

# 3. La Cosa-Objeto-Diseño en la antigüedad y en la Actualidad Latinoamericana

Julieth Romero

En este caso hablare de la relación entre cosa, objeto y diseño, ya que, a pesar de parecer definiciones iguales dependiendo su contexto varían; empezaremos por preguntarnos ¿Qué es la cosa?, las cosas son entes creados por el hombre y entes constituyentes del entorno donde la proximidad domina en el aproximar como cosear de la cosa donde cosear es aproximar al mundo, ya que aproximar es la esencia de la proximidad, es decir las cosas son creadas por el hombre con un propósito, se pueden mantener y usar; se representan e idealizan.

En este caso la función y el uso son la esencia de la usabilidad, como también la posibilidad de que el hombre use algo implica accesibilidad y que sea entendible.

Esta idea se planteó antes de 1917 donde tiempo después aparece la idea de objeto ya que objeto es diferente a cosa, un objeto implica una experiencia actual ,evocadora a través de la memoria donde tiene carácter material , es inanimado y puede ser conocido y percibido por el hombre.

Se debe tener en cuenta que no se tienen en cuenta los objetos de contemplación ya que es conocido como arte.

El diseño como disciplina y como profesión está ligada a los procesos desatados por la primera revolución industrial iniciada en Inglaterra en la segunda mitad del siglo 18. Fueron los artistas plásticos y en particular los pintores quienes tenían los conocimientos de habilidades técnicas y estéticas necesarios para crear las ilustraciones de los libros o ingeniosamente promocionar productos que se comercializaban a través de los carteles.

Fueron los artistas visuales quienes se fueron especializando poco a poco y con el paso del tiempo la creatividad artística se fue separando de la creatividad aplicada a la industria; Para la conformación del diseño industrial también empezó la preocupación por la estética de los primeros productos fabricados por maquinas donde promovieron la incorporación de la ornamentación artística en algunos productos industriales.



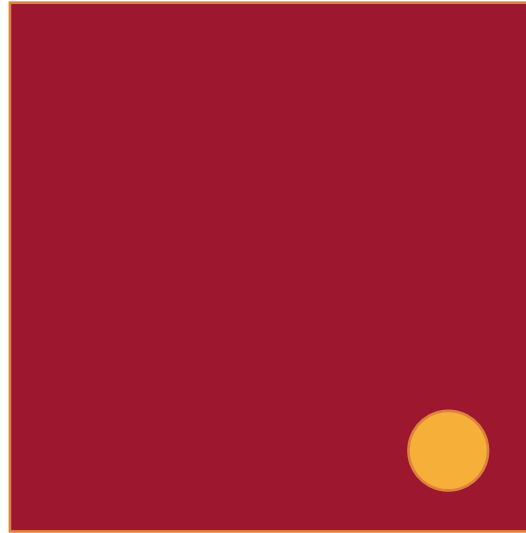
Si se hace un paralelo hacia Latinoamérica vivía momentos diferentes ya que estaban a 20 o 30 años de independencia, sin embargo, algunos de ellos conservaron sus estructuras coloniales por unos cuantos años más, su economía era básicamente agrícola, fundamentada en la siembra y la exportación de cereales cacao y café; Las innovaciones tecnológicas como la fotografía, la bombilla de filamentos e incluso los autos, eran importados y solo llegaban a un sector, todo esto importado de estados unidos y la parte artística eran de la parte europea. El diseño es un factor fundamental para entender la historia moderna como país y sociedad industrializada, la definición de diseño en el siglo xx, antes de la primera guerra mundial, basado en corrientes como el cubismo, el dadaísmo y el constructivismo pero con el objetivo de traspasar la industria manufacturera hacia el ámbito productivo.

El diseño moderno se manifestó con fuerza después de la segunda guerra mundial, oscilando a la década del 50, donde se promovió la transformación positiva del medio físico que empujaron hacia la urbanización dentro del campo, donde mejoro la economía de muchas familias latinas ya que trabajaban enfocados en el diseño de interiores del mobiliario moderno.

Como también hay casos particulares como el de argentina, ya que fue un proceso de industrialización por intercambio de importaciones metalmeccánicas y manufactureras.

Como tal en la actualidad hay una gran expectativa en relación con la definición de cosa objeto y diseño, en el ámbito industrial una cosa es vista como algo creado por la naturaleza en este caso un ejemplo sería una piedra que no está diseñada con un propósito y mucho menos por el hombre, al definir el objeto nos basamos en la idea de que el objeto está diseñado por el hombre creativo dándole a si una función, una usabilidad que mejore la relación entre usuario y entorno, bien sea diseñado con mucha estética o que no la tenga dándole sentido común como una herramienta que funcione como plan de comunicación tanto visual como sensorial.

Se visualiza como un arte a pesar de que se tiene claro que el arte fue dado al artesano como fin, debido a que el medio artístico explora los sentidos y la sensibilidad del espectador mas no genera como base una usabilidad, despegando la idealización principal de los siglos anteriores a la actual, mirando así “solucionar problemas” o mejorar la calidad de vida de las personas, fundamentados en la innovación de productos, servicios que agregan valor a la industria.



Como conclusión podemos observar como en la antigüedad se define de manera extensa el hecho de la relación entre cosa objeto y diseño, reflejando así la profundidad de pensamiento en sus diferentes corrientes traídas del exterior.

Comparado con la actualidad latinoamericana que a mi parecer existen muchos enigmas y huecos de contexto e intelectuales de las definiciones ya antes mencionadas donde se resume y se tienden a cruzar lo que es cosa y objeto aun así defendiendo la idea de diseño un poco simplificada.

Donde podemos comparar su definición anterior a la actual latinoamericana, en su esencia la cosa era creada por el hombre con una función preestablecida donde su creador era o no era diseñador y en la actualidad la cosa es algo creado por la naturaleza, a su vez el objeto anteriormente era conocido como algo creado por el artesano o algo creado sin una funcionalidad y en la actualidad su definición se acerca demasiado a lo que tomaban antes como cosa.