Objectes comuns

HISTÒRIES LOCALS, DEBATS GLOBALS

Segona edició



DHub Disseny Hub Barcelona

Barcelona

AJUNTAMENT DE BARCELONA
INSTITUT DE CULTURA

Edita
Ajuntament de Barcelona
Institut de Cultura de Barcelona
Disseny Hub Barcelon

President de l'Institut de Cultura de Barcelona
Jaume Collboni Cuadrado

Regidor de Cultura i Indústries Creatives
Xavier Marcé Carol

Gerent de l'Institut de Cultura de Barcelona
Oriol Martí Sambola

Consell d'Edicions i Publicacions de l'Ajuntament de Barcelona
Xavier Marcé Carol, Gemma Arau Ceballos, Maria Buhigas San José, Ferran Burguillos Martínez, Mireia Escobar Costa, Sonia Fuertes Ledesma, Oriol Guiu Ruiz, Oriol Martí Sambola, Lluís Mauri Roldán, Àlex Montes Flotats, Jaume Muñoz Jofre, Joan Ramon Riera Alemany, Pilar Roca Viola, Miquel Rodríguez Planas, Edgar Rovira Sebastià, Montserrat Surroca Comas i Anna Giralt Brunet

Directora de Comunicació
Pilar Roca i Viola

Servei d'Edicions i Publicacions
Plaça de Sant Jaume, s/n, 2a planta
08002 Barcelona
barcelonallibres@bcn.cat
barcelona.cat/barcelonallibres

EXPOSICIÓ

Direcció
Mireia Escobar

Comissariat
Oriol Pibernat

Coordinació
Àngela Cuenca
Anna Soler

Gestió de la col·lecció
Teresa Bastardes
Rossend Casanova
amb la col·laboració de Marta Segarra

Gestió dels documents
María José Balcells
Guillem Celada

Disseny de l'exposició
Guri_Casajuana Arquitectes

Disseny gràfic
pfp, disseny

Il·lustracions de les icones
Martí Abril
Marta Pau

Audiovisuals
Enric Juste

Revisió lingüística i traduccions
Linguaserve

Registre
Laia Callejà
Ivanna López i Carla Planas (Nubilum)

Conservació preventiva i restauració
Sílvia Armentia
Xisca Bernat, Cristina Navarro,
Beatriz Urbano i Montserrat Xirau (Veraicon)
Marta Freixa (Bumaga Conservació),
Jesús Zornoza (CRBMC), Èlia López
i Rètols Grei

Producció i muntatge
Grop Exposicions i Museografia, SL

Recursos d'accessibilitat
Carmina Borbonet
Assessorament:
Miquel Zuzama i Txell Tortosa
Audiodescripcions:
Access Friendly
Làmines tàctils:
Touch Graphics Europe
Reproduccions:
Ana María Marín Gálvez
(Torxa olímpica)
Fernando Setién
(Butaca GATCPAC)

Audioguies
Nubart

Materials de reproducció fotogràfica i audiovisual
ADDIT-ION, Amor de Madre, Artec3, Arxiu BD Barcelona Design, Arxiu Històric del COAC, Associació Esclat / Esclatec, Martín Azúa, Jordi Badia i Otto Canalda, Bibliotecas y Archivos del CSIC, Bios Urn, Brafim Mecplast, Andreu Carulla, Luis Carrière, CAR3D, Cata Electrodomésticos, Biblioteca i Arxiu del Museu del Disseny-DHub, Circontrol, Curro Claret Martí (fotografies: Xavier Padrós, Juan Lemus, Sánchez i Montoro i Veronika Zacherl), Colectivo Todo por la Praxis, Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid, Comitè Olímpic Internacional, Cooperativa Social MANS, Cul de Sac, Ecare You Innovation, Ekobo Sas, El Bulli Foundation, Emiliana Design Studio (fotografia: Xènia Dikalo), Equipo 57, Luis Eslava, Estudi Leve i Arrels Fundació, Expormim, Faro, Fermax Electrónica, Guillem Ferran Masip, Fiixit, Filmoteca Española, Fons F. Català-Roca. Arxiu Històric del COAC, Fos, Fundació Orfeó Català-Palau de la Música Catalana, Galería Rafael Ortiz, Infinit Denim, Inga Knölke, Joieria Roca, Lagranja Design, Lékué, los díez (fotografia: Guillem Fernández-Huerta), Luesma & Vega, Magis, Makea Tu Vida, Mobles 114, Morillas Brand Design, MOS-More on Simplicity, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Nanimarquina (fotografia: Albert Font), Neuroelectrics Barcelona, Noumena, Nukak, Oficina Española de Patentes y Marcas, oh!bike factoria, Xavier Padrós, Jordi Pla i WMF, Play, Resines Olot (fotografies: Marçal Vaquer i Jordi Miralles), Roca Sanitario, Santa & Cole, Sentat Design, Héctor Serrano, Simon, Triennale di Milano-Archivio Fotografico i Maria Vayreda Duran (fotografies: Mauricio Fallini, Vanesa Miralles i Oriol Echeverria)

El Disseny Hub Barcelona vol agrair la col·laboració de les persones i entitats en la realització de l'exposició i del catàleg
Fundació Barcelona Olímpica, Nani Marquina, Neus Canal i los díez, Paquita García, Taciana Fisac, Fundación Talgo, i també a totes les persones, entitats i empreses que ens han cedit peces i materials documentals i audiovisuals

CATÀLEG

Edició i textos
Pilar Vélez
Oriol Pibernat

Suport a l'edició
Patrícia Altimira

Coordinació editorial
Bettina Moll
Patricia Altimira

Revisió lingüística i traduccions
Capletra
Linguaserve

Disseny i maquetació
pfp, disseny

Impressió
XXXXX

Tots els drets reservats
© de l'edició, Disseny Hub Barcelona
© dels textos, els seus autors
© de les traduccions, els seus autors
© de les fotografies, els seus autors
o propietaris

Segona edició
Barcelona, 2026

Disseny Hub Barcelona
Plaça de les Glòries Catalanes, 37-38
Barcelona 08018
T. 932 566 700
dhub@bcn.cat
dissenyhub.barcelona

ISBN XXXXXX
D.L. XXXXX-2026

Imprès en paper reciclat 100%

Objectes comuns

Històries locals, debats globals

Introduccions 06-37

Pilar Vélez 06
Oriol Pibernat 18
Objectes comuns 36

Itinerari 38-93

1930-1959
Idees i connexions 40

1960-1979
Pràctiques i discursos 58

1980-2020
Eclosió i projecció 76

Parlament 94-119

Enginys innovadors 96
Estris comuns 104
Mediadors socials 112

06

PILAR VÉLEZ
Directora del Museu del Disseny
de Barcelona de 2012 a 2022

Origen, increment i lectures de la Col·lecció de Disseny de Producte del Museu del Disseny de Barcelona (1994-2021)

El desembre del 2014 inauguràvem el Museu del Disseny de Barcelona. Per primer cop, Barcelona tenia una institució patrimonial dedicada al disseny, concebuda des d'una perspectiva àmplia i plural.

El museu, com molts dels museus internacionals dedicats al disseny, ve de les arts decoratives i compta, naturalment, amb una col·lecció important d'aquestes arts, procedent d'antics museus, les col·leccions dels quals avui constitueixen l'actual Museu del Disseny, al costat de col·leccions de disseny de producte, indumentària i disseny de moda, i arts gràfiques i disseny gràfic. De fet, la primera col·lecció de disseny industrial, posteriorment denominada *de disseny de producte*, s'havia format dins del Museu de les Arts Decoratives als primers anys noranta. Aquest va ser el primer pas, la primera espurna, que va alimentar la reflexió i les noves directrius museològiques i museogràfiques que, després d'un llarg camí, ens van portar al Museu del Disseny, un museu d'«objectes per viure» que, considerats des de diverses òptiques, possibiliten diferents lectures i interpretacions.

La Col·lecció de Disseny de Producte és cabdal perquè suposa el primer testimoni de l'interès de la ciutat pel disseny i, encara avui, l'única col·lecció pública existent en aquest àmbit a l'Estat espanyol. No podem oblidar el paper clau que hi va tenir l'arquitecte i urbanista Oriol Bohigas, que va ser regidor de Cultura de l'Ajuntament de Barcelona (1991-1994) i que, ja de ben jove, va ser membre de la primera junta de l'Associació de Disseny Industrial del Foment de les Arts i del Disseny (ADI-FAD) —primera agrupació catalana de professionals dedicada al disseny, fundada el 1960—, així com un gran activista en pro del disseny a través dels seus textos.

La Col·lecció de Disseny de Producte és el fonament del concepte del museu, i explica l'atenció que la ciutat de Barcelona ha prestat al disseny i les activitats organitzades al seu entorn des de fa més de seixanta anys. El 1994, a l'exposició «Arts decoratives a Barcelona. Col·leccions per a un museu», es va





«Col·lecció de disseny industrial, 1930-1990». Museu de les Arts Decoratives, 1995-2004. Foto: Pep Herrero

«Objectes / Subjectes. Una visió des de la Barcelona que dissenya. Museu de les Arts Decoratives, 2004. Foto: Pep Herrero

presentar per primera vegada una part de la col·lecció d'objectes de disseny (1930-1990), seleccionats i compilats fins aleshores per Juli Capella i Quim Larrea per encàrrec d'Oriol Bohigas, que va passar a formar part del Museu de les Arts Decoratives. Poc després, en el marc de la Primavera del Disseny, l'any 1995, el Museu de les Arts Decoratives, tancat durant uns anys, amb Marta Montmany al capdavant i com a comissària, reobria justament amb la presentació al públic barceloní de la «Col·lecció de disseny industrial 1930-1990», d'àmbit estatal, però en la qual el disseny català tenia un paper cabdal. Ordenades cronològicament i per estils, les col·leccions d'arts decoratives enllaçaven amb la nova col·lecció de disseny industrial, que començava als anys trenta i arribava fins al 1990. Era la primera legitimació patrimonial del disseny industrial a Barcelona.

Uns anys després, coincidint amb la celebració del Fòrum Barcelona 2004, el museu va presentar una nova lectura de la col·lecció a l'exposició «Objectes / Subjectes. Una visió de la Barcelona que dissenya», comissariada per Enric Franch i Joan Anton Benach. En aquest cas, la lectura dels objectes s'enriquia emmarcant-los en el seu context socioeconòmic i cultural, i oferint-ne una vasta i documentada visió panoràmica.

Mentre el projecte del futur Museu del Disseny avançava, les col·leccions s'incrementaven d'acord amb les noves reflexions sobre el rol del disseny i la innovació tècnica i material. Això explica que, el 2002, el museu s'alineés amb el compromís mediambiental i participés en el Fòrum Internacional «Ciutat, empresa i medi ambient» amb l'exposició «Del disseny a l'ecodisseny», comissariada per Joan Rieradevall. Uns anys després, el llibre *Ecoproducte, ecodisseny* (Ajuntament de Barcelona, 2005), va recollir un seguit d'objectes eficaços per atendre la cada cop més reclamada sostenibilitat del planeta, molts dels qual van passar a formar part del fons del museu. D'aquesta manera, es reforçava el valor de l'ecodisseny, digne de formar part d'un centre patrimonial, tot legitimant les noves vies i conceptes de la disciplina, una labor pròpia dels museus de disseny del segle XXI.



«Offjectes. Conceptes i dissenys per a un canvi de segle». Museu de les Arts Decoratives, 2006-2007. Foto: Pep Herrero

Els anys 2006-2007, el museu va organitzar una nova exposició, «Offjectes. Conceptes i dissenys per a un canvi de segle», que, comissariada per Òscar Guayabero, partia d'una revisió crítica dels darrers anys, dels vuitanta fins a la crisi de l'inici del segle XXI, i feia palès els canvis soferts pel disseny enfront de les transformacions que la societat estava experimentant (digitals, estètiques, ambientals...). Així mateix, incorporava també a la col·lecció un seguit de nous dissenys que n'eren un bon testimoni.

En la mateixa línia, els anys 2010-2011, en l'etapa intermèdia entre el Museu de les Arts Decoratives i el nou Museu del Disseny, sota el comissariat de Ramon Prat, es va organitzar el programa *Laboratori de fabricació*, acompanyat de diverses exposicions, totes a l'entorn de l'experimentació amb l'aleshores

novíssima pràctica additiva o 3D. Un cop més, el museu engrandia la seva col·lecció amb una sèrie d'objectes impresos en 3D, reflex d'una experimentació capdavantera. Poc després, el 2012, s'iniciava la darrera etapa de formulació del discurs museològic i museogràfic del nou Museu del Disseny.

Per això, quan l'actual equip ens vam plantejar com havia de ser la primera exposició de la Col·lecció de Disseny de Producte, ens vam proposar de fer-hi una nova mirada, d'acord amb el context del moment i amb la voluntat d'oferir al públic una visió més pròxima del disseny.

El nou guió conceptual partia d'una reflexió sobre per què els objectes formaven part de la col·lecció, i per què s'havien convertit en patrimoni cultural de la ciutat. «Del món al museu. Disseny de producte, patrimoni cultural» era el títol de la mostra, ben expressiu, que volia posar de manifest de quina manera els objectes de disseny que fem servir habitualment en el «món» han arribat a tenir la consideració de patrimoni cultural, en la línia del patrimoni artístic i monumental o el natural. Perquè el concepte de patrimoni cultural ha crescut i s'ha eixamplat en les darreres dècades. D'aquesta manera, des del desembre del 2014, el Museu del Disseny ha esdevingut l'aparador de la cultura material a través d'una sèrie d'objectes, la major part dels quals estretament relacionats amb la vida quotidiana o, com n'hem dit més d'una vegada, una sèrie d'«objectes per viure».

L'exposició pretenia fer entenedora la tasca d'incrementar les col·leccions del museu, basada en una sèrie de criteris que contribueixen a dotar els objectes de la consideració de patrimoni cultural. Un cop més, d'aquesta manera, el museu exercia el seu rol legitimador i, alhora, educador. Aquesta fita tenia ple sentit el 2014 perquè es tractava, finalment, després d'un llarg procés, de la presentació d'un nou museu i del seu significat en l'àmbit plural del disseny a la ciutat de Barcelona. És missió del museu fer comprendre el valor d'aquests objectes i de quina manera han assolit la categoria de patrimoni cultural,

i també posar en valor el mateix concepte de disseny, perquè el disseny és present arreu i forma part de la nostra vida. En definitiva, l'objectiu de l'exposició era explicar per què el disseny de producte és patrimoni cultural, patrimoni de tots.

Paral·lelament, vam plantejar-nos el repte de concebre les exposicions dels fons del museu amb una durada mitjana, prescindint del concepte d'exposició permanent de llarga durada a la manera tradicional, perquè la societat actual exigeix noves dinàmiques i innovadores possibilitats d'accés al patrimoni. Aquesta flexibilitat no deixa de ser tot un repte perquè significa una exigència, ja que comporta oferir més sovint noves lectures i noves mirades sobre les col·leccions, de les quals s'ha de saber treure el coneixement més ric possible. Els museus estem obligats, avui més que mai, a saber llegir les idees que guarden i generen els objectes, en totes les claus possibles i per a tots els públics.

Ara, quan ja fa set anys que vam inaugurar el museu, després d'un 2020 i un 2021 presidits per la incertesa generada per una pandèmia insòlita producte del virus de la COVID-19, i encara pendents de molts interrogants, presentem una nova lectura de la Col·lecció de Disseny de Producte.

De fet, en el moment inaugural del museu, ens vam proposar atendre, i així ha estat fins ara, quatre camps d'acció: els objectes dissenyats (disseny de producte, disseny gràfic i de moda), els objectes decoratius (arts decoratives), els objectes d'art (arts d'autor) i els objectes «en projecte o en curs», és a dir, la reflexió crítica sobre el rol del disseny i els dissenyadors i la seva incidència en la millora de l'entorn social.

Perquè el museu no només és un centre patrimonial de primer ordre —tant objectual com documental—, sinó també un centre de recerca i de recursos al servei de professionals, docents, futurs dissenyadors i totes aquelles persones que s'hi interessin, ja que ofereix diverses lectures del seu patrimoni a través dels programes públics. En aquest sentit, el 2021, atès que la nova exposició de disseny de producte forma part d'un

projecte de reestructuració de les sales d'exposició permanents i dels espais d'acollida del museu, amb la voluntat de fer més entenedor al públic el contingut del nostre equipament i la importància del disseny a la ciutat de Barcelona, vam proposar-nos oferir un discurs d'acord amb les transformacions i els reptes del món en què vivim, a partir de l'anàlisi de la nostra col·lecció.

En primer lloc, només en accedir a la primera sala, volíem mostrar el Museu del Disseny com l'aparador del disseny català i espanyol més representatiu, des del primer terç del segle XX fins a l'actualitat. Mostrar, doncs, tots aquells objectes, avui molts ja veritables icones del nostre disseny, com un valor sociocultural, testimoni d'un temps i d'un context. En segon lloc, consideràvem indispensable posar èmfasi en alguns aspectes conceptuals estretament lligats al disseny, que ens permeten oferir un nou discurs museològic propi de l'actualitat, tot qüestionant termes com la sostenibilitat, l'accessibilitat, el disseny social o el disseny per a tothom. És a dir, posant en valor el poder transformador de la societat que tenen el disseny i els dissenyadors.

Aquesta és, de fet, una via de recerca engegada pel museu des de l'inici, que ja es va fer palesa el febrer del 2015 a la primera exposició temporal, «Disseny per viure. 99 projectes per al món real». D'aleshores ençà, l'interès i la recerca sobre aquests aspectes han estat presents a través d'activitats amb públic universitari, escolar o general, en jornades especialitzades i en altres exposicions com «Design Does», coproduïda amb l'Escola Elisava, o «Victor Papanek. La política del disseny», coproduïda amb el Vitra Design Museum, i s'han complementat amb la mostra del programa desenvolupat pel museu amb nombroses escoles de disseny, que ha culminat en una intervenció de l'escola seleccionada a l'exposició «Del món al museu. Disseny de producte, patrimoni cultural».

El 2021, en plantejar-nos la nova exposició de la Col·lecció de Disseny de Producte, era obligat dedicar atenció a



«Del món al museu. Disseny de producte, patrimoni cultural». Museu del Disseny de Barcelona, 2014-2021. Foto: La Fotogràfica

tots aquests vessants, perquè el museu està implicat en aquesta transformació, com tots els agents dels sectors a l'entorn del disseny. El disseny, Barcelona i el debat sobre el rol del disseny són tres elements que han de ser-hi presents, i que el públic ha de copsar i, fins i tot, poder interactuar-hi en la visita a l'exposició. Per remarcar o posar en valor un cop més el paper del museu com a centre de referència sobre Barcelona i el disseny —de portes endins i de portes enfora—, com a exponent de memòria, identitat i projecció internacional.

A més, volíem ser tan flexibles com fos possible en un espai d'una superfície determinada i unes característiques tècniques concretes. Per això, en tercer lloc, s'ha introduït un altre espai expositiu dins de la mateixa exposició —una exposició dins de l'exposició— que permetrà aprofundir en aspectes

de la mostra «Objectes comuns. Històries locals, debats globals», o centrar-se en alguns objectes concrets, en un període, etc. Aquesta exposició, complementària de la principal, podrà tenir una durada curta o mitjana, de manera que, amb una periodicitat regular, el públic pugui accedir a nova informació o a noves interpretacions de la Col·lecció de Disseny de Producte del museu.

Aquests eren els objectius i, a la vegada, els reptes principals a l'hora de dibuixar un nou guió conceptual d'acord amb les exigències de l'any 2021. Per fer-lo realitat, vam convidar Oriol Pibernat, historiador del disseny, dissenyador i professor d'ElNA (Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona), a elaborar el guió de l'exposició que havíem prefigurat a partir de les línies exposades. La mostra que ara presentem és el resultat de donar-los forma a partir de la recerca duta a terme per Pibernat, tenint en compte les possibilitats museogràfiques, els públics i el pes del disseny en diferents àmbits. Així mateix, s'ha comptat amb la col·laboració dels departaments de Col·leccions i Exposicions i el Centre de Documentació del museu, i amb l'expertesa de Carolina Casajuana i Carles Guri, autors del projecte museogràfic, més les directrius gràfiques de Montse Fabregat i Quim Pintó.

Oriol Pibernat ens explica a continuació el triple discurs museogràfic: el recorregut històric, que esdevé el referent del disseny a l'Estat; el debat sobre les actuals línies de reflexió del disseny, en un espai que Pibernat ha denominat Parlament, des d'on els objectes ens parlen i susciten debat; i una primera exposició complementària o «variable» dins de l'exposició de la col·lecció del museu, que la reforça centrant-se en la internacionalització del disseny català i espanyol. Més una aplicació informàtica dedicada al Disseny a la ciutat, una selecció de mobiliari urbà de l'entorn del Museu.

En resum, el Museu del Disseny presenta una nova exposició del disseny de producte suggestiva, reflexiva i socialment implicada, i es vol reafirmar un cop més com un espai de coneixement i divulgació del patrimoni, obert a tots els públics, alhora que esdevé una plataforma de trobada dels diversos sectors i agents del disseny —docents, professionals, estudiants i historiadors—. Sense oblidar tampoc el nexe Barcelona-disseny o disseny-Barcelona, com es vulgui.

Finalment, vull afegir que la Col·lecció de Disseny de Producte i els arxius dels seus creadors i empreses continuen creixent gràcies a una gran complicitat amb el sector. Una vegada més, únicament em resta manifestar el meu agraïment a tots els qui generosament han fet i fan possible l'existència d'aquest patrimoni de la ciutat, i convidar els lectors a seguir l'exposició de la mà del comissari.



18

ORIOL PIBERNAT
Comissari de l'exposició

«Re-presentar» el disseny: arguments per a una exposició

Tota exposició està sotmesa a una alternança de propostes i restriccions. A través d'aquestes, es van perfilant les idees inicials en un projecte versemblant que, finalment, adquireix la seva organització i forma concreta. Com ja va destacar amb encert Michael Baxandall, en l'exposició entren en joc molts agents amb habilitats i perspectives diverses. L'experiència dels visitants resulta de tota aquesta interacció dinàmica d'aportacions en el procés de producció (Baxandall, 1991). Sembla lògic, a més, que, sobre aquelles exposicions que es preveuen d'una durada mitjana o llarga, els requeriments siguin més grans. Com ho és també una vastitud més gran de les expectatives. Sigui com sigui, la crítica definitiva és la que deriva de l'experiència de la visita. Ara, però, toca explicar les intencions i els arguments que han estat més actius durant tota la preparació de l'exposició.

El punt d'arrencada és la presentació de la col·lecció de disseny de producte en un nou espai del Museu del Disseny de Barcelona. La col·lecció existent és, doncs, la matèria primera per replantejar la narrativa museogràfica, malgrat que, en aquest cas, el mateix projecte ha previst noves adquisicions, especialment en el capítol de peces actuals. En les pàgines que precedeixen aquest text, Pilar Vélez, directora del museu, explica els primers passos i el desenvolupament de la col·lecció, i els com i els perquè de les successives presentacions. Aquest preàmbul ja aporta algunes consideracions cabdals per entendre la nova exposició que es presenta. Som davant d'una col·lecció de disseny d'objectes que abasta l'àmbit espanyol, si bé té com a epicentre Barcelona. La rellevància de la ciutat va més enllà de la titularitat de la institució. Barcelona ha estat un pol de desenvolupament cultural i industrial en el qual la idea de disseny va quallar aviat amb força. Encara que l'interès per aquesta pràctica es va iniciar en cercles minoritaris, es va anar eixamplant socialment i culturalment durant tot el segle xx fins a caracteritzar la ciutat i transformar-la en un focus emissor de cultura del projecte.

Hi ha qui ha dit que aquest ocupar-se i donar importància als utillatges de la vida diària podria respondre a un

captenimentpragmàtic propi d'una cultura mercantil i burgesa. Però d'altres han posat l'accent en la inclinació esteticista a la qual aboca l'esperit mediterrani. Allò efectivament verificable és que el disseny va esdevenir promptament la vocació d'una ciutat que aspirava a una modernitat cosmopolita tant com a una singularització cultural. Cal dir, a més, que el disseny ha gaudit d'una acceptació més generalitzada en la mesura que ha estat percebut com un element d'innovació associat al progrés social, mentre que ha generat una certa controvèrsia i algun rebuig quan ha estat vist com una mera curiositat estilística. La col·lecció recull aquest èmfasi en el potencial d'impacte social que s'atorga al disseny.

«ITINERARI» LOCAL I «PARLAMENT» GLOBAL

A partir d'aquestes premisses i amb el títol «Objectes comuns. Històries locals, debats globals», s'ha concebut un guió que estableix quatre àmbits temàtics: «Itinerari», «Parlament», «Exposicions variables» i «#Disseny_Barcelona. Disseny de la ciutat». Aquests responen a quatre mirades sobre la col·lecció i sobre el mateix disseny, i assagen quatre models de presentació diferents.

A la sala del museu, destaquen dos espais diferenciats. El primer s'ha denominat «Itinerari», i consisteix en un recorregut històric des dels anys trenta fins a l'actualitat. El segon rep el nom de «Parlament», i tracta el disseny a través de nou proposicions. Les peces s'agrupen en funció d'aquests postulats, que exploren temàticament l'actualitat del disseny. El subtítol de l'exposició qualifica literalment aquesta duplicitat de plantejament: «històries locals», en relació amb l'«Itinerari», i «debats globals», com allò que defineix l'àmbit de «Parlament». «Històries locals, debats globals» parafraseja la coneguda màxima del pensament sostenibilista «Think globally, act locally».

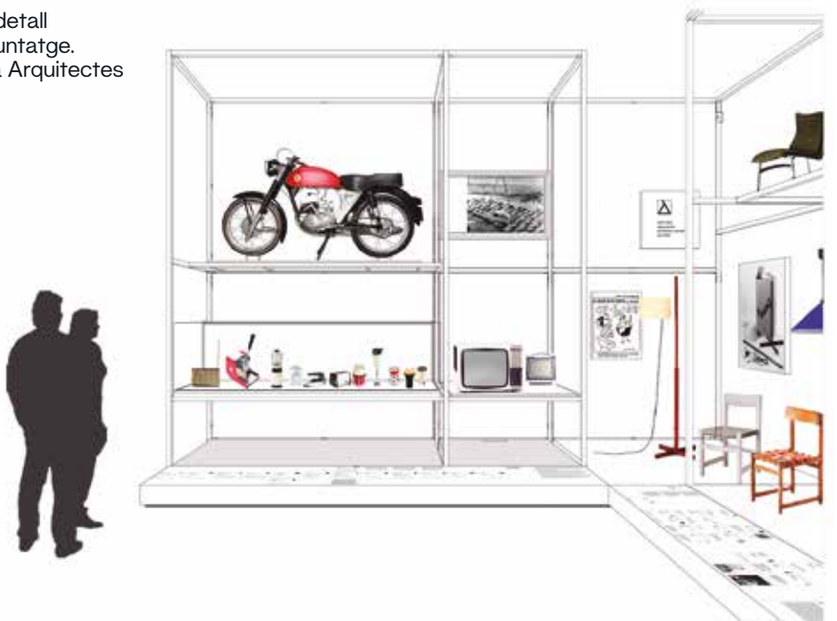
L'objectiu principal d'«Itinerari» és presentar una seqüència sintetitzada i entenedora dels episodis fonamentals del disseny local. Els suficients per, d'una banda, donar cabuda a peces emblemàtiques de la col·lecció, i, per l'altra, esclarir el relleu i la significació del disseny a Barcelona, a Catalunya i a Espanya. Només relatant aquest curs històric es fa comprensible, a propis i estranys, el paper que ha tingut aquest camp d'acció professional en els processos de modernització cultural, social i tecnològica. Una seqüència que també fa palès l'impuls motor del disseny català en el context de l'Estat; que ens parla del seu rol en la internacionalització de referències culturals i estils de vida; o que revela la seva contribució a la configuració de la identitat urbana de la Barcelona actual.

En l'àmbit de «Parlament», les creacions de disseny es relacionen amb idees i deliberacions d'abast global. Les peces destaquen per la seva condició «propositiva», tant si se subratlla el seu potencial innovador, la seva vocació d'utilitat col·lectiva o el seu paper de mediadors socials, que són els tres grans àmbits en què s'agrupen. És a dir, que els objectes s'han seleccionat i es presenten, amb independència d'altres consideracions, per la seva acusada disposició performativa. L'indiscutible protagonisme de l'objecte en tota l'exposició s'emfatitza encara més a «Parlament». Cada peça reclama l'atenció dels visitants per una acció que modifica l'entorn a la vegada que planteja qüestions específiques sobre com un objecte instaura novetat, distribueix coneixement, rescata tradició, concentra cooperació, promou sostenibilitat, facilita accessibilitat, auxilia relacions humanes, intensifica experiències o planteja nous conceptes i processos de disseny. Ens trobem davant d'una nova generació d'objectes que estableixen ferms vincles amb coneixements i problemàtiques que marquen la nostra contemporaneïtat. Alguns ho fan trobant el seu lloc en el mercat, però d'altres circulen alternativament pels seus marges. Alguns es fabriquen en sèries llargues o curtes, però d'altres són peces úniques. Alguns són objectes materials, però d'altres pertanyen al món digital.

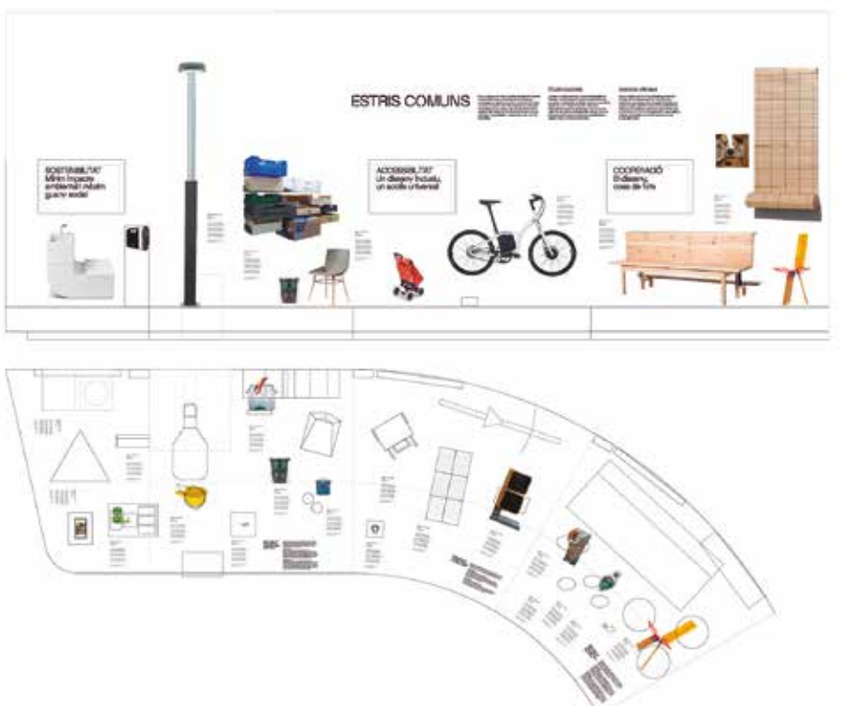
«Parlament» pretén posar aquests objectes-idea-acció a parlamentar, tot assimilant la presentació a una àgora en la qual visitants i objectes dialoguen sobre assumptes com els enunciats; una mena d'espai dialògic que predisposa al debat i a l'aprenentatge. Com és notori, aquesta imatge parlamentària s'ha manllevat del concepte de «parlament de les coses» de Bruno Latour (Latour, 2012). Certament, «les coses» de què parla Latour no són artefactes comuns, sinó més aviat fenòmens com el forat a la capa d'ozó, els aerosols, els virus, els microxips, els contraceptius o la clonació genètica, etc.; és a dir, aquells objectes híbrids, natura i cultura ensems, que tenen una presència tan recurrent i significativa en el discurs social. Atesa l'entitat natural i tècnica d'aquests objectes, Latour planteja un parlament que els doni veu a través de la diversitat d'agents que els representen: polítics, científics, industrials, usuaris i afectats, etc. A una escala menys ambiciosa que l'abast antropològic i epistemològic al qual apunta Latour, un parlament dels objectes apel·la igualment a la naturalesa híbrida dels artefactes i destaca la seva agència o actuació en el món social, tecnològic, interpersonal i mediambiental. Com el seu mateix nom indica, «Parlament» té un biaix «polític», en el sentit que aquest àmbit ens parla no solament del paper d'aquests objectes en l'esfera pública, sinó també de la seva mateixa vocació d'incidir, des del disseny, en els assumptes col·lectius.

Aquests plantejaments es concreten en una idea de posada en escena ben travada, amb el muntatge a càrrec del disseny expositiu i gràfic, una tasca portada amb encert pels arquitectes Carles Guri i Carolina Casajuana i pels dissenyadors gràfics Quim Pintó i Montse Fabregat. Els eixos conceptuals que travessen aquests dos àmbits d'«Objectes comuns» —el d'un relat cronològic i el del debat sobre proposicions globals— tenen la seva interpretació en l'espai. Les peces d'«Itinerari» s'organitzen en una seqüència lineal i es disposen, per acumulació, en un tren de bastides de dues o tres prestatgeries, mentre que, a «Parlament», els objectes estan agrupats temàticament i

Àmbit «Itinerari»: detall del disseny del muntatge.
© Guri_Casajuana Arquitectes



Àmbit «Parlament»: detall del disseny del muntatge.
© Guri_Casajuana Arquitectes



distribuïts en unes superfícies contínues planes i semicirculars (i, ocasionalment, a la paret). Aquest contrast entre verticalitat i linealitat, d'una banda, i entre horitzontalitat i semicircularitat, de l'altra, resulta coherent amb el concepte temporal i espacial amb què s'han concebut els dos àmbits.

No hi ha dubte que les limitacions d'espai han jugat a favor d'aprofitar l'altura de la sala. Tanmateix, l'ús d'una estructura de bastiment comparable a les utilitzades a les zones d'emmagatzematge o espais de reserva permet altres observacions. L'estructura modular i componible del bastiment suggereix —a més de permetre-la efectivament— la possibilitat de substituir, canviar, reduir o ampliar les peces seleccionades, fins i tot de reorganitzar el guió d'«Itinerari». En certa manera, és com veure l'esquelet del relat i assumir-ne la provisionalitat. D'altra banda, la disposició horitzontal a «Parlament» iguala els objectes en el pla, atorgant-los «democràticament» la mateixa jerarquia.

La posada en escena té en compte que es tracta d'objectes comuns, molts d'ells reproduïts industrialment o digitalment, i per això defuig qualsevol semblança amb una exposició d'art, segons els models usuals de les belles arts o del mateix art contemporani. Però, d'altra banda, també té present que el marc d'un museu no pot confondre's amb un *display* comercial o firal, com ens trobem en algunes exposicions de disseny. En tractar-se d'objectes comuns, el muntatge permet una presentació menys sacralitzada i amb informació auxiliar que contribueix, fins i tot des del punt de vista estètic, a percebre el valor de l'objecte. Aquesta informació es refereix al context històric o als atributs enunciats a «Parlament». Però tampoc, en cap cas, es pretén ocultar la naturalesa real d'aquests objectes, que són, amb tota evidència, peces catalogades i patrimoni; en definitiva, peces de museu.

EXPANSIONS DE L'EXPOSICIÓ: «EXPOSICIONS VARIABLES» I «#DISSENY_BARCELONA. DISSENY DE LA CIUTAT»

S'ha concebut un tercer àmbit per a exposicions de gabinet o de petit format que es renovin amb independència dels altres dos àmbits ja esmentats. Aquestes exposicions, que s'han anomenat genèricament «variables», se situen al bell mig de la sala. Són exposicions que tracten una heterogeneïtat de temes, ja sigui amb peces i documents de la col·lecció i el museu, o bé amb cessions temporals. Poden dedicar-se a ampliar informació sobre dissenys, autors i esdeveniments que estiguin simplement enunciats a «Itinerari» o a «Parlament». De la mateixa manera, poden abordar monogràficament assumptes poc o gens representats a l'exposició semipermanent. De cara a facilitar i agilitzar el muntatge d'aquestes mostres, s'ha previst un sistema modular amb capacitat per adaptar-se a diferents requeriments de presentació de peces i documentació i formar una exhibició amb entitat pròpia. La primera d'aquestes exposicions, «International Design Icons», està destinada a posar el focus en el recorregut internacional d'algunes peces del disseny local. Remarcar aquest aspecte afecta una varietat de combinacions sobre l'ascendència del disseny, la producció o la fortuna crítica que condueix a interrogar-se sobre la localitat i la globalitat del disseny.

Hi ha la possibilitat que les exposicions variables dialoguin en termes polèmics amb el discurs o amb seleccions de l'exposició semipermanent. Poden, per exemple, reivindicar un corrent del disseny que el relat general hagi menystingut; o poden, des de la perspectiva de gènere, sotmetre a crítica la mateixa col·lecció i l'exposició. Obrir l'espai a aquestes eventualitats és, altrament, mantenir vigorosament actiu l'interès per tot el que la col·lecció del museu, les noves adquisicions o altres perspectives i enfocaments poden aportar més enllà de l'actual guió i selecció.



«Exposicions variables»:
detall del disseny del muntatge.
© Guri_Casajuana Arquitectes

Si les exposicions variables han estat concebudes com una mena d'expansió temàtica i crítica, cal ara donar entrada a un quart àmbit que suposa un altre tipus d'expansió. Amb el nom «#Disseny_Barcelona. Disseny de la ciutat», aquest apartat contribueix a actualitzar i tractar monogràficament el lligam que anuncia el mateix títol. L'àmbit s'organitza com un recorregut suggerit a través d'una aplicació informàtica que permet, concèntricament, fer un seguiment d'elements d'interès portes enllà de les instal·lacions pròpies del museu, començant pels entorns urbans més propers i desplegant-se per la plaça de les Glòries. D'entrada, el primer pas d'aquesta expansió consisteix en una selecció d'elements de mobiliari urbà que bé podrien formar part de la selecció de l'exposició. Es tracta, però, de peces en ús que equipen l'espai urbà. Aquests elements, com

el conjunt del disseny urbà, constitueixen una part essencial de l'experiència de consum ordinari de la ciutat, i també de la seva identitat social i imatge pública. Barcelona és un cas paradigmàtic en el sentit que hi ha involucrat d'una manera singular l'Administració municipal, els usuaris, l'opinió pública, els dissenyadors i les empreses. Sigui pel consens o per la controvèrsia, cal parlar d'aquests dissenys com a productors i reproductors de ciutadania i identitat urbana. L'exposició, per tant, no podia evitar fer-hi referència.

En aquest àmbit, com en d'altres, el museu ocupa un paper mediador entre el coneixement expert i el coneixement profà en relació amb el disseny. És a dir, que si bé, d'una banda, l'exposició divulga coneixement qualificat de dissenyadors, d'urbanistes, d'historiadors, etc., de l'altra, està amatent als sabers pràctics dels usuaris, així com a les preferències i opinions dels visitants. Explorar les eventualitats de fer una transferència en tots dos sentits situa el museu en una posició estratègica i li atorga un nou tipus d'autoritat; una autoritat que no solament funciona en un sentit descendent —la divulgació de l'expertesa—, sinó també en direcció ascendent. La qual cosa implica recollir dels actors socials i dels públics les seves reflexions i avaluacions crítiques i, amb noves competències, impulsar la capacitat d'interlocució i proposta de no experts. És així que la missió democràtica del museu amplia i supera la que ja té assignada com a difusor de cultura.

L'esmentada expansió del museu a la ciutat es pot associar amb el títol anglès del llibre d'André Malraux *Le Musée imaginaire* (Malraux, 1996): *Museum without Walls*. Però aquí no es tracta de l'accés a les obres mitjançant la imatge reproduïda i les associacions que l'imaginari col·lectiu suscita, sinó d'un accés directe als objectes efectivament allà on la visita continua «sense parets». L'exposició expandida a l'espai urbà té algunes conseqüències museogràfiques que, com a mínim, val la pena esmentar. D'una banda, aixeca la censura sobre l'impuls reprimit d'accedir orgànicament a la peça i fer-ne ús; un aspecte que,

en el cas de l'objecte de disseny, és viscut com una restricció museogràfica particularment frustrant i contradictòria amb la naturalesa utilitària de l'objecte. D'altra banda, aquesta virtualització de les parets contribueix a desdibuixar els límits entre el que és dins i el que és fora del museu, entre el que és comú i el que és «museable». En realitat, les fronteres ja són conceptualment imprecises quan l'art o el disseny ens posa a les sales del museu davant d'un objecte ordinari, com apuntava Thomas Crow (Crow, 2006). La comprensió visual de l'objecte de disseny, com la de qualsevol artefacte tècnic i utilitari, exigeix associar-lo a l'experiència de les pràctiques quotidianes. Inversament, el que es proposa amb la selecció d'objectes d'aquest àmbit és exportar portes enfora el capteniment reflexiu i estètic característic del museu.

Tal vegada es podria considerar que la diversitat d'eixos i plantejaments sobre els quals actua cada un dels quatre àmbits esmentats —«Itinerari», «Parlament», «Exposicions variables» i «#Disseny_Barcelona. Disseny de la ciutat»— és pròpia de quatre exposicions autònomes. No és així, ja que cada àmbit culmina el seu sentit en contrast amb els altres, i tots junts dibuixen un marc per a la presentació d'«Objectes comuns». Així, mentre que «Parlament» atorga actualitat temàtica, «Itinerari» confereix profunditat i perspectiva històrica. El contrast és necessari, ja que només assimilant que els temes que ens ocupen ara són dissemblants dels que ens antecedeixen pot entrar en escena un imaginari de futur. Un aspecte interessant que afecta, a més dels temes que es tracten, la mateixa naturalesa del disseny o d'allò que entenem per disseny. La preponderància del mobiliari a la primera part, per exemple, s'esvaeix a la segona. Al segle XXI, s'ha assistit a una amplificació de l'univers del disseny amb més diversitat de propostes i procediments creatius, amb nous sectors d'incidència i noves tipologies d'objectes —incloent-hi els de fisonomia digital—. La possibilitat de «dissenyar» s'ha propagat socialment gràcies a la tecnologia i, simultàniament, s'han desplegat molts perfils professionals i

pràctiques que poden considerar-se com a propis del disseny. El guió explota aquest contrast, com ho fa amb la polaritat entre relat i debat, o entre local i global. Per la seva banda, l'enllaç entre «Itinerari» i «Parlament» amb les «Exposicions variables» es dona igualment en termes de correspondència i contrast. Les «Exposicions variables» poden ser el sistema d'actualitzar contingut, però —com ja s'ha dit— poden igualment entrar en diàleg o desenvolupar altres perspectives. Finalment, aquesta doble correlació és la que es produeix entre l'exposició a l'espai del museu i l'exposició a l'espai exterior urbà, on els objectes funcionen en el seu context habitual.

SOBRE LA NATURALESA MUSEOGRÀFICA DEL DISSENY

Fins aquí, alguns dels principals arguments que sustenten la nova presentació de la col·lecció. No obstant això, en la conceptualització d'«Objectes comuns» s'han fet molt presents altres consideracions més generals i que indirectament hi han incidit. La primera que plana permanentment sobre una exposició de disseny és la dicotomia entre ressaltar la mirada estètica sobre els objectes o fer comprensible el seu context original o els seus atributs més característics. De fet, aquesta contraposició és a l'origen d'una primigènia bifurcació entre els museus d'art i els museus d'història, d'etnografia, de tècnica o de ciències naturals (Karp, 1991). La filiació més antiga dels antecedents de les col·leccions i museus de disseny s'adscriu als museus d'art i, molt particularment, als propòsits d'educació del gust. És el cas del Victoria and Albert Museum (V&AM) i de tots els museus nascuts a la segona meitat del segle XIX i primer terç del XX a recer de la idea d'arts decoratives. Durant la resta del segle XX, una font d'inspiració renovada va ser la col·lecció de disseny i les exposicions del MoMA, que emparenta el disseny amb l'art modern i contemporani. Alguns dels museus de disseny de

nova planta, cercant crear un univers propi en el qual tingués cabuda la dimensió productiva i comercial, han seguit la petja del Design Museum de Londres, fundat el 1989 per Terence Conran. Però fins i tot els que van sorgir com a epígons menors de les belles arts van procurar marcar diferències, en controvèrsia amb l'art d'alta cultura, com va ser el cas del Museum of Manufactures de Henry Cole, antecedent immediat del V&AM. Una disputa més virulenta la trobem en els textos i l'acció de John Cotton Dana. Dana, pioner de la museografia del disseny d'objectes comuns a la dècada dels anys vint del segle passat, sostenia que la seva col·lecció i el seu enfocament aportaven més a l'educació democràtica del gust i de la ciutadania que qualsevol museu fornit d'obres mestres. Aquesta és la pugna que mantenia amb el Metropolitan Museum of Art de Nova York des del seu modest Newark Museum of Art de Nova Jersey (Maffei, 2000).

Amb unes poques pinzellades històriques, ja es veu que mai no ha estat fàcil delimitar un territori museístic per al disseny. L'escassa producció teòrica tampoc no hi ha ajudat. Aquest és el punt de partida de la contribució de Joanna Weddell i Liz Farrelly en una de les poques publicacions dedicades monogràficament a aquest tema (Weddell i Farrelly, 2016). Ara, a més, definir què és disseny és més complex que fa unes dècades. Les definicions ontològiques ajuden poc davant del que és una pràctica sotmesa al canvi dinàmic de la història i la tecnologia. Mentre que el punt de vista més generalista tendeix a dir que tot el que ens rodeja és disseny, el més exclusivista reserva la qualificació per a unes determinades creacions d'origen utilitari, però amb una acusada intencionalitat artística. La primera definició es dilueix en una idea de cultura material contemporània. La segona es redueix a unes arts decoratives d'encunyament renovat. A manca d'una definició convincent, la del disseny és una categoria museogràfica híbrida que se situa en un espai equidistant entre l'obra d'art, l'artefacte tècnic i l'equipament utilitari, al qual encara es pot afegir el vestigi d'història del present. Obrir un espai entre l'art, la tècnica, l'etnografia i la història condiciona les col·leccions i les exposicions, que així es mouen en territoris molt ambigus.

Bé és cert que, a través d'un desenvolupament bàsicament consuetudinari i l'acceptació de certs cànons, la mateixa col·lecció ja estableix una categoria sobre el que es considera o no disseny. Al seu torn, la selecció de l'exposició respon a allò més exemplar o representatiu en un determinat guió que marca la intenció i el sentit de la lectura. Potser les exposicions temporals es poden permetre una heterodòxia més gran, però les presentacions permanents se solen adscriure a les convencions més àmpliament acceptades. Ara bé, la identitat de les col·leccions es problematitza sobretot quan, apartant-se d'allò avalat pels estudis històrics, es vol comprometre críticament amb l'actualitat. Les fronteres que des de mitjan segle XX es van establir voluntariosament entre disseny i art, invocant la funció i la sèrie, o entre disseny i enginyeria, apel·lant a la forma, l'ergonomia i la intel·ligibilitat, s'han diluït en una integració d'estímuls i efectes comunicatius de gènesi molt diversa. Tot plegat fa trontollar la vigència de propietats rutinàries com ara les de producte seriat, funcionalitat, objecte corpori, autoria i tantes d'altres.

Més enllà de la identitat de la col·lecció, la presentació d'objectes de disseny, per l'ambigüitat del model i perquè ocupen un espai inestable entre altres territoris més ben definits i amb més tradició museística, hi suma un repte de guionatge, selecció i, òbviament, de disseny. Stephen Greenblatt ha parlat de dues menes d'experiència dominants en una exposició: la ressonància i la meravella (Greenblatt, 1991). La *resonance* apunta al poder evocador de l'objecte; *wonder*, en canvi, al·ludeix al seu poder captivador. Si les presentacions d'objectes de disseny adopten el principi de l'autonomia estètica i aposten per la meravella, poden caure en un contrasentit. El concepte d'obra d'art comporta que els aspectes contextuals siguin secundaris, ja que allò que es vol posar en relleu és la dimensió universal i transcendent de l'obra; és a dir, precisament els as-

pectes que ultrapassen la localitat i la mundanitat de l'objecte. Es podria dir que promoure aquest punt de vista respecte d'un llum de peu o d'un setrill resulta massa extravagant. En sentit contrari, si es fia tot a l'evocació de l'existència mundana de l'objecte —les condicions contextuals, projectuals, productives, comercials, etc.—, es promou una lectura també escapçada. En aquest cas, s'oculten altres qualitats per les quals ha estat seleccionat; aquelles que l'emparenten amb la creació artística, li atorguen valor estètic o li imprimeixen una jerarquia cultural singular respecte d'altres artefactes. Un objecte de disseny mai no se selecciona únicament com a signe informatiu d'una època, ni actual ni passada. Així, l'exposició «Objectes comuns» assumeix que les tècniques de visualització de l'objecte de disseny impedeixen renunciar a un o altre poder, el del magnetisme de la meravella o el més comprensiu de l'evocació.

EXPERIÈNCIA DIRECTA I EXPERIÈNCIA VIRTUAL

Finalment, però, més enllà de qualsevol especulació, l'exposició és una experiència a través de la qual els visitants contacten amb unes peces, elaboren uns coneixements i comparteixen —o discuteixen— uns significats. Durant molt de temps, l'exposició va ser l'única forma d'accés a les peces del museu. Després, el contacte directe amb l'obra es va compartir amb la reproducció fotogràfica en llibres i postals. Avui, però, l'accés a qualsevol peça museística es dona prioritàriament per Internet. El World Wide Web és el més vast arxiu, biblioteca i museu que ara mateix es pot concebre. Diu Boris Groys que museus i curadors faríem bé de preguntar-nos què pot aportar l'exposició que no es pugui trobar tranquil·lament des de la pantalla de l'ordinador o del mòbil que portem a la butxaca (Groys, 2018).

Fa més d'uns trenta-cinc anys, la popularització dels entorns virtuals fins i tot va fer pensar en un declivi de l'exposició en el seu format tradicional i, per extensió, dels mateixos

museus. La realitat —que mai no sol donar la raó a aquestes prediccions mil·lenaristes— va ser una altra: els museus van incorporar la xarxa com a expansions virtuals de les seves col·leccions i activitats, i han anat introduint les eines digitals que millor s'adiuen amb el funcionament i la didàctica de les exposicions. Tot això està normalitzat dins de les dinàmiques dels museus i sotmès als avenços que puguin propiciar la tecnologia i les humanitats digitals. Però, tanmateix, la pregunta de Groys continua en l'aire i, en certa manera, ha planat sobre el guionatge d'«Objectes comuns».

L'ànim que impulsa a un accés directe a l'objecte és un argument important, encara que no l'únic aspecte a tenir present. En el cas del disseny, aquesta preferència es pot veure afeblida perquè majoritàriament es tracta d'objectes ordinaris, estandarditzats i seriats. Malgrat això, la corporeïtat associada a l'experiència pràctica de l'ús mai no pot ser substituïda completament per una imatge. Ara, com ja s'ha dit, la condició museogràfica d'una peça de col·lecció anul·la la seva possibilitat de manipulació i desgast per part del públic. Un encadenament d'antinòmies. És cert que alguns museus de ciència i tècnica han fet de la interacció amb l'objecte el seu principal motiu d'atracció. També han seguit aquest camí alguns museus d'història afiliats a la museografia didàctica. Però, en aquests casos, la idea de col·lecció se substitueix completament per la de rèplica, sense altre valor que el didàctic. Cal, doncs, assumir amb pragmatisme l'estatus museogràfic d'una peça en una col·lecció de disseny. Si, en un passat, van ser objectes comuns, ara són «semiòfors», com diria Krzysztof Pomian (Pomian, 1999). És a dir, objectes per ser exhibits i admirats, a la vegada que portadors de significats; uns significats que, en aquest cas, ens parlen tant de la seva condició comuna com del seu estatus excepcional.

Com podem intervenir en aquest conflicte? En coherència amb el que s'ha dit, l'experiència que caldria cercar seria estètica, intel·lectual i pràctica. La primera, per tradició cultural, està molt lligada a la visió; la segona, als continguts informatius

i a la incitació a la reflexió, i la tercera implica el cos i el conjunt dels sentits. Per incorporar aquesta tercera, cal diferenciar entre la col·lecció i la presentació, acceptant que la presència d'algunes rèpliques és perfectament assumible per a la posada en escena. Una novetat important d'«Objectes comuns» prové de l'afany de fer accessible l'experiència de la visita a tothom, integrant-hi la diversitat funcional. L'equip del museu i els dissenyadors han treballat en l'accessibilitat a la recerca de resultats que no solament donin resposta a alguns col·lectius, sinó que, gràcies a ells, s'incrementi l'experiència sensitiva de tots els visitants. Es tracta de democratitzar l'entorn com a bé efectivament col·lectiu; un aspecte que es planteja en l'àmbit «Parlament». La introducció d'unes estacions tàctils en el recorregut de l'exposició i de l'audioguia tendeix a desmuntar l'imperi absolut de la visibilitat a favor d'una experiència hàptica més completa. Però, en tot cas, es tracta d'activar un tipus d'experiència sense que això impliqui desactivar-ne d'altres que la mostra ja proporciona.

Dèiem, però, que un accés més directe a l'objecte no era l'únic argument que dona sentit a l'exposició en l'era digital. Cal remarcar la diferència entre ser davant d'una imatge i mirar uns objectes en un lloc específic i condicionat per a l'experiència. La pantalla és una finestra que només ens permet veure imatges planes, amb un sol punt de vista i prèviament enquadrades, mentre que l'exposició, diu Groys, ens proposa una mirada «des de dins», en relació amb el nostre cos i la nostra visió en moviment a l'espai. Encara que en una mostra no es permeti tocar l'objecte, experimentem sinestèsicament la seva materialitat i corporeïtat, en percebem l'escala i entenem el seu ús i els seus atributs pràctics d'una manera diferent de com ho fem amb una imatge impresa o digital. Però el que vol desvetllar l'autor encara va més enllà d'aquesta constatació fàctica. A la xarxa, el temps i l'espai es comprimeixen i s'igualen. L'allau d'imatges suspèn tota relació sintagmàtica o seqüencial a favor d'un mosaic determinat pels algoritmes el sentit del qual se'ns escapa.

Per contra, a l'exposició, els visitants entren en l'escena i, envoltats d'objectes i significats, defineixen la seva pròpia experiència. L'exposició no és una suma d'imatges inconnexes contemplades per ulls anònims. És un esdeveniment, i, com a tal, demana atansar-se a ell i implicar-s'hi cívicament: «És similar a la posada en escena teatral, però amb una diferència important: els visitants de l'exposició no es queden davant de l'escenari, sinó que entren a l'escenari mateix per participar en l'esdeveniment» (Groys, 2018).

Presentar una col·lecció suposa establir un significat narratiu nou per als objectes que la componen, una «re-presentació», com aclareix Emma Barker (Barker, 1999). Això és el que ens mou a participar en l'esdeveniment. L'element diferencial de la dramatúrgia expositiva rau en aquesta possibilitat «de ser-hi dins» i, des de dins, veure, aprendre, experimentar i jutjar; una localització que cap altre mitjà visual ens permet.

BIBLIOGRAFIA

Barker, Emma (Ed.) (1999). *Contemporary Cultures of Display*. New Haven / Londres: Yale University Press.

Baxandall, Michael (1991). Exhibiting intention: some preconditions of the visual display of culturally purposeful objects. A Ivan Karp i Steven D. Lavine (Ed.). *Exhibiting Cultures: The Poetics and Politics of Display* (p. 33-41). Washington DC: Smithsonian Institution Press.

Crow, Thomas (2006). *El arte moderno en la cultura de lo cotidiano*. Madrid: Akal. (Obra original publicada el 1996: *Modern Art in the Common Culture*. New Haven / Londres: Yale University Press.)

Farrelly, Liz i Weddell, Joanna (Ed.) (2016). *Design Objects and the Museum*. Londres / Nova York: Bloomsbury Academic.

Greenblatt, Stephen (1991). Resonance and Wonder. A Ivan Karp i Steven D. Lavine (Ed.). *Exhibiting Cultures: The Poetics and Politics of Display* (p. 42-56). Washington DC: Smithsonian Institution Press.

Groys, Boris (2018). Curating in the Post-Internet Age. *e-flux journal, 94*. https://www.e-flux.com/journal/94/219462/curating-in-the-post-internet-age/

Karp, Ivan (1991). Culture and representation. A Ivan Karp i Steven D. Lavine (Ed.). *Exhibiting Cultures: The Poetics and Politics of Display* (p. 11-24). Washington DC: Smithsonian Institution Press.

Latour, Bruno (2012). *Nunca fuimos modernos. Ensayo de antropología simétrica*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Maffei, Nicolas (2000). John Cotton Dana and the Politics of Exhibiting Industrial Art in the US, 1909-1929. *Journal of Design History, 13*(4), 301-317.

Malraux, André (1996). *Le Museée imaginaire*. París: Gallimard.

Pomian, Krzysztof (1999). *Sur l'histoire*. París: Gallimard.