

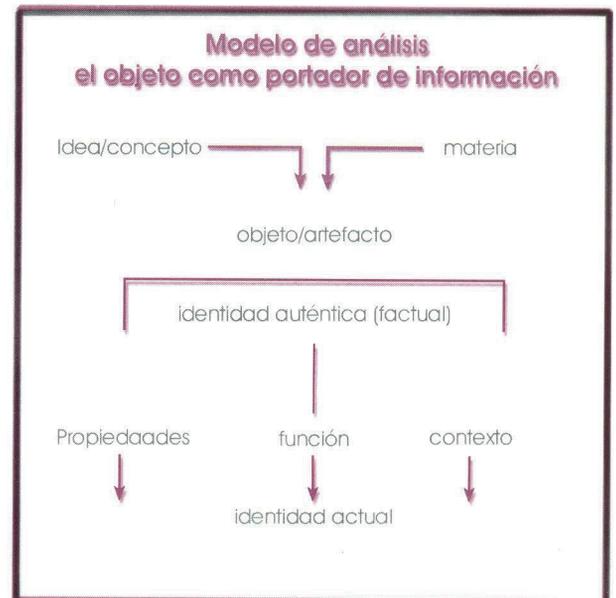
## El Objeto como Portador de Información

**E**L VALOR CENTRAL DE UN OBJETO O ARTEFACTO EN EL CONTEXTO MUSEOLÓGICO ES SU VALOR DOCUMENTAL. Un objeto adquiere una relación documental con la realidad sólo cuando es seleccionado de sus relaciones existenciales originales y colocado en relaciones documentales nuevas y, se podría decir, artificiales. Se convierte entonces en un documento, en un testimonio y por lo tanto en una fuente de información. El objeto como testigo de una realidad puede transmitir el conocimiento que guarda sólo si sabemos cómo cuestionarlo, por lo que es muy importante entender el objeto, comprender su biografía o historia y su estructura de información. Los objetos de museo son ontológicamente coincidentes con los objetos en general, pero en cuanto a su semántica, tienen una nueva función: la función de testigos auténticos, documentos y/o testimonios de hechos o sucesos naturales y sociales.

Con el propósito de entender mejor al objeto como portador de información, varios museólogos y especialistas en cultura material, como Edward McClung Fleming, Susan Pearce, David Kingery e Ivo Maroevic, entre otros, han incursionado en desarrollar modelos racionales para el análisis de artefactos. Sin embargo, el modelo más completo es el propuesto por Peter van Mensch, quien retomó las ideas de sus colegas para desarrollar un modelo más detallado y específico para ayudar a

entender la complejidad del artefacto como portador de información y como herramienta para desarrollar una metodología para la restauración y la curaduría que tome en cuenta los diferentes modelos de información de un objeto.

*El objeto como testigo de una realidad puede transmitir el conocimiento que guarda sólo si sabemos cómo cuestionarlo.*



Este modelo de análisis describe a los objetos en términos de información, de *identidad*. Los objetos poseen diferentes identidades durante las distintas etapas de su evolución e historia. El término *identidad* se utiliza en este caso para denotar un estado de ser del artefacto. El valor de información de un objeto es el resultado de un proceso histórico. Desde una *Perspectiva Diacrónica*, en la biografía de un artefacto existen tres etapas que reflejan los procesos sucesivos de pérdida y/o ganancia de información. Estas etapas comprenden: la *Identidad Conceptual*: la historia de vida de un objeto comienza con una idea. La idea o el concepto del creador, productor o artista, de hacer el objeto se refiere a esta Identidad Conceptual. Esta idea está relacionada al contexto conceptual del creador, a su cultura, su punto de vista, sus creencias, imaginación, creatividad, sensibilidad, etc. La idea conceptual es el objeto potencial y al escoger el material (materia) y los procesos tecnológicos para crearlo, este objeto se realiza. Entonces el concepto (*identidad conceptual*) se expresa en la forma (*identidad estructural*) y en la función (*identidad funcional*). La *Identidad Auténtica o Factual* se refiere al objeto realizado con sus aspectos estructurales, funcionales y contextuales.

Es la suma del total de las características del objeto como fue intencionado, y no - intencionado, por su creador, y existe en el momento que el proceso de producción se ha completado. La *Identidad Actual*: durante su historia de vida el artefacto cambia. En general su contenido de información crece, aunque a veces puede ocurrir una erosión de información.

El resultado de la acumulación de información, en todos los niveles, constituye la identidad actual.

### *Los objetos poseen diferentes identidades durante las distintas etapas de su evolución e historia.*

Es el objeto como aparece ahora, es la suma de *información primaria* y los efectos de uso, deterioro, etc., de la *información secundaria*. La identidad actual es un concepto dinámico, es una indicación del continuo desarrollo del objeto como portador de información. En tanto a su desarrollo, se debe notar que en general el artefacto como se nos aparece o presenta ahora no es idéntico al artefacto como se intencionó por su creador, como se le presenta a él, el objeto puede cambiar muchas veces de acuerdo a cómo cada quien lo interpreta y en qué momento.

Por otro lado, el objeto tiene también una *Perspectiva Sincrónica*. En cualquier momento en el tiempo existen simultáneamente tres aspectos en el artefacto: la *Identidad Estructural* que comprende sus características físicas; su forma y dimensiones espaciales, su construcción, los materiales empleados, textura, color, sabor, sonido, olor, texto, patrones de color e imagen e iconografía. La *Identidad Funcional* que habla de la función para la que fue creado, su utilidad o para qué sirve, y la *Identidad Contextual* que se refiere al contexto en el que se produjo el objeto o en el que se utiliza. Se refiere al entorno físico y conceptual del objeto, su relación con el entorno y cómo éste influyó en su producción.

En un objeto se pueden identificar varios tipos de información. Por información entendemos todos los datos o data asociada al artefacto. Estos tipos de información se pueden separar en tres grupos:

*Información Intrínseca – Información Extrínseca*  
*Información Intencional – Información No-Intencional*  
*Información Primaria – Información Secundaria*

Por *Información Intrínseca* entendemos aquella parte de la información o datos que están en y ligados al objeto, como lo son sus propiedades físicas. La *Información Extrínseca* es aquella información sobre y conectada al objeto, como lo pueden ser los significados simbólicos que ciertos ornamentos, diseños inclusive materiales pueden poseer.

La *Información Intencional* básicamente se encuentra en el aspecto físico que el creador le dió al artefacto; es lo que el artista tuvo la intención que fuera ese objeto en cuanto se refiere a su identidad estructural; forma, material, color, etc. Por otra parte, la *Información No-Intencional* es la información que se encuentra en el objeto pero que no fue intencionada o hecha a propósito por su productor, no es parte de la expresión intencionada del artista pero para nosotros es muy valiosa. Por ejemplo, las huellas digitales en vasijas de cerámica modelada. Esta información no-intencional es también importante en relación a la investigación científica ya que estos datos permiten muchas veces determinar la procedencia, fechas, tecnologías y procesos empleados, etc.

Por último tenemos la *Información Primaria* y la *Información Secundaria*. La primera se refiere a todos los datos en o relacionados con el artefacto en el momento preciso que fue creado, incluyendo información intencional y no-intencional. La segunda es cualquier información agregada posteriormente al momento preciso de su creación. La *Información Secundaria* es un elemento importante de información del objeto ya que nos dice algo acerca

de su historia y muchas veces esta información puede resultar más importante que la *Información Primaria*. Por ejemplo, el alto precio alcanzado por algunas colillas de tabaco pertenecientes a Sir Winston Churchill hace algunos años en una subasta, difícilmente puede atribuirse a sus propiedades físicas, a las colillas *per se*, sino más bien a la *Información Secundaria*, al hecho de que son los sobrantes de un puro que tan celebrado e histórico personaje fumó.

La *Identidad Estructural Actual* de un objeto contiene una significativa cantidad de *Información Secundaria*. Esta *Información Secundaria* se va dando por diversos factores que determinan e influyen en el contenido de la *Identidad Actual* del artefacto. Estos factores son: el *deterioro* como proceso natural, *uso y desgaste* como proceso no-natural de deterioro, la *pátina* que se da por el transcurso del tiempo, los objetos pueden ser adaptados de acuerdo al gusto de la persona o de la época, por *prestigio*, por *ganancia*, por *consideraciones religiosas, morales y políticas*, por *principios de restauración*, por la *monumentalización* de un objeto pequeño para que se vea más grande e importante, y por la *adaptación y reuso* del artefacto completo o de una de sus partes. Los factores anteriores pueden considerarse agentes de enriquecimiento de la información que contiene un objeto.

*El significado de un objeto depende del intérprete. Sin intérprete no hay un signo. Los significados están en la mente humana, no en las cosas en sí, nosotros somos quienes les conferimos un significado a los objetos.*

Es importante que siempre reflexionemos acerca de los diferentes contenidos de información de un objeto y considerar cómo los diferentes factores que determinan la *Identidad Actual* del artefacto aumentan los datos contenidos en el mismo.

Asimismo, un objeto posee cuatro niveles de significado: práctico, estético, simbólico y metafísico. En teoría todo objeto puede tener dos o más de estos significados al mismo tiempo. El *significado práctico* de un objeto se refiere al uso físico del mismo y se relaciona con sus características físicas principales. Por lo general, el creador ha agregado una dimensión *estética* del objeto. En ocasiones el objeto tiene un significado que se refiere a algo fuera de su propia realidad, como un suceso, una idea, etc., esto sería su *significado simbólico*. Y el *significado metafísico* va un poco más allá, se refiere a la posible relación o vínculo con un mundo sobrenatural, con lo divino. Tomemos como ejemplo un trono de marfil bizantino del siglo VI d.C. Su significado práctico sería: una silla para sentarse, pero es más que sólo una silla, posee un significado estético que se aprecia en su diseño: es bello. Pero también cuenta con un significado simbólico: es un trono, que denota poder y jerarquía, y además es de marfil, un material precioso que implica riqueza. Las imágenes en su base representando a los apóstoles pueden no sólo tener un significado simbólico sino también tener un significado metafísico que alude a la protección o sabiduría divina para quien se sienta en dicho trono.

Retomando el concepto de *Identidad Funcional* y considerando los cuatro niveles de significado mencionados arriba, un artefacto puede poseer tres distintas identidades funcionales: la *Identidad Funcional I*: tiene que ver con para qué fue hecho el objeto, qué significa en una primera instancia su función originaria; puede ser que fue creado para un propósito práctico, o estético, o

simbólico o metafísico. La *Identidad Funcional II*: los significados pueden cambiar en relación al transcurso del tiempo. Los que tuvo intención el creador de acuerdo a sus ideas y experiencias sería el *objeto concebido*. Pero cómo se percibe ese objeto, lo que sería el *objeto percibido*, depende de lo que entiende el usuario, ya sea entonces o

ahora. Esta *Identidad Funcional II* se refiere a cómo se percibió el objeto entonces y cómo se percibe ahora. El significado de un objeto depende del intérprete. Sin intérprete no hay un signo. Los significados están en la mente humana, no en las cosas en sí, nosotros somos quienes les conferimos un *significado a los objetos*. Por último, la *Identidad Funcional III*: considera el *significado específico personal* y el *significado social general*. El primero se refiere a que un mismo

artefacto no significa lo mismo para cada individuo. Y el segundo habla de que existen objetos o conjuntos de objetos que tienen un cierto significado para un cierto grupo de gente, para una comunidad, una sociedad, un país.

En suma, este resumen intenta dar una breve explicación del Modelo de Análisis del Objeto como Portador de Información desarrollado por van Mensch con el fin de presentar otra manera de estructurar y acercarse a los contenidos de información de un objeto. Asimismo, este modelo puede ser de gran utilidad para considerar qué información se le va a dar a los visitantes de museos, ya que es una herramienta que ayuda a curadores, investigadores, museógrafos, restauradores y educadores a realizar decisiones y formar criterios para la interpretación de todos estos datos.

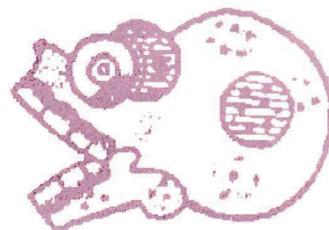
*Un objeto nunca es el producto de una mera coincidencia, habla de algo o de alguien, habla por algo o por alguien, y es responsabilidad nuestra saber extraer la información que guardan los artefactos para poder transmitirla a nuestros públicos.*

Un objeto nunca es el producto de una mera coincidencia, habla de algo o de alguien, habla por algo o por alguien, y es responsabilidad nuestra saber extraer la información que guardan los artefactos para poder transmitirla a nuestros públicos. Con sólo colocar un objeto en un lugar determinado se le está dando una interpretación. Al seleccionar un objeto concreto para su exhibición, ponerlo en yuxtaposición con otros objetos y distribuir estas yuxtaposiciones o conjuntos en un

espacio tridimensional en un museo, estamos realizando actos de interpretación. Por consiguiente, es lógico que estén teñidos hasta cierto punto por nuestros valores, creencias, intereses y gustos. Cada uno de nosotros es poseedor de una verdad, pero todas nuestras verdades no son idénticas. Es por eso que debemos tratar de serle fiel al objeto, a las historias que nos puede contar a través de la información que ha acumulado a lo largo de su existencia.



ANA MÉNDEZ PETERSON  
JEFE DE DESARROLLO MUSEOLÓGICO  
CNAP-INBA



### Referencias Bibliográficas

- McClung Fleming, Edward. "Artifact Study: a Proposed Model", en T.J., Schlereth, ed., *Material Cultural Studies in America*, Nashville, 1982.
- Pearce, Susan. *Museums, Objects and Collections: a Cultural Study*, Leicester, 1992.
- Kingery, David. *Learning from Things: Method and Theory of Material Culture Studies*, Washington, 1996.
- Maroevic, Ivo. *Introduction to Museology*, Munich, 1998.
- Mensch, Peter van. "Methodological Museology, or Towards a Theory of Museum Practice", en S. Pearce, ed., *New Research in Museum Studies 1*, Londres, 1990.