



03

OBJETOS:

Dispositivos sociales de memoria

Karla Estefanía Moreno Junco

INTRODUCCIÓN

El desarrollo objetual ha sido guiado y entendido desde un orden industrial hegemónico

Existen diferentes modelos para comprender el desarrollo e historia de sociedades y territorios, bien sean modelos de tipo político, espacial, ambiental, antropológicos etc. Son modelos necesarios que se tienen en cuenta en el preciso momento de leer, conocer y estudiar dichos territorios. Estos modelos individualmente u homogeneizados pretenden mostrar y narrar diferentes atributos de los espacios y personas que disputan en un espacio. Sin duda alguna, variables como el estudio de territorio, la antropología, la arquitectura etc. con sus distintas ramas nos encaminan a reconocer la cultura de comunidades.

Con el paso del tiempo, el desarrollo objetual ha sido guiado y entendido desde un orden industrial hegemónico basado en la funcionalidad utilitaria, producción y comercialización, para luego su compra y uso que harán parte de la cadena productiva y vida de un objeto. Dicho objeto fue adquirido en diferentes situaciones o bajo motivos distintos, todas estas razones determinadas por el usuario su entorno y sus prácticas. Las variables como la producción, distribución, compra y apropiación de un objeto en la sociedad, encaminan a desarrollar un análisis sobre la manera en que se ven fundamentadas identidades y prácticas y estilos de vida.

Foto de StarGladevintage





Foto de Bru-no

Aunque el estudio desde ramas como la antropología logra una acertada lectura, el análisis de un objeto que entra en disputa dentro de un territorio por estar cargado de identidad cultural o permitir generar análisis para reconocer las diferentes tensiones que se crean alrededor de el mismo desde la individualidad o colectividad del ser humano, da paso a los diseñadores a encontrar diferentes modelos de uso, en este caso permitiendo la contextualización y reubicación del objeto para exponerlo como medio creador de narrativas que cuentan aquellas prácticas principales de la región, clima, recorridos realizados por los habitantes, necesidades, situaciones de conflicto social-político entre otras muchas más; desde la mirada netamente objetual entendiéndolo como objeto utilitario dando enfoque en sus usos y modificaciones a lo largo de diferentes épocas, los objetos nos permiten desarrollar nuevas maneras de ser y habitar en un espacio, dan paso a ser modificados aun cuando ya industrialmente están elaborados con un fin concreto, permitieron mostrar la adaptabilidad que el ser humano debe encontrar en ellos en

diferentes situaciones y así, contarnos el porqué de los cambios y la interacción objeto-humano. Los objetos a fin de cuenta, serán memorias de nuestra identidad a lo largo de la vida y al realizar viajes en retrospectiva, si otorgáramos vida a algunos de los objetos que estén en nuestra memoria, nos permitirá restaurar hechos y relatos tan solo con traer al presente bajo qué circunstancias adquirimos o teníamos en nuestro poder cualquier artefacto que podamos recordar, creando así memorias y bajo todas estas determinaciones, narrar historias de quienes éramos, qué espacio habitamos y nuestras interacciones en ellos, sería una tarea un poco más sencilla de compartir y entender. El objeto desde esta perspectiva será el punto central de nuestra narrativa y de él se ramificarán múltiples opciones para guiar todo aquello que quisiéramos comunicar del pasado, contexto, año, situaciones sociales, clima, tierras entre otros.



Foto de Nuruddean

Permitiendo la contextualización y reubicación del objeto para exponerlo como medio creador de narrativas que cuentan aquellas practicas principales de la región

DESARROLLO Y TEORÍA

La significación objetual se entiende desde la contextualización que ciertamente le da la sociedad al objeto, si en conclusión, cualquier artilugio significa poco o nada para su propietario desde esa misma narrativa se ha de entender el valor y su significancia en su propio contexto o el que relativamente le quiera atribuir, también podría ser el caso contrario, alguien quien dota de valor aquel artilugio, es así como se muestran las diferentes formas de leer y cargar de significación los objetos dentro de un territorio. Desde el punto de vista cultural, la producción de mercancías es también un proceso cultural y cognoscitivo: las mercancías no sólo deben producirse materialmente como cosas, sino que también deben estar marcadas culturalmente como un tipo particular de cosas. De la gama total de cosas disponibles en una sociedad, sólo algunas de ellas se consideran apropiadas para ser clasificadas como mercancías. Además, la misma cosa puede concebirse como mercancía en cierto momento, pero no en otro. Por último, la misma cosa puede ser vista simultáneamente como una mercancía por una persona y como algo distinto por otra. Siguiendo la perspectiva de Appadurai (1991), al quitarle el valor mercantil a los objetos, se puede apreciar la diferencia que se desarrolla cuando una persona adquiere un producto. Cada persona es libre de darle valor y significado según su cultura o contexto, por lo que variables como usabilidad o producción quedan en segundo plano. Al adquirir un objeto, cada persona tiene la libertad de darle el valor que desee, ya sea un valor simbólico para exposición, un valor como tesoro que no desea que nadie más conozca, un valor dentro de un grupo social para lograr identidad o reconocimiento, o simplemente un valor de uso para lo que fue diseñado. Desde diferentes perspectivas, la comprensión de cómo desarrollar la historia de un objeto se enfoca en la significación que le da su dueño. En este caso, se centrará en la identidad de memoria que se crea a partir de la recolección de memorias individuales en un espacio o cultura que permite definir prácticas, costumbres e interacciones

La misma cosa puede concebirse como mercancía en cierto momento, pero en otro no

que en conjunto se convierten en memorias colectivas que definen una sociedad y permiten entender la identidad y prácticas comunes. Desde un objeto surgen múltiples espacios de conformación de historias que se transforman en narraciones contadas a través del y sus interacciones, donde en cada universo existe un contexto totalmente diferente, aunque se tenga como eje o punto de similitud un mismo objeto para todos. El mediador que permite narrar memorias es el objeto y las narraciones surgen mediadas por las interacciones del sujeto con el objeto. Aunque sea el mismo objeto, el valor que le otorgue cada ser humano, nunca será el mismo. Los ritmos y las conexiones sociales están basados dentro de un territorio y su cultura, por lo que el uso y simbolismo que se les den a los objetos también estarán influenciados por ellos.



Foto de StarGladevintage

AGENCIA DE LOS OBJETOS

Para desarrollar el concepto de agencia de los objetos se busca entender la capacidad de estos para influir en las relaciones sociales y culturales entre las personas. Según Appadurai en su obra “La vida social de las cosas”, los objetos no son simples mercancías inanimadas, sino que tienen una vida social propia que se desarrolla en relación con las personas. Las relaciones significativas objeto-sujeto son aquellas que se establecen entre los objetos y las personas que los utilizan. Estas relaciones están guiadas por los valores culturales y sociales que se atribuyen a los objetos en una sociedad determinada. Los objetos pueden ser vistos como símbolos de estatus, poder o identidad cultural y por lo tanto adquieren un valor y una importancia social que va más allá de su función utilitaria.

Foto de Charcon Getty images



Los objetos pueden ser vistos como símbolos de poder o estatus.



Foto de StarGladevintage

Las historias que se cuentan sobre un mismo objeto pueden cambiar basadas en sus experiencias con el objeto

El uso o interacción de los objetos está relacionado con su capacidad para influir en la vida social y cultural de las personas y en la forma en que se construyen las relaciones entre ellas. Los objetos pueden ser vistos como mediadores en las relaciones sociales y su presencia o ausencia puede tener un impacto en la forma en que las personas interactúan entre sí. Por ejemplo, Appadurai en su obra “La vida social de las cosas” explica que, en algunas culturas, ciertos objetos pueden ser vistos como tabúes o sagrados, lo que significa que su presencia o ausencia puede tener un impacto importante en las relaciones sociales y en las prácticas culturales. De esta manera los objetos pueden influir en la construcción de identidades culturales y en la forma en que se definen las relaciones sociales y de poder en una sociedad.

Si juntáramos todas las formas en que las personas interactúan con un mismo objeto puesto en diferentes lugares del mundo, sucederían miles de situaciones en las que se producen actividades referentes a su uso, siendo similares o totalmente diferentes; Esto es un ejemplo a gran escala, pero si observamos las familias de una comunidad en específico, notaríamos que las situaciones que dominan las historias que se cuentan sobre un objeto pueden cambiar basadas en sus experiencias con el objeto, de igual manera sucedería un

Cada uno de nosotros otorga diferentes significados e identidades al objeto en función de nuestras experiencias

cambio de narrativas al observar a cada una de las personas integrantes de una familia interactuando con el objeto, pues la experiencia de cada una y su relación con el mismo objeto, creará nuevas micro historias basadas en su propia práctica e interacción con el objeto. Cada uno de nosotros otorga diferentes significados e identidades al objeto en función de nuestras propias experiencias como país, comunidad, familia o individuo.

A partir de los relatos se construyen imaginarios colectivos sobre los objetos y sobre los usos del lugar que los circunda, se suscitan nuevas percepciones que provocan vivencias diferentes, devienen diversas relaciones con la ciudad y se asocian con tiempos históricos y fenomenológicos particulares. La relación entre los objetos y los relatos da cuenta de las formas de participación de los seres humanos en los acontecimientos dados en los lugares públicos; a mayor participación, mayor grado de apropiación con el lugar y, por tanto, mayor posibilidad de producir redes sociales que vinculan sujetos, objetos, ideas, emociones y acciones. (Castelblanco Caicedo, 2010)

Ahora bien, a partir de todas estas vivencias en comunidad o individual se crean memorias, que aparecen en diferentes momentos de la vida de las personas; de esta manera retomamos la idea principal del artículo, al lograr obtener de los objetos no solo su usabilidad industrial, si no, por otra parte, su uso como objeto testimonial, surgen experiencias que reaparecen en diferentes capítulos de la existencia y que de alguna u otra forma hicieron y harán parte de la historia de una comunidad o de un individuo, estas narrativas serán usadas en función de la reflexión sobre el pasado, se pueden dotar de viajes en retrospectiva para la reinterpretación y conocimiento de identidades pasadas, permitiendo conocer el origen de prácticas en una comunidad y reconocer rutinas cotidianas de nuestra propia existencia.

Obtener de los objetos no solo su usabilidad si no su uso como objeto testimonial



Foto de StarGladevintage

El acto de recordar presupone tener una experiencia pasada que se activa en el presente, por un deseo o un sufrimiento, unidos a veces a la intención de comunicarla. No se trata necesariamente de acontecimientos importantes en sí mismos, sino que cobran una carga afectiva y un sentido especial en el proceso de recordar o recordar. (Jelin, 2020)

El tener presente los objetos que nos han acompañado a lo largo de la vida y lograr entender el por qué o de qué manera ha mutado nuestra relación con ellos, la identidad que otorgamos y las interacciones que desarrollamos según nuestra experiencia, es un análisis que nos permitirá conocernos como individuos en una sociedad y la relación que mantenemos que hemos creado y modificado a través de los años, desde prácticas culturales hasta modelos de adquisición de productos basados en un modelo de sociedad consumista.



Foto de StarGladevintage

EL DISEÑO DE OBJETOS MÁS ALLÁ DE LA PRODUCCIÓN INDUSTRIAL

El diseño es una disciplina que se enfoca en la creación de objetos con una función establecida, ya sea para satisfacer necesidades básicas o para mejorar la calidad de vida de las personas. Sin embargo, el diseño puede tener un papel mucho más amplio en la sociedad, especialmente en la construcción de narrativas y la preservación de la memoria colectiva de las comunidades. Cuando se entiende el diseño de los objetos no solo desde el ámbito uso-funcional, si no como contenedor de testimonios que evocan memorias y significados específicos, se puede contribuir a la creación y preservación de la memoria cultural de una comunidad. Estos objetos pueden ayudar a las personas a conectarse con su pasado y a reconstruir su identidad cultural. Es así como el diseño puede ser una herramienta valiosa en la construcción de narrativas. Al analizar los objetos que representan la historia y las experiencias de una comunidad, se puede contribuir a la creación de una narrativa colectiva que refleje su identidad y memoria cultural. Por ejemplo, en comunidades afectadas por conflictos sociales o desplazamientos forzados, al generar nuevos análisis sobre funcionalidades ligadas a la



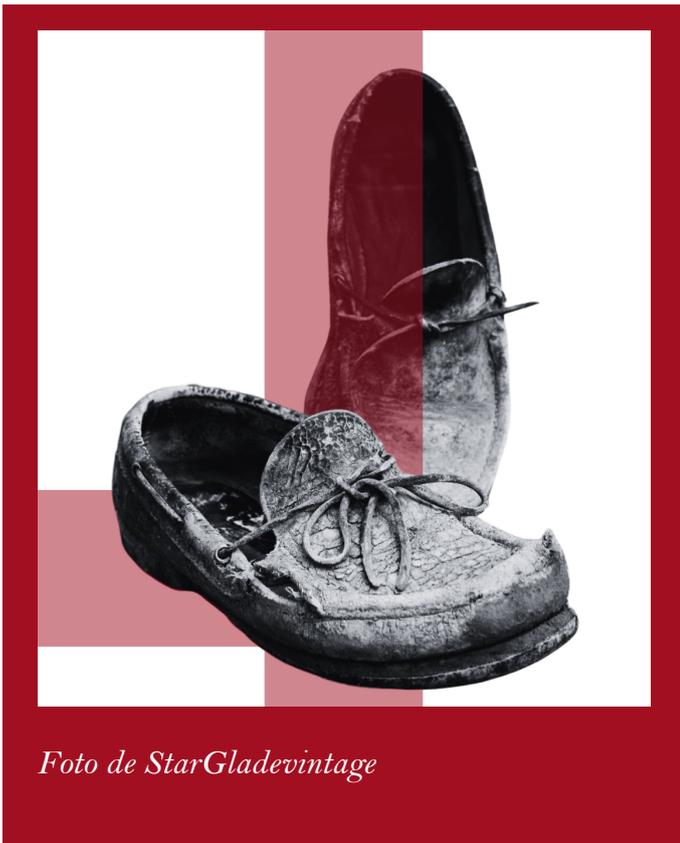
Foto de Edgar G.

Los objetos pueden ser vistos como mediadores que permiten contar historias, recuerdos y emociones.



Foto de StarGladevintage

reconstrucción de memoria, puede ayudar a la reconstrucción de esta. Estos objetos pueden ser tanto simbólicos como prácticos, como monumentos, obras de arte, objetos cotidianos y otros elementos que se convierten en símbolos de identidad y memoria cultural. En muchos casos, los objetos que diseñamos no solo tienen una función práctica, sino que también están llenos de significados culturales y simbólicos; los objetos pueden ser vistos como mediadores que permiten contar historias, recuerdos y emociones y pueden ayudar a las personas a conectarse con su identidad cultural y su sentido de pertenencia; Por ejemplo, en algunos países de América Latina, se han desarrollado proyectos de diseño que buscan recuperar y preservar la memoria colectiva de comunidades indígenas y afrodescendientes que han sido afectadas por la violencia y el desplazamiento forzado. Estos proyectos han creado objetos que narran las tradiciones culturales de estas comunidades y que les permiten conectarse con su pasado y con su identidad cultural, un ejemplo de esto es la obra



“RELICARIOS” de Erika Diettes guiada por fotografías que capturan objetos personales y significativos de las víctimas de la violencia y el desplazamiento forzado en Colombia. Estos objetos incluyen prendas de vestir, juguetes, herramientas, entre otros, que han sido abandonados o perdidos en medio de los conflictos sociales que han afectado a muchas comunidades; A través de su obra, Diettes busca crear un registro visual y emocional de la memoria colectiva de estas comunidades, que les permita preservar su identidad cultural y su legado histórico en medio de la violencia y el trauma. Al mostrar estos objetos en un contexto artístico y estético, la artista los convierte en reliquias simbólicas que representan la historia y la experiencia de aquellos que han sido afectados por la violencia. Otro referente se está manejando desde Forensic Architecture que trabaja en proyectos que involucran la recuperación de objetos y espacios que han sido dañados o destruidos durante conflictos y violencia; han trabajado en la restauración de objetos y edificios históricos en la ciudad de Alepo, en Siria, que han sido dañados o destruidos durante la guerra civil; A través

de su trabajo, Forensic Architecture busca recuperar la memoria y la identidad de las comunidades afectadas por la violencia, utilizando objetos y espacios como herramientas para contar historias y preservar la historia y la cultura, mediante su enfoque interdisciplinario y su uso de herramientas y técnicas innovadoras, Forensic Architecture ha demostrado que el diseño puede ser una herramienta poderosa para la recuperación y la preservación de la memoria y la identidad de las comunidades. Estos ejemplos de diseño aplican en estos referentes, porque buscan recuperar y preservar la memoria colectiva de comunidades afectadas por la violencia y el desplazamiento forzado, de esta manera, se busca honrar la memoria de las víctimas y crear un espacio para el diálogo y la reflexión sobre la violencia y la opresión en la historia y la sociedad contemporánea entendiendo así el uso del objeto desde otra perspectiva significativa y no netamente desde una función utilitaria, así los objetos pueden desarrollar diferentes funciones, y ser vistos como una herramienta para la reparación simbólica y emocional de las comunidades afectadas por conflictos sociales y desplazamientos forzados.

REFERE

De latón a copa de copa a caliz

Libros

- Atkinson, P. (2009). Amateur design. En J. A. Clarke (Ed.), *A Companion to Contemporary Design since 1945* (pp. 208-224). Wiley-Blackwell.
- Barthes, R. (1972). *Mythologies*. Hill and Wang.
- Baudrillard, J. (1968). El sistema de los objetos. Siglo XXI. (Pág 1-30)
- Bourdieu, P. (1979). *La Distinción: Criterios y Bases Sociales del Gusto*. Taurus.
- Marx, K. (1867). *El capital* (Vol. 1). Capítulo 1: La mercancía. Siglo XXI.

Videos y paginas de internet

- Armando Liber y la vida cotidiana. (2021, 12 junio). La vida social de las cosas. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Sx7g-5Bxrwrw>
- Cátedra Problemas socio-culturales UB. (2020, 6 mayo). 22 APPADURAI-Primera parte [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=-CLCt_gsufxU
- Cátedra Problemas socio-culturales UB. (2020b, mayo 6). 22 APPADURAI-Segunda parte [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NBK7Sp27glA>
- Cátedra Problemas socio-culturales UB. (2020c, mayo 6). 22 APPADURAI-Tercera parte [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Iw-vpaIkPwkE>
- Cátedra Problemas socio-culturales UB. (2020a, mayo 6). 22 APPADURAI-Parte final [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7HdMfkiUg30>
- Colaboradores de Wikipedia. (2022, 15 septiembre). Archizoom. Wikipedia, la enciclopedia libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Archizoom>
- Colaboradores de Wikipedia. (2019, 25 diciembre). Antidiseño. Wikipedia, la enciclopedia libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Antidise%C3%B1o>
- Rivera, Z. L. I. (2015, 20 noviembre). El culto al objeto en la era digital. Forbes México. <https://www.forbes.com.mx/el-culto-al-objeto-en-la-era-digital/>

NTES

- Rivo, S., & Johansen, S. H. (Directores). (2020). Sociedad de consumo [Serie de televisión]. Estados Unidos: Netflix.
- Romero, V. L. (2023, 30 marzo). ¿Sabes de dónde viene tu ropa? LatinAmerican Post. <https://latinamericanpost.com/es/39295-sabes-de-donde-viene-tu-ropa>

El armario desenmascarado

Libros

- Diseñar para el mundo real (1977) Victor Papanek
- El imperio de lo efímero (1987) Gilles Lipovetsky

Artículos

- Moncada, M, Campos, M (s.f) Formas y significados del vestido en una sociedad posmoderna: el caso de San Salvador.
- Staffolani, C. (s.f) De las necesidades (básicas y culturales). demandas y satisfactores.
- Thorstein Veblen “la teoría de la clase ociosa”

Artículos de internet

- 5, C. E. C. (2018, 10 octubre). La “ropa del blanco muerto”: el negocio multimillonario de las prendas que tú donas.
- A. (2022, 8 septiembre). Kate Fletcher: La pionera del slow fashion. Slowfashionnext. <https://slowfashionnext.com/blog/kate-fletcher-la-pionera-del-slow-fashion/>
- Fashion and the circular economy. (s. f.). <https://ellenmacarthurfoundation.org/fashion-and-the-circular-economy-deep-dive>
- <https://www.nytimes.com/es/2017/10/27/espanol/africa-ropa-usada-donaciones.html>
- Libedinsky, J. (2009, 22 febrero). Daniel Miller, una mirada distinta sobre el consumismo. LA NACION. <https://www.lanacion.com.ar/opinion/daniel-miller-una-mirada-distinta-sobre-el-consumismo-nid1101969/>

- Occidente, S. C. (2020, 23 septiembre). ¿Quién dijo que no se merece una segunda oportunidad? ¡Practica el restyling de ropa! Blog de Seguros Catalana Occidente. <https://www.seguroscatalanaoccidente.com/blog/que-es-restyling-ropa/>
- Razones para comprar ropa de segunda mano. (s. f.). <https://www.lahora.com.ec/tungurahua/razones-comprar-ropa-segunda-mano/>
- Vista de P.Bourdieu «La distinción. Criterios y bases sociales del gusto» | Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social. (s. f.). <https://atheneadigital.net/article/view/n6-orta/162-html-es>

Objetos: Dispositivos sociales de memoria

Libros

- Arjun Appadurai, (1991). La vida social de las cosas
- Diana Castelblanco, (2010) Los relatos del objeto urbano: una reflexión sobre las formas de habitar el espacio público
- Elizabeth Jelin, (2020). ¿De qué hablamos cuando hablamos de memorias? Memoria individual

Artículos

- ¿De qué hablamos cuando hablamos de Pluriversos? Por Guadalupe Mendoza <https://educacion.chaco.gob.ar/2022/03/20/de-que-hablamos-cuando-hablamos-de-pluriversos>
- DESPERTADORES DE LA MEMORIA Los objetos como soportes de la memoria <https://repositoriodigital.uns.edu.ar/bitstream/handle/123456789/3516/Bahntje%20y%20otros.%20Despertadores....pdf;jsessionid=4E-33CA2B56A203AE09768601BC901DAF?sequence=1>
- Herrera Montero, L.A., y Herrera Montero, L. (2020). Territorio y territorialidad: Teorías enconfluencia y refutación. Universitos.