

RESUMEN

Desde el último cuarto del siglo XX, la historia del diseño como disciplina ha promovido el estudio de objetos desde un punto de vista socio-cultural, al mostrar las relaciones existentes entre la configuración de un producto y sus contextos de producción y consumo. El artículo tiene como objetivo esbozar una metodología para el estudio de objetos cotidianos basada en el análisis de historias sociales del diseño, escritas por autores como Forty (1995) y Sparke (1986). Aplicada en la cátedra de Historia del Diseño Industrial en la Universidad de los Andes (Venezuela), esta metodología ofrece un esquema de preguntas esenciales para indagar de forma sistemática diferentes aspectos de un objeto tales como su naturaleza, configuración y uso. Los resultados obtenidos mediante su empleo, reflejan que el estudiante se siente involucrado en el proceso de investigación y aprehende la existencia de diversos modos de producir y utilizar objetos de uso cotidiano; se estimula el desarrollo de su sensibilidad, capacidad de observación y actitud crítica frente a los problemas con otros individuos y su entorno.

Palabras clave: Historia social del diseño, objetos cotidianos, cultura, metodología.

ABSTRACT

Since the last quarter of the 20th century, history of design as a discipline has promoted the study of objects from a socio-cultural point of view, by showing the existing relationships between the configuration of a product and its production and consumption contexts. The article seeks to sketch a methodology to study everyday objects based on the analysis of social stories of design, written by authors such as Forty (1995) and Sparke (1986). This methodology, already applied in a course of History of Industrial Design at Universidad de los Andes (Venezuela), offers an outline of essential questions to systematically assess the different aspects of an object, such as its nature, configuration and use. Once employed, results show that the student feels involved in the research process and apprehends the existence of different ways of producing and using those objects, and develops his or her sensibility as well as the capacity of observation and critical attitude toward problems with other people and with his or her environment.

Keywords: Social history of design, everyday objects, culture, methodology.

RIASSUNTO

Sin dall'ultimo quarto del ventesimo secolo, la storia del disegno come disciplina ha promosso lo studio di oggetti da un punto di vista socio-culturale, nel mostrare le relazioni esistenti tra la configurazione di un prodotto ed i suoi contesti di produzione e consumazione. Questo articolo ha come finalità abbozzare una metodologia per lo studio degli oggetti d'uso quotidiano, basata nell'analisi di storie sociali del disegno, scritte da autori come Forty (1995) e Sparke (1986). Applicata nella cattedra di Storia del Disegno Industriale, presso l'Universidad de Los Andes (Venezuela), questa metodologia offre uno schema di domande basiche per indagare sistematicamente diversi aspetti di un oggetto come: la sua natura, la sua configurazione ed uso. Una volta impiegata questa metodologia, i risultati ottenuti evidenziano che lo studente si sente coinvolto nel processo di ricerca ed impara sull'esistenza di diversi modi di produrre ed usare oggetti d'uso quotidiano. Inoltre, viene stimolato lo sviluppo della sua sensibilità, capacità di osservazione e attitudine critica di fronte ai problemi con altri individui ed il loro intorno.

Parole chiave: Storia sociale del disegno, oggetti d'uso quotidiano, cultura, metodologia.

Introducción

Comprender la historia de los objetos de uso cotidiano, los modos en que el hombre ha abordado el problema de crearlos para satisfacer sus necesidades desde sus orígenes hasta la actualidad, resulta indispensable en la formación de los diseñadores industriales. Se trata de una labor compleja, especialmente si se desea que tal conocimiento sea útil para la actividad del diseño. Y es que, entendido como el proceso que involucra la concepción y la planificación del mundo creado por el hombre, el diseño también implica un análisis previo de las maneras en que los objetos han sido usados y creados en el pasado. Como señala el historiador norteamericano Margolin (2003), conocer tanto los objetos como la cultura que los envuelve permite analizar el papel desempeñado por el diseño en el pasado y explicar su valor en el presente.

La historia es entendida como “un proceso continuo de interacción entre el historiador y sus hechos, un diálogo sin fin entre el presente y el pasado” (Carr 1961, p. 40). En este sentido, existen varias historias sobre la producción y el consumo de los objetos cotidianos¹; si se toma en cuenta que cada interpretación está condicionada tanto por aquellas realizadas previamente por otros autores como por las condiciones presentes del actual “lector” (Green y Troup 1999). Aunado a ello, los historiadores pueden seleccionar y enfatizar diversos hechos y eventos sobre un mismo tema, presentando visiones complementarias que facilitan un panorama más completo del objeto de estudio (Walker 1989).

1. Historias socio-culturales de los objetos cotidianos

La historia del diseño como disciplina data de la década de 1970 (Attfield 1999) y dentro de ella se han identificado varias aproximaciones para el estudio de los objetos cotidianos, entre las cuales se detectaron dos como las más frecuentes. La primera de ellas, llamada “la aproximación heroica” (Conway 1987), estudia un objeto ya sea en función de los diversos movimientos o cambios estético-estilísticos o según el diseñador que los concibió, descarta aquellos objetos cuyos creadores son anónimos y envía a un segundo plano el abordaje de aspectos sociales que influyeron en la configuración de esos objetos. La segunda, una aproximación social, centra su atención en el rol y comportamiento del consumidor y enfatiza las circunstancias socio-culturales que rodean y definen el diseño de los objetos (Attfield 1999). Y es que “aunque vivimos en un mundo que se está volviendo cada vez más global, residimos en países diferentes y necesitamos aumentar nuestro propio sentido de lo que es importante en cada lugar en particular” (Margolin 2003, p. 34).

Estas aproximaciones deben verse como complementarias. Sin embargo, en el presente trabajo es la segunda la que recibe toda la atención ya que toma en cuenta las distintas fuerzas que moldean la producción y consumo de los objetos en un momento determinado y permite acentuar la identidad e interpretación de

los mismos mediante la comprensión de la cultura, la vida y el comportamiento de los hombres de ese período (González 2003).

La adopción del enfoque social de la historia implica la reconstrucción del sistema de representaciones, de las relaciones sociales y de los valores vigentes en una época. Es decir, esta postura ayuda a develar las maneras en que varios niveles de la sociedad vivieron y trabajaron, sus gustos, sus hábitos, sus maneras de percibir y utilizar los productos, las razones y formas en que adoptaron ciertos objetos, la correspondencia entre patrones sociales y la preferencia por la producción de objetos específicos, los valores asociativos y psicológicos que llevaron al uso predominante de algunos productos, entre otros aspectos interesantes que de este tipo de estudio se desprende (Conway 1987).

Así, se busca estudiar los objetos en su contexto social y cultural, lo que permite captar las relaciones entre los fenómenos sociales presentes en épocas/lugares particulares y la configuración² de sus respectivos objetos. Como señala Heskett (2002), esta labor implica no solo el estudio de la utilidad³ de los objetos, sino también los significados⁴ que les otorga la sociedad que los produce y utiliza.

Historiadores británicos del diseño han sido pioneros en mostrar la posibilidad de aproximarse a la historia de un objeto cotidiano desde una perspectiva social. La idea de que la práctica del diseño posee un alto nivel ideológico permite pensar que, al ser la sociedad su centro fundamental, el diseño refleja la manera de pensar y de comportarse de sus miembros (Forty 1986), por lo cual sus productos expresan los valores individuales y sociales de las personas que los conciben, adquieren y utilizan (Heskett 1995). Se cree que el diseño es tanto un espejo como un agente de cambio dentro de la cultura (Sparke 1995), y al mismo tiempo cada diseño tiene su propia historia de vida, lo que hace necesario determinar como esas “biografías” son parte intrínseca de la historia de las sociedades y que contribuyen tanto a su permanencia como a su transformación (Martín Juez 2002).

Estudios desarrollados en el ámbito europeo y norteamericano sirven de guía en la investigación histórico-social de objetos de uso cotidiano, ayudan a identificar diferentes fuentes de información particulares para diversas épocas históricas y las herramientas específicas para abordarlas. Del ámbito

inglés destacan trabajos como el de Mc Dermott (1994), quien basa su análisis en el contenido de obras literarias, revistas, periódicos y catálogos comerciales de la época y muestra que en Inglaterra la producción y consumo masivos fueron posibles gracias al desarrollo de diversas circunstancias que comenzaron a suscitarse a partir del siglo XVIII bajo una atmósfera de expansión, experimentación intelectual y exploración inventiva.

Por su parte, el historiador Forty (1986), basado en teorías semánticas post-estructuralistas, hace uso tanto de representaciones visuales (publicidad, fotografías, entre otros) como de la observación directa de objetos de la época, de esta forma muestra la capacidad que tiene el diseño de apropiarse de mitos y materializarlos en formas tangibles que transmiten consigo ideas sobre el mundo y modos de vida que, con el tiempo, comienzan a verse tan reales como los productos en los cuales se radican. Por ejemplo, durante el último cuarto del siglo XIX, al querer diferenciar el ambiente de trabajo del residencial llevó a la sociedad inglesa a prestar atención al mobiliario de sus casas (salones de estar, comedores, dormitorios) para que éstas fuesen un 'reflejo del cielo': claridad, elegancia, ornamento y color ayudarían a formar la moral familiar al resaltar los valores de comodidad, seguridad e intimidad.

Por otra parte, el ámbito estadounidense presenta una serie de circunstancias sociales que diferenciaron el carácter del diseño de sus objetos, como el uso de técnicas de ventas por correo y el principio de estandarización aplicado al diseño y producción de objetos. Por ejemplo, los automóviles Ford y la máquina de coser de uso doméstico fueron productos que incitaron cambios importantes en la vida y la cultura de la sociedad norteamericana (Forty 1986). Otro estudio evidencia cómo los principios científicos del siglo XIX moldeaban dicha sociedad al priorizarse los valores de modernidad, salubridad y organización del trabajo que se materializaban, por ejemplo, en la configuración y agrupación de productos para espacios domésticos destinados a la preparación de alimentos e higiene personal (Lupton y Miller 1992).

A pesar de enfocarse en el estudio de objetos creados a partir de la Revolución Industrial de mediados del siglo XVIII (Attfield 1999), la historia del diseño como disciplina ha adoptado teorías y métodos de los campos dedicados al estudio de la cul-

tura material general como son la arqueología y la antropología. Cabe destacar que el foco de atención de estas últimas no radica en la explicación de los objetos en sí mismos, sino en utilizarlos como medio para estudiar a las personas que los diseñaron, construyeron, distribuyeron y utilizaron (Auslander 2005). Es por esta razón que el estudio de objetos cotidianos que aquí se plantea toma como base la disciplina de la historia del diseño para centrarse tanto en el objeto en sí mismo como en su creador y consumidor.

2. Una aproximación metodológica

La necesidad de facilitar la investigación histórico-social de objetos cotidianos creados, antes y después de 1750, condujo a la formulación de una aproximación metodológica fundamentada en la historia del diseño y considerar que estos objetos fueron producidos tanto de manera artesanal como industrial. Es decir, bajo el conocimiento de las diferencias existentes entre los procesos de producción-consumo durante la era preindustrial e industrial, la idea de estudiar un objeto a partir de sí mismo, relacionándolo con sus contextos, permitió concluir que todo objeto suscita una manera común de cuestionarlos.

Es por ello que en este artículo se describe una aproximación metodológica general que, al abarcar las cuatro actividades básicas dentro de un trabajo de investigación histórica como son el buscar⁵, encontrar⁶, cuestionar⁷ e interpretar⁸ los antecedentes materiales, las maneras de pensar, producir y utilizar dichos objetos por parte de una sociedad en una época específica, el mayor aporte se encuentra en el conjunto de preguntas esenciales para abordar y cuestionar el objeto. Es decir, preguntas que ayudan a explorar su definición, su utilidad, sus orígenes, análisis de su configuración, tecnología y usuarios. Cada caso de estudio estimula la formulación de otras interrogantes cuyas discusiones van enriqueciendo la investigación.

En vista de que cada objeto de estudio demanda una metodología particular de abordaje, existen multiplicidad de métodos, técnicas y herramientas sugeridas en las obras de Forty (1986), Sparke (1986), Lupton y Miller (1992), Flusser (1999) y Martín Juez (2002), que evidencian la necesaria interdisciplinariedad a la hora de investigar los contextos que rodean la configuración de un objeto. Así, la historia del diseño hace uso de herramientas ofrecidas por disciplinas como la filosofía, la antropología, la arqueología, la sociología, la estética, la semiología y la fenomenología, entre otras.

Frente a la multitud de objetos existentes a lo largo del tiempo, surge una serie de incertidumbres: ¿Cómo sociedades en distintos lugares y épocas han producido sus objetos? ¿Cómo ellas han adoptado productos de diverso origen, transformándolos y apropiándose de ellos? ¿Cómo los objetos moldean y a su vez reflejan el comportamiento de sus usuarios? ¿Cómo se crean y modifican

los patrones de consumo? ¿A qué obedece el hecho de que un tipo de objeto posea distintas configuraciones a lo largo del tiempo y otras veces las conserve? Respuestas a éstas y otras interrogantes ayudarían a que el futuro diseñador de productos esté preparado para enfrentar y conocer tanto a su sociedad como a sí mismo y eleve su capacidad crítica, al mismo tiempo que le sirve como una herramienta analítica a la hora de iniciar sus proyectos de diseño.

La metodología planteada ha sido aplicada a lo largo de tres años en el estudio de la asignatura "Historia, Teoría y Crítica del Diseño Industrial 1" dictada en la carrera de Diseño Industrial de la Universidad de los Andes (ULA), bajo una dinámica de constante intercambio entre profesores y estudiantes. Si bien el objetivo no es formar historiadores del diseño, el futuro diseñador debe contar con herramientas necesarias que le ayuden a analizar propuestas ya existentes que le permitan identificar, describir, comparar e interpretar los múltiples significados que puede tener un producto. Al mismo tiempo, el estudiante de diseño tomaría conciencia de la gran responsabilidad de su futura práctica profesional. Hay que tomar en cuenta que los resultados obtenidos dependen de variables, como por ejemplo las características de las fuentes disponibles relacionadas con el objeto en estudio, las habilidades que los estudiantes han adquirido en experiencias previas para la búsqueda de información y su capacidad de observación, entre otras.

Esta metodología ha permitido el estudio de un grupo de objetos surgidos en Europa y Norteamérica durante varias épocas y de diversa índole: elementos de protección y defensa, mobiliario, herramientas y máquinas para llevar a cabo diversos trabajos, elementos para iluminación, instrumentos musicales y medios de transporte. A modo de ilustración, a continuación se describen las fases de esta metodología valiéndose de fragmentos de varios estudios dedicados a objetos de protección y defensa de las épocas Clásica y Medieval, por lo cual el énfasis estará en cómo estudiar objetos de la era preindustrial.

2.1. Fase 1: Buscar y Encontrar

Para comenzar la investigación de un objeto específico se debe delimitar el ámbito geográfico-temporal a estudiar: una región, un país, una ciudad en un período de tiempo específico. Esta delimitación se rige, en primer lugar, por la localización de acontecimientos relevantes que bajo las circunstancias políticas, económicas y socio-culturales de ese lugar y época hayan involucrado la creación de objetos para satisfacer necesidades físicas y psicológicas de los miembros de su respectiva sociedad. Expresadas en forma de actividades o ámbitos de interés del grupo humano que allí residía (guerra, religión, actividades productivas, etc.), se elabora un listado de aquellos objetos utilitarios que se consideren más representativos para llevar a cabo su práctica.

La cantidad y calidad de la información que se encuentre acerca de esos objetos se determina mediante un arqueo preliminar

a nivel de libros, revistas y la Web, así como de los intereses particulares del grupo de estudiantes; se selecciona un tipo de objeto específico y se procede a investigarlo dentro de sus contextos espacio-temporal y socio-cultural. Por ejemplo, la exploración de objetos de protección y defensa deriva del eminente valor atribuido al desarrollo de actividades bélicas por parte de vastos sectores de las sociedades del período clásico y medieval, cuyas circunstancias económicas, políticas, geográficas e ideológicas (mentalidades, valores y creencias) eran diferentes entre sí.

Luego de haber identificado el objeto a estudiar, la búsqueda, recolección y verificación de datos consume un lapso de tiempo considerable. Recuérdese que el objetivo principal es entender las maneras en que los contextos espacial, social y cultural propios de una sociedad, época y lugar determinados, modelan los procesos de producción y consumo del objeto seleccionado, lo que a su vez se manifiesta en su configuración física. Existen infinidad de fuentes con información sobre aspectos histórico-sociales vinculados a la producción y consumo de objetos, sobre todo a nivel de documentos escritos de carácter primario (por ejemplo obras de personajes de la época) y de carácter secundario (como el caso de estudios realizados por arqueólogos, antropólogos, historiadores). Esta información se complementa con imágenes disponibles del objeto en estudio representado, ya sea de manera aislada (avisos publicitarios en revistas de la época, dibujos, catálogos de venta) así como representaciones de escenas que ilustran su contexto de uso (fotografías, grabados, pinturas, relieves), las cuales permitan apreciar tanto la escala humana como el modo de manipular el objeto.

Los objetos de protección y defensa seleccionados fueron abordados a partir del análisis de investigaciones de carácter histórico y arqueológico existentes, textos e imágenes contenidos en catálogos de colecciones de diversos museos a nivel mundial, información ofrecida por asociaciones de coleccionistas de antigüedades y escenas de películas contemporáneas que indirectamente se relacionan al tema.

2.2. Fase 2: Cuestionar e Interpretar

El estudio de la relación objeto-usuario requiere del análisis e interpretación de la información sugerida por las imágenes y los textos disponibles,

Cotas de Mallas o Armadura de Argolas

Tecnología

Es un proceso complejo que no lo hacía una sola persona, sino que el trabajo se dividía entre ayudantes, aprendices y el maestro longuero o mallero.

Se calcula que un maestro mallero podía tardar unos seis meses en realizar una lorica por lo que podemos suponer que era un objeto valioso en cualquier época.

Fabricación y Materiales del anillo

En general, el metal empleado era hierro sin carbono o con cantidades ínfimas

Un artesano fabricaba el alambre a partir de pequeñas tiras de metal que tenía que pasar por minúsculos agujeros en una plancha de metal



Figura 4. Parte de la descripción del proceso de fabricación de una "cota de malla" en la Edad Media.

Fuente: Lámina "Tecnología", tomada de la presentación digital de la investigación elaborada por los bachilleres Coutinho, J. y Rojas, M. Mérida, 21 de Febrero de 2008.

El escudo era destinado a hombre que pertenecían al ejército romano con edades entre 20 y 35 años de edad. No era utilizado por todos los soldados del ejército romano, ya que era dividido según el ordenamiento de las filas (caballería, arqueros, lanceros, etc.), a los cuales les correspondía un tipo de escudo distinto. El utilizado por nosotros era utilizado por las filas de lanceros y hábiles con la espada, que era la más adelantada de todos.

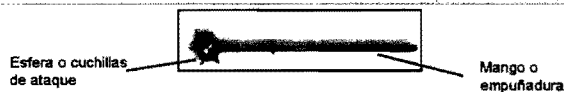
Figura 5. Breve descripción del tipo de usuario del "scutum" en la Antigua Roma. Fuente: Lámina "Usuario" tomada de la presentación digital de la investigación elaborada por los bachilleres Dávila, O.; Guerrero, W.; Miró, J.; Noguera, J. y Zambrano, R. Mérida, 17 de Enero 2008.

Configuración y Tecnología del Objeto

Morfología de la Maza de Armas:

Las Mazas y otras armas contundentes, salvo excepciones, suelen ser armas a una mano, cortas (50-70 cm), y no tan pesadas como cabría esperar, entre 1,5 kg y poco más de 2 kg. Encontrándose -por supuesto- ejemplares más pesados y grandes.

Partes de la Maza de Armas:



Mango o Empuñadura:

Consistía en una simple vara o garrote en el cual engastaba una roca, esfera o cuchillas dispuestas poligonalmente en su lado más ancho, su función principal era la de dar apoyo sobre el arma y era parte fundamental de ésta ya que era donde el combatiente ejercía toda su fuerza a la hora de combatir. Los materiales empleados para su creación generalmente eran materiales como la madera o metales ferrosos como el hierro, el bronce y a veces poseían acolchamiento o pequeñas partes forradas en textiles para hacer más cómodo su agarre. Sin embargo, en los siglos XV y XVI se fabricó a manera de molinillo crespado y también en hierro.

Esfera o Cuchillas de Ataque:

La forma de su cabeza de armas pasa de tener formas esféricas, heredadas de sus antecesoras de piedra, a mostrar formas poligonales con anstas (Formas de estrellas polidédricas, por ejemplo), de antorcha (Con punta cuasi afilada), a las versiones "de armas" propiamente dichas en las que las cuchillas o aletas (los apéndices afilados o picudos que sobresalen) comienzan a trabajarse más estilizada y de forma más efectiva para perforar: armadas de placas metálicas. Esta cabeza de armas solo este hecho de materiales más pesados o baratos como el bronce, el hierro, reforzándose luego con esas cuchillas agradas, formando el conjunto formas hexagonales, octogonales etc.

<http://www.igabio.org/2007/2/27/>

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/04/Maza_de_armas.jpg

Maza de armas.jpg

Figura 6. Ejemplo del análisis de las partes constitutivas de una "maza de armas" medieval.

Fuente: Lámina "Configuración y Tecnología del Objeto", tomada de la presentación digital de la investigación elaborada por los bachilleres Martínez, P.; y Teruel, L. Mérida, 04 de Marzo 2008.

útil llevar a cabo un breve análisis visual tanto de antecedentes como de objetos coetáneos que servirían para llevar a cabo la misma función del objeto en estudio. Esto facilita la identificación de cambios que a simple vista se evidencian en su configuración. Por otra parte, ¿El objeto refleja las características de algún estilo en particular? (figuras 6 y 7).

Luego de analizar el objeto, se procede a la interpretación de los valores que el objeto pueda tener y que se desprenden de la investigación realizada. Por ejemplo, se trata de responder de manera sucinta las siguientes preguntas: ¿Qué valores/significados poseía el objeto en estudio para la época en que se producía y utilizaba? ¿Qué valores tiene el objeto estudiado en la actualidad? (figura 8).

Una mirada general de los estudios ilustrados revela la existencia tanto de similitudes en cuanto a técnicas y materiales de fabricación de esos objetos, así como de diferencias en cuanto a sus modos de uso, forma y ornamentación. Se evidencia que, a través de lentos procesos de ensayo y error, estos objetos fueron creados intencionalmente para llevar a cabo funciones específicas del modo más eficiente posible para la época, además de representar ideas, creencias y maneras de ver el mundo. Por ejemplo, el empleo de formas, tamaños, colores y materiales particulares ayudaban a expresar status social y poder, al mismo tiempo que tales atributos variaban en función del entorno geográfico y las técnicas de defensa/ataque en las cuales ellos eran utilizados.

En general puede decirse que la aplicación de la metodología propuesta ha permitido llevar a cabo un estudio histórico-social de objetos cotidianos gracias a los cuales los estudiantes adquieren conciencia de la estrecha relación existente entre creador/usuario/producto y el nivel de desarrollo social/tecnológico de las sociedades que los produjeron y utilizaron.

3. Conclusiones

El enfoque histórico-social de objetos cotidianos lleva a indagar lo que ocurre en un lugar y tiempo determinado a nivel de:

- Ideas: teorías y críticas sobre los modos de producción y consumo de la época.
- Comportamientos de la sociedad de la época: reconstrucción de su sistema de representaciones y valores vigentes, hábitos, su modo de ver, de entender y valorar su realidad.

- Cultura material: los objetos o productos propiamente dichos.

La metodología planteada, constituida por cuatro actividades generales, invita a analizar los objetos de uso cotidiano producidos y utilizados por sociedades pertenecientes a épocas pasadas a través de múltiples preguntas que se consideran indispensables, para tener una idea global de lo que en torno a ellos ocurría. Esas preguntas, a pesar de señalar una secuencia determinada, no necesariamente implican que cada factor se vea por separado sino por el contrario, al abordar uno puede llevar a otro(s). Lo que debe quedar claro es que ellas inducen a ir más allá del análisis puramente formal o estético del objeto en sí mismo y permiten la exploración de las circunstancias socioculturales que envolvieron la producción y consumo de dicho objeto y que son reflejadas en su configuración.

Los resultados obtenidos mediante su empleo reflejan que el estudiante se siente involucrado en el proceso de investigación y aprehende la existencia de diversos modos de producir y utilizar objetos de uso cotidiano, se estimula el desarrollo de su sensibilidad, capacidad de observación y actitud crítica frente a los problemas con otros individuos y su entorno. Sin embargo, hay que considerar que dichos resultados siempre serán parciales.

Sin embargo, esta metodología presenta algunas limitaciones, debido principalmente a las características propias de las fuentes de información disponibles. La distancia en términos de localidad y tiempo de los objetos estudiados y la ausencia en el contexto inmediato de colecciones de objetos de épocas anteriores al siglo XX obligan a una aproximación "indirecta" al objeto en estudio. Es decir, la mayoría de las veces no se puede tener un contacto directo con él sino sólo a través de interpretaciones que proporcionan otros autores en fuentes escritas o de representaciones visuales del mismo. Así el sentido por preferencia a utilizar es la vista y se relega los otros sentidos a un segundo plano. La percepción del objeto en estudio es por lo tanto parcial.

A ello se unen otro tipo de obstáculos, por ejemplo: las imágenes no siempre son a color, o no muestran todas las vistas posibles del objeto, o su resolución/tamaño no permiten examinar pequeños detalles; por lo que al estudiante se le exige un alto grado de observación e interpretación de la información fragmentada que consigue a lo largo de su proceso de investigación.

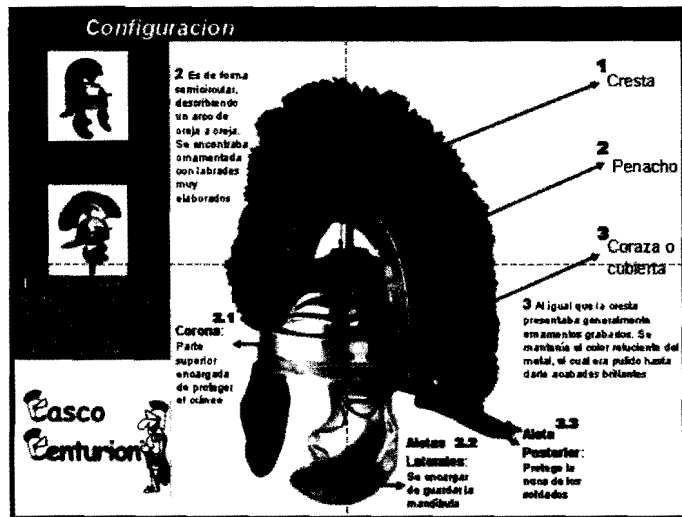


Figura 7. Ejemplo del análisis de las partes constitutivas del "casco centurión" de la Antigua Roma.

Fuente: Lámina "Configuración", tomada de la presentación digital de la investigación elaborada por los bachilleres Mora, M.; Albornoz, E.; Rodríguez, R. y Silva, A. Mérida, 05 de Diciembre 2007.

Valores del Producto:

Valores encontrados en las Mazas de Armas:

En la Historia:
 La maza de armas trascendió a través de la historia por distintas civilizaciones, siempre proyectando una nueva forma de mejorar su uso, optimizando la calidad de los materiales y generando nuevos valores tanto históricos como culturales. Se convirtió en un arma que trascendió a lo largo del tiempo, perfeccionándose desde épocas prehistóricas.

En la Sociedad Medieval:
 Constituyó un símbolo ferviente del poder de los habitantes de la época, se convirtió en una de las herramientas fundamentales dentro del armamento de los caballeros de la época. Construyó su propio valor cultural en la Alta Edad Media legándose a consolidar como un símbolo de estatus y poder dentro de los habitantes de la época. Generalmente las mejores mazas eran aquellas que se encontraban bajo custodia del clero, miembros de la nobleza y personajes de la Alta Sociedad de la Edad Media.

Figura 8. Breve interpretación de los valores otorgados a una "maza de armas" medieval.

Fuente: Lámina "Valores del Producto" tomada de la presentación digital de la investigación elaborada por los bachilleres Martínez, P. y Teruel, L. Mérida, 04 de Marzo 2008.

En todo caso, el objetivo es mostrar que el aprendizaje de la historia social de los objetos cotidianos es una herramienta útil para el diseñador de productos. Entendida como un proceso de constante creación y re-creación de situaciones a lo largo de la vida del hombre, los resultados de la investigación histórico-social de los objetos muestran cómo las necesidades y deseos del hombre surgen y se modifican a lo largo del tiempo. Las respuestas materiales a esas necesidades encarnan una configuración física que involucra el amalgamamiento de los recursos disponibles para el momento (conocimientos, materiales) y de creencias, hábitos y costumbres propias de la sociedad de la época.

Este tipo de historias no sólo develan las maneras en que los objetos tomaron forma para desempeñar su función práctica sino que hacen evidente como ellos exteriorizan aspectos simbólicos propios de toda relación hombre-entorno social. Como asegura la historiadora social Auslander (2005), los objetos no sólo son producto de la historia sino que son agentes activos en ella. Gracias a sus capacidades para comunicar y expresar, la apariencia física y el modo de utilizar los objetos permiten que ellos afecten el mundo que les rodea, no solo al reflejarlo sino al modificarlo y crearlo.

Referencias

- Attfield, J. 1999, "Beyond the Pale: Reviewing the Relationship between Material Culture and Design History", *Journal of Design History*, Vol. 12, N° 4, pp. 373-379.
- Auslander, L. 2005, "Beyond Words", *American Historical Review*, Vol. 110, N° 4, pp. 1015-1045.
- Carr, E. 1961, *¿Qué es la historia?*, Seix Barral, Barcelona.
- Conway, H. 1987, *Design History. A student handbook*, Routledge, Londres.
- Flusser, V. 1999, *Filosofía del diseño*, Síntesis, Madrid.
- Forty, A. 1995, *Objects of Desire. Design and society since 1750*, Thames and Hudson, Londres.
- Green, A. y Troup, K. (eds) 1999, *The Houses of History. A Critical reader in Twentieth-century history and theory*, Manchester University Press, Manchester.
- González, C. 2003, "La cuestión de la identidad", en *Las rutas del diseño. Estudios sobre teoría y práctica*, *Designio*, México, pp. 37-47.
- Heskett, J. 1995, *Breve historia del Diseño Industrial*, Del Seval, Barcelona.
- Heskett, J. 2002, *Toothpicks and Logos. Design in Everyday Life*, Oxford University Press, New York.
- Lupton, E. y Miller, J. 1992, *The Bathroom, the Kitchen and the aesthetics of waste. A process of elimination*, MIT List Visual Arts Center, Cambridge.
- Martin, F. 2002, *Contribuciones para una antropología del diseño*, Gedisa, Barcelona.
- Margolin, V. 2003, "La investigación sobre el diseño y sus desafíos", en *Las rutas del diseño. Estudios sobre teoría y práctica*, *Designio*, México, pp. 11-35.
- Mc Dermott, C. 1994, *Essential Design*, Bloomsbury, Londres.
- Sparke, P. 1986, *An Introduction to Design and Culture in the Twentieth Century*, Routledge, Londres.
- Walker, J. 1989, *Design History and the History of Design*, Pluto Press, Londres.
- González, C. 2003, "La cuestión de la identidad", en *Las rutas del diseño. Estudios sobre teoría y práctica*, *Designio*, México, pp. 37-47.

Notas

- ¹ Se entiende por objeto cotidiano aquel elemento tangible que facilita la existencia e interacción de los individuos a través de su uso regular o constante.
- ² Al hablar de la configuración de un objeto se hace referencia a aquellas características exteriores que hacen atractivo y distintivo al objeto: formas, materiales, colores, acabados, texturas.

³ Se entiende por utilidad la cualidad de un objeto de ser apropiado para su uso, cómo trabaja y sirve a propósitos prácticos.

⁴ Aquí el significado de un objeto se concibe como los modos en que las formas de un objeto asumen sentido en el modo en que son utilizados, los roles y sentidos asignados a ellas.

⁵ Buscar es llevar a cabo el esfuerzo necesario para hallar información de diversa naturaleza (oral, escrita, gráfica) sobre el objeto de estudio, siempre teniendo claro cuales son los objetivos del trabajo. Tanto el conocimiento previo que se tenga de ese objeto como los aportes que puedan brindar expertos en el tema son también importantes, ya que pueden guiar eficazmente la investigación.

⁶ En este contexto encontrar significa entrar en contacto con información útil relativa al objeto en estudio.

⁷ Al cuestionar, se analiza o examina el objeto en función de los datos encontrados, de manera de familiarizarse con las características de cada uno de sus elementos y corroborar la 'veracidad' de tales datos.

⁸ Interpretar se refiere reflexionar acerca de las distintas conclusiones a las que se va llegando con el constante cuestionamiento del objeto, de manera de explicar el significado de los hallazgos. De este modo, se van aportando nuevos conocimientos sobre el objeto en estudio.

⁹ Entendiendo por metodología el conjunto de vías organizadas sistemáticamente para buscar información sobre el objeto en estudio