a una producción industrial. El tiempo, la energía y la atención necesarios para realizar un producto artesanal son tales que por poco que sea valorado el trabajo de quien lo produce, éste corresponde a una cuota importante de la valoración total del bien (que será elevado, al menos en relación a los recursos de la sociedad que lo ha producido). A consecuencia de ello, se trata de un bien en el cual el peso del componente trabajo incide en mayor medida que aquel relativo a los materiales empleados. Es evidente la conveniencia de que tanto estos últimos como el producto al que dan lugar sean lo más duraderos posible: en efecto, un ahorro sobre los materiales no reduciría el trabajo necesario para la producción del bien final y por lo tanto se obtendrían productos comparables en cuanto al precio pero que deberían adquirirse (o auto-producirse) más frecuentemente.

La mecanización y la automatización sucesiva de la producción, y tras ellos el surgimiento de las economías de escala, han llevado a modificar los pesos relativos al capítulo «trabajo» y al capítulo «materiales» con una tendencial preeminencia del segundo sobre el primero, y con la consecuente conveniencia de ahorrar en este último. De ahí los intentos de economizar el proceso, incluso a pesar de la sucesiva duración de los productos. De ahí la tendencia a ofrecer bienes que se impongan más por su economía en el momento de la adquisición que por su capacidad de durar en el tiempo. De ahí, finalmente, la tendencia a acelerar los ciclos de vida de los productos para sustentar una demanda suficientemente alta y continua. Es decir, una demanda capaz de responder a una oferta cada vez mayor, debida a la creciente eficacia productiva de las instalaciones.

Lo que se ha puesto en marcha es un ciclo «virtuoso» y «vicioso» al mismo tiempo. Es un ciclo «virtuoso» porque lleva a producir bienes en gran cantidad y a bajo coste (y no hay crítica al consumismo que pueda sostener que sea mejor producir cosas caras para pocos que cosas económicas para muchos: toda crítica, que puede —y debe— ser hecha, hay que situarla en la base de esta primera banal constatación). Pero también es un ciclo «vicioso» no sólo porque contemporáneamente disminuye la calidad de estos bienes, sino también (y éste es hoy el aspecto más preocupante) porque se configura como una grande y costosa máquina disipadora de preciosos recursos y productora de desequilibrios ambientales.

En este contexto, en los países de capitalismo avanzado la duración de vida de los productos está cada vez menos ligada a la duración física del producto en sí, y cada vez más ligada a otros factores que hacen que su obsolescencia sea más rápida. Uno de estos factores es la obsolescencia funcional. Esta se da cuando en el área de aplicación y de mercado en la que se situaba un producto determinado se ofrece otro con prestaciones más interesantes. Cuando esto se verifica, el pri-

mer producto tiende a ser sustituido no porque ya no funcione, sino porque no funciona igual que el nuevo.

Otro tipo de obsolescencia es la que se da a nivel de la imagen. Esta viene generada por la oferta de un producto similar al precedente en cuanto a sus prestaciones, pero con una imagen distinta, a la cual se le atribuye un valor de actualidad. El resultado es que el producto existente tiende a pasar al ámbito de las «cosas superadas», y por lo tanto es sustituible.

Obviamente, el primero de los dos casos está directamente vinculado a la velocidad de la innovación tecnológica. Sin embargo, en última instancia también el segundo resulta posible gracias a un factor técnico (necesario, aunque no suficiente): dada una cierta disponibilidad económica por parte de los potenciales compradores, el proceso productivo debe evolucionar hasta el punto de reducir los costes de producción, y consecuentemente los precios de venta, hasta el nivel por debajo del cual el «efecto moda» pueda tener esperanzas de éxito.

Esta temática ampliamente debatida en el pasado condujo a que la cultura del proyecto adoptara una postura caracterizada por una neta polarización entre obsolescencia «buena», ya que estaba guiada por la innovación técnica y justificada en el plano prestacional, y una obsolescencia «mala», ya que carecía de serias razones funcionales y era impulsora de consumos inmotivados. Hoy en día, a pesar de ser todavía válidas (mejor aún, todavía *más* válidas) las motivaciones éticas que precedían a aquellas posturas, la situación se presenta aún menos clara. En primer lugar, el *restyling* formal ligado a las modas ha dejado de tener la ingenuidad de antes y se ha convertido en un fenómeno más complejo, paralelamente a la evolución sociocultural del público y paralelamente a la transformación sufrida en estos años por el propio concepto de moda. Por un lado, en ciertas áreas de mercancías más que proponerse el mismo modelo de producto renovado cada año, introduciendo subrepticamente el «efecto moda» en su tradicional forma de variabilidad estacional, sucede que familias enteras de objetos entran explícitamente a formar parte del «sistema de la moda» o, si preferimos, del mundo del *look* con sus dinámicas y sus segmentaciones (sobra decir que esto es válido para las prendas de vestir, pero también puede serlo para otras «prótesis» corporales como los relojes o el *walkman*, o para otros objetos de uso común). En cambio, en otras áreas de mercancías se proponen variantes en paralelo, como hipotéticas respuestas a nuevas necesidades expresadas por nuevos *target* de mercado (considérese, por ejemplo, la variedad tipológica de las motocicletas). Con estas variantes en paralelo se ofrece la posibilidad de nuevas adquisiciones que se presentan como un «desplazamiento lateral» de un *target* a otro por parte del potencial comprador.

Por otro lado, la propia obsolescencia funcional no parece tan fácilmente definible. Al articularse y hacerse más sofisticadas las prestaciones resulta difícil, pues, juzgar el valor efectivo de aquel «algo más» funcional propuesto: el juicio acerca de la efectiva utilidad de la innovación propuesta, al alejarse de las prestaciones más elementales, ya no es tan neto. Se abre de este modo el espa-

cio para un *restyling* prestacional que se acerca y a menudo supera a aquel puramente formal (como, por ejemplo, la «ornamentación electrónica» de muchos aparatos domésticos).

Objetos eternos, objetos transitorios, objetos imagen

A lo largo de la historia la tendencia a la reducción de la duración de los productos se ha articulado como una curva que intersecciona ciertos umbrales: unos puntos en los que se da una neta modificación en la vivencia social y subjetiva de los productos.

En el mundo preindustrial europeo buena parte de los objetos eran objetos duraderos. Mejor dicho, éstos eran prácticamente «eternos» en la vivencia subjetiva, ya que su vida útil sobrepasaba la vida de los hombres. En la Edad Media tanto los campesinos pobres como los ricos señores heredaban generación tras generación no sólo las casas, sino también los enseres y hasta ciertas prendas de vestir. La vida del hombre transcurría a través de un sistema de objetos relativamente estable.

98

A medida que nos encaminamos hacia la reducción de la duración, encontramos un primer umbral cualitativo: el que separa los productos cuyo final no está previsto de aquellos que se adquieren siendo conscientes de su transitoriedad. Todos los productos nacidos en la fase industrial (de los automóviles a los electrodomésticos) son productos cuyo limitado tiempo de vida se da por descontado: se adquieren sabiendo que antes o después deberán ser sustituidos. Cuando nos referimos a productos dotados de raíces históricas más antiguas, esta nueva actitud en relación a los límites de duración de las cosas no entra sin embargo tan fácilmente en el uso común. Aunque algunos de ellos desde hace tiempo hayan cruzado el umbral que separa los «objetos eternos» de los «objetos transitorios» (desde piezas de vestuario a ciertos muebles, así como ciertos elementos de interiorismo), otros han resistido y todavía resisten. En Europa la casa es sin duda el más emblemático de los bienes que permanecen al otro lado del umbral: hoy en día todavía es bastante improbable que alguien compre una cosa pensando en cuándo será demolida. Una casa no sólo se compra para uno mismo, sino también para los propios hijos. Esta, en definitiva, es todavía considerada como un bien «eterno» (o al menos esto nos gustaría creer). El hecho de que su consistencia física real permita una larga duración efectiva está todavía por demostrar: las actuales construcciones europeas se han hecho de tal manera que, a menudo, aluden a la solidez y a la duración más que garantizar efectivamente estas características.

El segundo umbral cualitativo es el que va de los objetos transitorios, pero que mantienen un «peso cultural» y una identidad integrada en su materialidad, a objetos para los cuales tanto la imagen como la función parecen estar sostenidas por un sustrato matérico insignificante. El reloj es el caso paradigmático de una familia más amplia de productos que han sufrido la misma evolución. En efecto, los relojes han sido hasta hace poco tiempo objetos duraderos: objetos que podían heredarse o que en cualquier caso podían acompañar durante toda una vida. En tiempos recientes la

innovación técnica ha permitido una extraordinaria caída de los costes de producción, determinando un cambio neto en lo que a su situación dentro del universo de las mercancías se refiere.

Por un lado ciertos –pocos– relojes mantienen un alto precio y se acercan al mundo de la joyería; por otro lado se producen objetos mutantes, en los cuales el reloj es un pretexto en torno al cual agregar diferentes funciones a menudo poco plausibles, y por otro por fin su consistencia material y sus mecanismos se convierten en un puro pretexto para producir una imagen. Nos detendremos en este último caso, del cual es emblemático el «reloj de plástico», ya que representa más claramente la superación del umbral al que nos referimos. El aspecto más significativo del reloj de plástico es el predominio de la imagen y de su transitoriedad sobre la materialidad del objeto. La «presencia material» pasa a un segundo orden: se trata de un soporte insignificante sobre el cual se encuentra impresa una imagen. La duración del reloj no corresponderá, pues, a aquella inscrita en las características técnicas de los materiales y de los mecanismos que lo constituyen, sino a la «duración de la imagen» dentro del mundo de los signos.

Análogas consideraciones valen, por ejemplo, para la *camiseta* estampada con inscripciones o dibujos. Pero un número mucho más amplio de productos se encuentran en la misma línea, aunque no siempre de manera igualmente evidente. Una línea que por un lado se enlaza con la extensión del campo de influencia de las modas y, por otro, con el vasto y prolífico mundo de los *gadget*.

El *gadget* y la extensa tendencia al *gadget*

99

El mundo de los *gadget* tiene su centro en una línea bien definida de productos para los cuales la única razón de existir es la de crear estupor de rápido consumo. Pero no obstante la evidencia de este núcleo relativamente bien delineado de productos diseñados, realizados y vendidos explícitamente con esta finalidad, es muy difícil definir hasta dónde se extiende su territorio. Hasta dónde llega, pues, el fenómeno de la extensa tendencia al *gadget* de la producción.

En realidad, una vez superado el umbral tras el cual el objeto es pura imagen, la posibilidad de su transformación en *gadget* es inmediata. El hecho de ser o no ser un *gadget* dependerá de la calidad cultural de esta imagen, de su profundidad y del contexto en el que ésta se propone (por ejemplo: la misma calculadora de bolsillo puede o no ser percibida como un *gadget* según la tienda donde se venda).

Y, además, una vez superado un cierto umbral prestacional, el producto puede difuminarse con facilidad directamente en el *gadget* o en un producto contaminado por la tendencia al *gadget* (los relojes electrónicos multifuncionales pueden pertenecer al primer caso y los electrodomésticos con componentes electrónicos al segundo).

Ante la imposibilidad de definir con precisión los límites del mundo de los *gadget* (podríamos decir, ante la dificultad de denotar el término *gadget*), se añade incluso la contrariedad de los juicios de valor que a él se aplican (podríamos decir que tampoco su connotación está clara).

En general, al usar el *gadget* prevalece una componente negativa derivada de la reprobación social por lo superfluo (en el caso de los *gadget* evidentes) o de la irritación frente a aquello que se ve como un intento de asedio por parte de los fabricantes (en el caso de los *gadget* ocultos, es decir, de los objetos que proponen prestaciones poco plausibles o hasta incluso ridículas).

Pero a menudo las actitudes subjetivas frente a ellos son mucho más tolerantes y la difusión de los *gadget* no es sólo una sumisa condescendencia frente a la oferta, sino también el reflejo de una genuina disponibilidad hacia la diversión y el estupor. Si lo lúdico es una componente importante de la naturaleza humana, no se sabe por qué debería reprimirse lo lúdico en nuestra relación con los objetos.

Pero aunque no haya razón alguna para sostener un moralismo maniqueo que sitúe a todos los *gadget* en la categoría de lo malo (cosa que, además, quizá no sería ni siquiera materialmente posible consideradas las dificultades para definir lo que es un *gadget* y lo que no lo es), es necesario ser muy críticos con la incontrolada tendencia al *gadget* de los productos. En efecto, a este nivel entran en juego importantes problemáticas industriales así como un más profundo y global argumento sobre la calidad del ambiente artificial. El tema de los *gadget* no puede ser afrontado de forma esquemática o restrictiva.

100 Mirándolo bien, en la historia de los objetos y su relación con los sujetos se descubre que siempre ha existido algo parecido a los *gadget*: lo eran muchos de los inventos chinos (al menos mientras no salieron de China); desde las máquinas de Herón de Alejandría, en el siglo I después de Cristo, hasta los autómatas del siglo XVIII, toda la línea de desarrollo técnico ha estado ligada a la producción de «artificios» cuya finalidad era más el estupor y la diversión que su efectiva utilidad práctica. La novedad no consiste tanto en la existencia de estos artificios contemporáneos que son los *gadget* como en su proliferación (cuyo resultado es el de minar las bases de su propia razón de ser: el estupor hacia algo está, pues, intrínsecamente ligado a su excepcionalidad), así como en su capacidad para introducirse en los productos funcionales (cuyo resultado es conducir al usuario ante el valor de aquello que se le ofrece).

Lo significativo de estos años es, por ejemplo, una especie de tendencia al *gadget* de la innovación tecnológica. En efecto, son más que frecuentes los casos de soluciones innovadoras que, tras haber absorbido importantes estudios e investigaciones científicas y tras haber encontrado empleos técnicos más que justificados en determinados campos de aplicación tratando de buscar el camino de las aplicaciones más próximas al ambiente cotidiano, conducen a la producción de los *gadget*: desde la investigación avanzada en el campo de la óptica a los hologramas sobre los quesitos en porciones, desde la investigación sobre los materiales fotosensibles a las sandalias de playa que cambian de color cuando se exponen al sol.

Pero, sin necesidad de llegar a estos extremos, la tendencia al *gadget* de la innovación técnica se presenta como un fenómeno más extendido que nunca, y que a menudo se da de forma inconsciente, y por lo tanto incontrolada, por parte de quien la pone en marcha.

En efecto, el entusiasmo por la innovación técnica lleva a menudo a proponer soluciones en las que la única calidad ofrecida es una amplia innovación y el único resultado que se puede obtener es el estupor por lo nuevo. Pero ni siquiera esto sucede siempre: en un ambiente en el que lo nuevo se ha convertido casi siempre en norma, también el estupor se debilita y llega rápidamente a apagarse. Por citar un solo caso entre tantos, quizá el más conocido sea aquel que en su desarrollo indica ya una posible salida: las imágenes de síntesis producidas por el ordenador han sido durante un cierto período el terreno de acción de técnicos de indiscutible habilidad en su campo, pero en general igualmente pobres en el plano artístico y creativo. Como resultado hemos conseguido un abanico de «maravillas tecnológicas» que se consumían rápidamente para dejar sitio a la llana banalidad de aquello que se veía. Los mismos instrumentos, más recientemente, han sido utilizados de forma diferente, dando por descontado lo novedoso del medio, pero tratando sin embargo de elaborar un lenguaje artístico específico que lo valorizara. De este modo nacía una nueva forma de arte.

Este acontecimiento puede generalizarse: la innovación técnica, para no caer en el *gadget*, necesita de una cultura del proyecto capaz de convertirla en instrumento de nuevas calidades. ©

101

