

Título:

Acerca de la Refuncionalización de objetos

Autor:

Pablo Damián Bianchi

Resumen

Refuncionalizar objetos implica generar productos nuevos a partir de lo existente, utilizando la materia y la energía generada por las empresas que componen el sistema de producción capitalista. Los productos basados en estas estrategias implican una mirada particular sobre la problemática del diseño de objetos. Contaminadas por disciplinas tan disímiles como el arte (desde los ready made de Duchamp al trabajo sobre materiales industriales propios del arte povera) o la ecología (que implica una reflexión imprescindible sobre la responsabilidad implícita en generar nuevos productos) estos enfoques generan un interés particular en el público gracias al ingenio volcado en la operatoria.

Contenido

El diseño industrial es una de las pocas actividades que han planteado seriamente sepultar el objetivo de su trabajo. Si el mentado objetivo implica generar una y otra vez nuevos productos, y si ese crecimiento de objetos que van circundando nuestro hábitat a priori para hacer más simple (y feliz!) nuestros días se torna insostenible, de forma tal que lo que a priori nos ayudaba ahora nos agobia y avasalla, entonces, una opción puede ser la mencionada al principio: dejar de generar productos nuevos. Obviamente, esa no es sólo una propuesta ecologicista: también es abiertamente política porque se enfrenta a una de las variables que definen, y que nombran, al sistema que impera en nuestras sociedades: el consumo. Decidir no diseñar (o producir) más objetos implica un enfrentamiento claro al sistema. Pero una postura de esa índole implica una renuncia, también: la renuncia a una postura progresista que encarnó desde sus inicios los mejores objetivos del diseño industrial: mejorar nuestra cultura material. Si convenimos que esa es todavía una deuda pendiente (especialmente en países pobres y atrasados como el nuestro) veremos que estamos frente a una encrucijada difícil de resolver. Un camino posible para encaminar este diagnóstico es el que el diseño ha llevado adelante en las últimas décadas: La refuncionalización de objetos (también el reuso y el reciclaje)* que implica generar productos nuevos a partir de lo ya hecho, utilizando, como en un arte marcial, la materia y la energía generada por otros a su favor. De más está decir que esa energía es generada por empresas inmersas en el sistema, lo que hace que la apuesta tenga doble rédito, ya que se utilizarían de manera positiva los recursos que el sistema habitualmente malgasta. Y si hacemos hincapié en lo mencionado y nos apartamos por un segundo de las estrategias habituales cercanas al ecodiseño (que por supuesto compartimos), es porque creemos que esta alternativa tiene un plus: la de su potente simbolismo. Los productos basados en estrategias de refuncionalización implican una mirada particular sobre la problemática del diseño de objetos. Contaminados por disciplinas tan disímiles como el arte (los ready made de Duchamp o el trabajo sobre materiales industriales pobre o desechos propios del arte povera son referencias ineludibles) y, también, la ecología (que implica un necesario llamado de atención sobre la responsabilidad implícita en generar nuevos productos que afectan al medioambiente) estos enfoques generan a la vez un interés particular en el público, esté interiorizado o no con el tema. Probablemente, el ingenio que se revela detrás de estas operaciones, la ironía que aparece en algunos casos y la comunicación que se establece con el receptor cuando éste descubre al producto original escondido en el nuevo sean el origen de dicho disfrute. Podemos pensar también que dicho ingenio, dicha particularidad de resolver

cosas complejas con poco sea parte del ADN cultural del argentino. Creemos entonces que el diseño vernáculo pudo generar un enfoque particular en este recorte de la actividad proyectual, ya que toma esta corriente no tanto desde el punto de vista ecologicista o ideológico (aunque los incluya), sino como una estrategia para poder resolver productos utilizando piezas o partes provenientes objetos de otros ámbitos basada fundamentalmente en el ingenio, posibilidad que se entronca con cierta percepción habitual de las potencialidades de “lo argentino”, como ya lo hemos mencionado. Por eso, nos interesa aplicar dicho concepto enfocándolo a la realidad de Oberá, centrándonos en el uso de descartes de la industria maderera. Y más precisamente, en las maderas nativas, de las cuales un 65% no es aprovechado en el aserrado. Por lo tanto no tiene casi ningún valor. El objetivo, entonces, es conferirle valor agregado a dichos materiales gracias a la intervención de diseño realizada. Este es un concepto central de la propuesta. Por supuesto, esta operatoria resuena, con distintos matices, en diversos ámbitos, dentro y fuera del “mundo del diseño” tanto en el país como en el exterior. Mencionaremos sucintamente algunos.

1) En relación al diseño internacional, existen hitos insoslayables por dentro y por fuera del diseño. Podemos mencionar (dejando de lado las vinculaciones ya mencionadas con el arte) a la obra pionera de los hermanos Castiglioni en la Italia de los 1950 hasta el nuevo diseño alemán de fines de o los años 80' del siglo pasado o los holandeses reunidos bajo la etiqueta Droog Design y llegando a la marea de cultores del Ecodesign (especialmente en Europa y USA). Es importante conocer estos antecedentes para tener un marco que nos oriente y de referencias.

2) El diseño argentino, y en especial el de los últimos años, tiene una serie de ejemplos muy interesantes al respecto y un enfoque particular que en teoría lo diferencia de la producción internacional. Podemos citar aquí la obra de Ricardo Blanco, Federico Churba, Martín Churba y especialmente la de Alejandro Sarmiento por su consecuencia.

3) El “ingenio popular”. No olvidemos las operaciones llevadas a cabo por gente común, fuera del ámbito del diseño. Estas operaciones llevadas adelante por la “cultura popular” son muy habituales en un país cuyos habitantes poseen un marcado ingenio para resolver con lo que se tiene a mano situaciones de diversa índole y complejidad.

4) Las “refuncionalizaciones espontáneas”: Queremos señalar la “libre disponibilidad” que el usuario hace de la funcionalidad de un objeto. A priori, la misma está determinada fuertemente desde la etapa del proyecto (de hecho, como sería posible pensar al producto de diseño sin contemplar su función específica?). Sin embargo, está muy claro que los usuarios hacen “malos usos” de los objetos, generando “refuncionalizaciones espontáneas”, una especie de mutación temporal, de transformación virtual de un objeto en otro sobre la cual pocas veces reflexionamos. Un ejemplo: usar el respaldo de una silla o el picaporte de una puerta como percheros. Esta operatoria se ve muy claramente reflejada en las conductas de los niños hacia los objetos: ellos operan con los mismos sin el prejuicio de respetar la funcionalidad del mismo...

***Notas:**

Reciclaje: El material que compone al objeto se vuelve a utilizar, pasando nuevamente al estado de materia prima. En este caso, se suele consumir demasiada energía para lograr dicho pasaje. También es habitual que para lograr reciclar una materia prima se recurra a tecnologías muy específicas y en extremo complejas, y por ende costosas.

Reuso: El objeto se vuelve a usar respetando su función original.

Refuncionalización: El objeto se transforma en otro que cumple una función distinta a la original. Tanto en el reuso como en la refuncionalización el consumo de energía es menor. También es infinitamente menor la dependencia tecnológica.