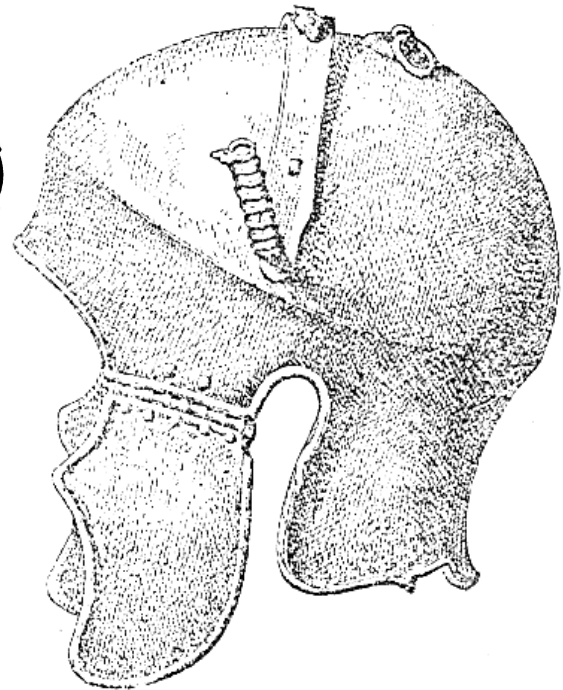




**aproximación a los
cuatro ejes**



APROXIMACIONES AL ANÁLISIS HISTÓRICO-CRÍTICO DE UN OBJETO (jma - HIDI - FAUD - UNC)



OBJETIVOS PARTICULARES

Acercarse a la práctica del análisis histórico desde la específica visión disciplinar del diseño industrial. Encontrar puntos de relación entre la práctica del análisis histórico (*Historia del Diseño Industrial I*) y la del proceso de diseño (*Introducción al Diseño Industrial*).

DESARROLLO

Tenemos frente a nosotros un OBJETO de uso, histórico, cualquiera fuere y que ha sido utilizado en el pasado para la satisfacción de una necesidad. Este objeto sigue perteneciendo hoy a nuestra cultura material lo que haría más simple su análisis en ese sentido. Pero nos interesa más el ayer de este objeto más que su presente. De que compleja cosmología cultural formó parte y cual fue su papel dentro de ella. Para poder analizar ese objeto, como parte de un hecho complejo como es cualquier cultura, necesitaremos de una estructura que nos sirva de guía.

Esta que ofrecemos desde Historia I es sólo una alternativa que puede ser reemplazada por otras, mientras se mantengan las variables de análisis mínimas.

Cuatro son los ejes aquí propuestos:

PRIMERO

El primero tiene que ver con la básica y fundamental **referencia espacial y temporal**. En sus *cartapacios* hay una línea histórica y un planisferio que facilitan esa ubicación de modo simple y rápido. Pero para conseguir rápidos resultados debo primero poseer un manejo de la periodización histórica y así poder identificar, dentro de esa línea, el momento al que queremos remontarnos, además de un manejo básico de la geografía del globo y acceder así con precisión al lugar en cuestión. No siempre voy a encontrar, junto a la información recabada, un mapa y una línea temporal. Dependo entonces de mis herramientas en el cartapacio y de mi

La cultura es ante todo cosmología, una suma de representaciones transmitidas de generación en generación... esta suma aparece, en forma fragmentaria, en una infinidad de objetos, unos exclusivamente religiosos, otros usuales: las estatuas de los dioses, los fetiches, los altares, las máscaras, pero también las sillas, los techos de las casas, la ropa, las herramientas, los pilones, los morteros, los telares, los lanza piedras etc., en resumen todo lo que se ha acordado en llamar cultura material, que es como vemos material y simbólica a la vez.

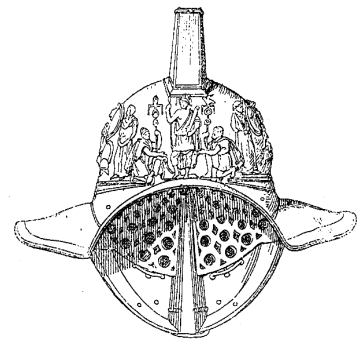
Augé, 2000

habilidad para manejarlas para entonces lograr mis objetivos. De acuerdo a mis conocimientos previos, esta primera aproximación puede brindarme ya algunos datos de gran valor. A qué cultura (o cosmología en términos de Augé) habrá pertenecido este objeto. Por ejemplo, si se tratase de la primera centuria luego del nacimiento de Cristo, y a orillas del mar Mediterráneo, estaríamos sin dudas en presencia del Imperio Romano en su apogeo cultural, lo que determina cualidades ambientales particulares; un AMBIENTE único y diferente al de otras culturas en ese o en otro tiempo. Sin este tipo de datos se hará imposible cualquier futura profundización en el análisis.

SEGUNDO

Ya desde allí puedo comenzar a indagar acerca de cuál fue el rol que este objeto cumplía en aquél tiempo y aquél lugar.

Para ello, un segundo eje debe acercarnos a la **necesidad** que encontraba respuesta en este objeto y en aquel momento. Aquí, el análisis comienza a tomar forma ya que por detrás de esa necesidad existió un SUJETO de esa cultura, una persona. Este sujeto, a su vez, hacía uso de este objeto, era su usuario, cumpliendo una función social determinada. Pero este objeto en uso no estaba solo. Retomando el ejemplo de Roma en el siglo I, un casco del gladiador del circo servía a la necesidad de proteger la cabeza sólo si a él se sumaba todo el resto del equipo para la lucha: espada, escudo, corazas, calzado, etc. De igual modo no podemos ignorar que este sujeto no era cuentapropista, sino parte de una maquinaria de entretenimiento de las más escalofriantes y eficientes que haya podido ver la historia. Con este ejemplo intentamos advertir que la observación de la necesidad cubierta va mucho más allá de la mera función “proteger la cabeza”. Desde las afirmaciones de Marc Augé, los objetos cumplen y cumplían funciones relativas a aspectos netamente materiales (evitar que una maza se encuentre con mi cráneo), pero más allá de ello simultáneamente cumplen y cumplían funciones simbólicas como, en nuestro caso, aquella de imponer miedo y superioridad desde el tratamiento formal dado a este casco y al resto del equipo y que al mismo tiempo esto respondía a requerimientos propios del espectáculo. Del mismo modo podríamos responder a la pregunta siguiente: ¿Por qué, si el casco del legionario cumplía con funciones prácticas similares a las del gladiador (proteger la



casco para gladiador romano



gladiador romano en el circo

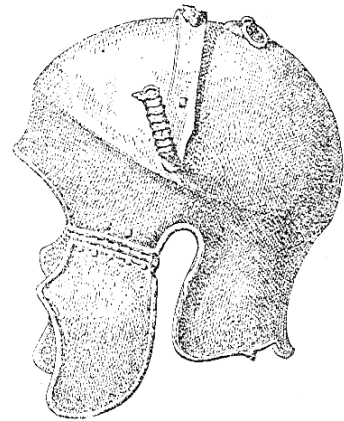
cabeza), tenía una apariencia formal tan diferente? por ahora dejemos la respuesta abierta. Ahora bien. Como objeto parte de una cultura material, observemos cuáles eran esas características concretas.

TERCERO

Entramos aquí en los terrenos del tercer eje, o sea **materiales y procesos** que intervinieron en la factura del objeto. Estos datos vinculan nueva e inevitablemente al análisis en curso con las características ambientales de ese lugar y ese tiempo histórico.

Como referencia digamos que los artesanos de la Roma antigua tenían acceso a materiales provenientes de todos los confines del imperio y de igual modo conocían las técnicas que permitían su transformación gracias al fluido intercambio entre la metrópolis y las tierras ocupadas. Esta situación ambiental es completamente diferente de la que podría haberse dado contemporáneamente en las granjas íberas (hoy España).

Por otro lado, esos materiales y procesos involucrados otorgaban al yelmo unas características perceptuales distintas de aquellas resultantes de la elección de otros materiales y otros procesos para su factura. Es así que la tecnología y morfología del objeto interretroactúan afectándose una a otra mutuamente.



casco para legionario romano

CUARTO

Como podrá observarse hasta aquí, hemos avanzado sobre tres de los cuatro ejes previstos para el análisis subyaciendo una segunda estructura que entra en vinculación con uno de los ejes conceptuales trabajados en Introducción al Diseño Industrial: El eje **SUJETO-OBJETO-AMBIENTE**. Este abordaje de la realidad cultural del objeto histórico como hecho complejo, como un (i) **SUJETO** que hace uso de un (ii) **OBJETO** en un (iii) **AMBIENTE** en particular, no difiere en esencia del que pueda realizarse en el taller de diseño. Se hace necesario, a partir de ahora, armar el rompecabezas con la información con que contamos. Después del análisis, como operatoria a través de la cual conseguimos resultados parciales sobre aspectos puntuales de la situación, tales como *quién usa este objeto, cuál es su tecnología, en qué momento de la historia hizo su aparición*, debemos avanzar sobre una síntesis que pueda brindar una visión global, completa, sostenida en todos los aspectos y a partir de todas las variables de las que

La historia es un sistema -el sistema de las experiencias humanas, que forman una cadena inexorable y única. De aquí que nada pueda estar verdaderamente claro en historia mientras no está toda ella clara.

Ortega y Gasset, [1958] 2001

poseemos información confiable. Esta síntesis debe ser conceptual y gráfica, al igual que todo el desarrollo analítico previo. A estas alturas del trabajo no deben quedar dudas acerca de los siguientes aspectos: (i) A qué cultura ha pertenecido este objeto y que posición simbólicamente relativa ocupaba dentro de ella; (ii) en relación a qué otros objetos compartía su vida útil; (iii) cuál era su función práctica y simbólica; (iv) quién hacía uso de él y que rol social jugaba este sujeto-usuario; (v) cómo afectaba este objeto su calidad de vida; (vi) cuál era el perfil cultural de su productor, quién lo ideó y con qué tecnologías; (vii) como afectaban esas tecnologías al medio ambiente de la época; (viii) si hubiésemos sido habitante en esos tiempos cómo hubiéramos podido acceder a él, lo comprábamos, lo canjeábamos o lo hacíamos nosotros mismos; finalmente, (ix) cómo fue su evolución histórica, es decir, como se atendía a la misma necesidad antes de la aparición del objeto, durante, con otros similares y después y hasta nuestro presente, con la aparición progresiva de nuevas técnicas, nuevos materiales y, fundamentalmente, nuevas culturas, nuevas cosmologías, nuevas complejidades.

CONCLUSIÓN

Como puede observarse, el trabajo no es simple y mucho menos superficial. Debo encararlo desde información obtenida en medios serios y con respaldo.

Para ello puedo asesorarme con la cátedra o en bibliotecas y una vez obtenido el dato, ser honesto y respetuoso con la fuente (al pie del presente documento ofrecemos un par de ejemplos en cuanto a la cita de libros o de notas publicadas en revistas).

El formato final de todo el trabajo es libre ya que el material formará parte del cartapacio personal.

jma

Ante cualquier duda, consulte a su docente

BIBLIOGRAFÍA

- El diseño y el antropólogo.* En: Experimenta n° 32. Ed. Experimenta, Barcelona, Dic. de 2000, pp. 90-94 Marc Augé
- La historia como sistema.* Ed. Bibl. Nueva, Madrid, 2001 José Ortega & Gasset
- ...y las ilustraciones fueron extraídas de...
- Las Instituciones de la Antigüedad. Instituciones civiles. Guerra - Ciencias.* René Menard & Claude Sauvageot
Ed. Jorro, Madrid, 1926