

El cuanto de Diseño: nodo de configuración entre el imaginario y la ciudad red.

Gerardo Vázquez Rodríguez

“Hemos modificado tan radicalmente nuestro entorno que ahora debemos modificarnos a nosotros mismos para poder existir dentro de él.” Norbert Wiener

Resumen

Durante el presente trabajo se manifestará el postulado del cuanto de diseño como una terminología para comprender el fenómeno del objeto de diseño contemporáneo desde un enfoque sistemático. Tratando de comprender lo anterior a través de la hipotética existencia de un macro sistema de objetos que englobaría a su vez dos subsistemas, uno configurado por la realidad tangible y otro por el concepto de información en canales de comunicación que entrelazan a los individuos dando pie al concepto de imaginario.

Palabras clave: *Diseño, sistemas complejos, sistemas sociales.*

La ciudad desde un enfoque contemporáneo podría analizarse como un complejo sistema de objetos de diseño, concepto que no podría manifestarse ideológicamente desligado del fenómeno de la complejidad sistémica.

Sería imposible e inadecuado en este momento histórico interpretar el complejo acontecer de una urbe, sus objetos y sus habitantes a partir de un solo enfoque o conocimiento especializado, así la teoría de sistemas a partir de su multi enfoque en las variantes de organización de elementos, en la colectividad de los mismos así como en la percepción y desarrollo de patrones en los individuos que lo conforman, nos permitirá organizar la información arrojada por las entidades urbana sin desestimar datos, imágenes, percepciones o narrativas por más latente que se encuentren en los propios elementos formativos de la urbe.

Permitámonos así establecer un primer postulado, donde la ciudad estaría configurada como un macro sistema abierto que a su vez estaría formado por dos subsistemas operativos, uno imaginario, ideológico,

abierto operativamente e intangible y el otro tangible, concreto y especializado en clausuras operativas, ambos subsistemas estarían en permanente relación la cual estaría determinada bajo diferentes patrones de correlación.

El primer subsistema, imaginario colectivo o iconografía sistemática imaginaria* estaría formado por los canales o redes naturales de comunicación que se establecerán entre todos los seres humanos que habitarán cualesquier colectivo urbano, estas redes intangibles que entrelazan a los individuos estarían formadas por entrañas de información en constante movimiento y donde la cantidad de personas afines a una red o canal de comunicación sería el principio de jerarquía de una red sobre las otras, se debería mencionar que la afiliación de individuos hacia una red sería en base a la igualdad y empatía de características entre las masas de información de cada uno de ellos, cabría acotar respecto a la idea anterior que la gran mayoría de nosotros estamos conectados a estas redes virtuales de información, pero en muchos de los casos, si no que en su totalidad lo hacemos de manera

³ Gerardo Vázquez Rodríguez, Arquitecto por la Universidad de Arquitectura UANL, en 1999, graduado de Maestría en Arte por la Universidad Autónoma de Barcelona, España en el 2001 y en el 2004 obtiene su título de Doctor en Arte con acentuación en arte digital, por la misma Universidad.

* Ejercicio teórico de postular por parte del autor el concepto de Iconografía Sistemática para tratar de dar un mejor entendimiento al hecho de concebir un supuesto campo imaginario de canales de comunicación no tangibles que almacenarán información en formatos muy variables que van desde la imagen de un recuerdo hasta la fluctuación de adrenalina en el cuerpo lograda por un hecho emocional en el individuo, así una iconografía nos referirá al hecho de intentar una clasificación o descripción de datos inherentes a una posible organización sistemática basada en el estudio de sus partes o propiedades

involuntaria motivados mas por la necesidad inherente de compartir con los semejantes una percepción propia de la realidad la cual estará condicionada por nuestras creencias, condicionamientos y comportamientos expresados a partir de nuestros propios cuerpos; sobre lo anterior Daniel Stern Psicólogo de la Universidad de Ginebra llegará a la conclusión:

“Nuestros sistemas nerviosos se construyen para ser captados por los sistemas nerviosos de los otros, de modo que podemos experimentar a los otros como si estuviéramos metidos en su piel”⁴;

Es decir, pareciera entonces que nuestra actividad sensorial estuviera mas hecha para exteriorizar información que para solamente recibirla, el ser humano estaría condicionado desde su aspecto elemental más básico, el genético, para fomentar una colectividad

permanente en base a la información que pueda llevar al proceso de comunicación y que pueda exteriorizar e inferiorizar de nueva cuenta como un vínculo de afinidad entre iguales.

Es entonces que áreas como la mercadotecnia, la publicidad y los medios electrónicos realizan sus principales estrategias de trabajo en descubrir estos canales o redes de información invisibles para lograr establecer discursos afines a las características de los vínculos comunicativos más jerárquicos de una sociedad y así lograr la mayor empatía con el mercado al que irían destinado, es decir que lo que estos especialistas proponen ante nuestros ojos y cerebros, nosotros mismos en realidad lo precipitamos y dimos pie para su conceptualización; todo este intercambio de información se suscitará alrededor de nuestros aconteceres diarios y por lo tanto en la medida que un objeto, diseño, programa o campaña publicitaria⁵ nos reafirme ese vinculo de información jerarquizado en un grupo de convivencia, entonces nos sentiríamos en uno o varios grados más unido a la colectividad buscada e inminente en nuestras vidas, resolviendo así momentáneamente una de nuestras mayores predisposiciones genéticas a la pertenencia al grupo. A este primer subsistema lo determinaríamos como el plano de información virtual o imaginario social.

El segundo subsistema o iconografía sistemática concreta sería la representación más clara y tangible que tendríamos de una ciudad, esta representación estaría conformada por los objetos tangibles que nos rodean y dan forma a lo que determinamos como urbe.

Estas entidades que forman a la ciudad y que aportan identidad:

“Lo que se puede decir, sentir o no sobre una metrópoli, región, pueblo o colonia”. Este subsistema será la parte concreta y determinante del macro sistema que postulamos para explicarnos el concepto de ciudad; ya sea lo que un objeto nos pueda transmitir de información entendiéndolo como un todo; desde un puente vehicular atirantado hasta una silla juego del comedor de alguno de nuestros familiares, ambos objetos determinan y configuran un mismo sistema urbano.

Es decir todo el sistema de objetos que nos rodea estará transmitiendo información a partir de todas y cada una de sus propiedades y partes.

Configuración del Macro Sistema Abierto Urbano.

Cualquier objeto creado, rediseñado, manipulado o alterado siempre replicará la información que su autor de forma consciente o inconsciente le imprimió desde su particular punto de observación sobre el sistema de imaginarios a los cuales tiene una pertenencia.

Hemos explicado hasta ahora la posibilidad de conceptualizar a la ciudad como un macros sistema de características abierta y que este a su vez estaría formado por subsistemas que permanecen en continua relación, el primero de estos sistemas menores, explicábamos se conceptualizaría como un campo intangible formado por los canales de comunicación que existen entre cada uno de los habitantes de una urbe, mencionamos también que estos canales estarían configurados permanentemente por información con características dinámica y mutables; las redes formadas por los canales de información lograrían su jerarquía e importancia sobre otras redes a partir de la cantidad de los individuos afiliados a la misma, la pertenencia a un canal comunicativo de información estaría dada por el hecho de compartir información existente es el canal correspondiente, así de esta manera una sola persona tendría múltiples conexiones de acuerdo a las características de su información.

Para Goleman los datos informativos de un ser humano estarían almacenados en sus redes neuronales, donde se darían por asentados y a su vez estarían formando creencias y percepciones; ambos conceptos aunque almacenados en nuestras neuronas son experimentados como patrones de comportamiento que modifican, alteran y se comparten en el escenario de la realidad concreta, la cual daría contenido a nuestro siguiente subsistema, el de la realidad concreta o segundo subsistema.

⁴ Daniel Stern, *The Present Moment in Psychotherapy and Everyday Life* (Nueva York: W.W. Norton, 1985).

⁵ *Objetos que se sujetan al hecho de lograr una clausura operativa en el segundo subsistema, basados en la análisis de la red de comunicación o imaginario del primer subsistema: Para que existieran estos fenómenos tangibles hubo primero que tener un conocimiento previo sobre las características de la información de mayor jerarquía en los imaginarios de un colectivo determinado y entonces poder formar conceptos que a su vez crearan objetos que derrochan información importante ya existente en las redes de determinada colectividad.*

Entonces según lo anterior nuestro siguiente subsistema que contaría con elementos concretos y tangibles sería la cristalización de la información del primer subsistema y formando así lo que conocemos y experimentamos como realidad.

Pero esta afirmación contendrá múltiples acotaciones; la primera es la forma en que se "encapsularía" la información en una forma real o comportamiento, nuestro postulado comprendería que cualquier de nosotros, usuario de este macro sistema, tendríamos la capacidad de convertirnos en un ejecutante, el cual podría estar permanentemente clausurando parte de la información existente en el primer subsistema, con la condicionante de que primero tendría que comprenderla en algún grado de conciencia individual y entonces así tendría la capacidad de determinar características de un objeto o acción en la realidad; cualquier objeto, acción o patrón de comportamiento que forma nuestra realidad estaría ligado a una lectura previa de nuestra identidad, formada por la información adyacente en nuestros vínculos de comunicación con los demás sea esto de manera consciente o inconsciente.

El hecho de interpretarnos como diseñadores en cualesquiera de las múltiples facetas existentes dentro de las áreas del conocimiento nos predispondría a tomar conciencia de la sensibilidad con la cual contaríamos para poder dar lectura e interpretar estos canales de comunicación que se establecen entre los individuos a nuestro alrededor y si fuera de esta forma los objetos que propondríamos tendrían las suficientes propiedades y características para poder ser incrustados con éxito en la vida diaria de los individuos.

También esto podría dar explicación al hecho de que en nuestra sociedad existieran individuos que sin tener una predisposición académica a ser reconocidos como diseñadores manifestarían una clara sensibilidad para crear objetos de uso, procesos o acciones con un profundo éxito en la sociedad, serían personas que sin predisposición al conocimiento de forma y función manifestarían una alta capacidad de lectura sobre la información que crea empatía entre los individuos de una sociedad o grupo determinado y entonces al tener este conocimiento les resultaría fácil determinar las condicionantes de forma, función, uso y discurso de cualquier objeto.

El objeto de diseño incrustado en los canales de comunicación grupal sean estos de alta o de baja jerarquía en medida de sus afiliados, de acuerdo a lo ya explicado, no solo tendría la característica de ser un producto extraído de un sistema de ideas sino que también manifestaría grandes y claras repercusiones sobre las conductas de sus usuarios y hasta pudiendo alterar su percepción y conducta en el marco de la realidad; pensemos en el hecho de un objeto de diseño como el teléfono móvil, objeto que ha tenido altas repercusiones sobre la sociedad de los últimos veinte

años; fue un diseño que desde sus inicios entono perfectamente con una necesidad altamente incrustada en la información que gran parte del mundo occidental manifiesta, la cual precisamente es el hecho de comunicarnos y tener acercamiento con nuestros similares independientemente de nuestra ubicación geográfica, así la telefonía móvil tenía asegurado el éxito pues su diseño conceptual estaba intrínseco en el imaginario de casi todos los individuos de una sociedad occidental, claro que habría que tener la sensibilidad de dar una estética, función y discurso que fuera adecuada para los diferentes grupos sociales formadores de la sociedad, y en este proceso es donde comúnmente mas puede tardar un diseño o fallar completamente en entrar a la realidad de las personas, es decir ya que tenemos una información que se comparte entre todos ahora el reto es que esta información colectiva tome una forma y un discurso adecuado también a canales mas particulares de comunicación expresados por los individuos en grupos determinados, grupos de infantes y adolescentes con sus respectivos subgrupos, personas adultas y sus clasificaciones.

Ahora la tarea no solo queda en diseñar en base a la identificación de información social y sus características, sino que también tiene su contraparte de igual importancia en el segundo subsistema, el sistema de la realidad tangible, retomando el hecho del teléfono celular, este fue creado en base a su alto éxito social, comportamiento que partían desde posturas antropométricas diferentes hasta la exploración de nuevas tecnologías asentadas en receptáculos con morfología referenciada a los teléfonos celulares, y entonces toda esta información que se suscita en lo real irá generando nuevos canales de comunicación en los grupos sociales, y estos a su vez nuevas expectativas a cumplir ante los determinados grupos de individuos; todo esto entendido como un fenómeno que evolucionará de generación en generación determinado por la información que se obtenga y resulte de los entornos propiciados por los objetos circunscritos al ambiente.

En determinados experimentos llevados a cabo por genetistas desde la década de los cincuentas se ha podido determinar que el entorno puede modificar no solo el comportamiento físico de una persona en concordancia con las propiedades del ambiente sino que se ha demostrado que existen variantes en el ADN de la persona en consecuencia de su entorno, es decir al nacer cualquier individuo nacerá con la herencia genética de sus padres, pero esto no quiere decir que sea esta mismo código genético el que vaya a finalizar en su cuerpo durante su edad madura, muy al contrario estos códigos serán modificados por las condiciones del entorno: gestación de raciocinios, tomas de conciencia, conclusiones, percepciones, emociones y sentimientos experimentados durante su estancia en el sistema real, sistema que estará provisto y configurado a través de objetos.

En el estudio de la genética depoblaciones se emplea la expresión variación **Epigenética**⁶ para denominar a la variación fenotípica que resulta de diferentes condiciones ambientales (norma de reacción).

Los cambios epigenéticos son cambios reversibles de ADN que ace que unos genes se expresen o no dependiendo de condiciones exteriores (polifenismo).

La epigenética (del griego *epi*, en o sobre, y - genética) hace referencia, en un sentido amplio, al estudio de todos aquellos factores no genéticos que intervienen en la determinación de la ontogenia.

La ontogenia es la historia del cambio estructural de una unidad sin que ésta pierda su organización. Este continuo cambio estructural se da en la unidad, en cada momento, o como un cambio desencadenado por interacciones provenientes del medio donde se encuentre o como resultado de su dinámica interna.

La ontogenia entre sus principales funciones manifiesta el asegurar la continuidad de la vida de una generación a la siguiente por medio de la transferencia de información necesaria para su existencia ante los canales de información social que podría experimentar.

Los objetos de diseño entonces no solo servirían para funciones determinadas, sino que en base a las experiencias que suponen para un usuario crearían un entorno capaz de modificar la información genética del usuario y por lo tanto expectativas y percepciones de la vida en todos a sus ámbitos y la información que heredará a sus próximas generaciones.

Así la responsabilidad y compromiso de un diseñador debería crecer de manera exponencial ante la sociedad.

A raíz de lo postulado crearíamos pertinente la reflexión sobre la terminología determinada como Objeto de Diseño. En la búsqueda de términos más acordes hemos encontrado la nomenclatura de *Cuanto de Diseño*.

Basándonos en las directrices que marca el Diccionario On line de la Real Academia de la Lengua Española: *Cuanto (Del lat. quantum, n. de quantus). 1. m. Fís. Salto que experimenta la energía de un corpúsculo cuando absorbe o emite radiación. Es proporcional a la frecuencia de esta última.*

Entonces la definición de Cuanto de Diseño surgiría de la analogía entre el término usado en la Física Contemporánea y el hecho o proceso que se suscitaría en el objeto de diseño entendido como un corpúsculo, célula o elemento de un sistema que contará con la capacidad de experimentar intercambios de energía en forma de información a partir de la experiencia del observador que actuaría en este caso como un fenómeno de radiación estimulante posible.

A partir de todo lo anterior haríamos referencia a la creación de una aproximación metodológica basada en la exploración del término Cuanto de diseño.

En referencia al postulado que hemos explorado en este documento cabría mencionar nuestra afinidad con las ideas del sociólogo alemán Niklas Luhmann quien postularía una forma diferente de comprender a la sociedad.

Pues en sus principales apuntes dejaría totalmente de lado la idea de una sociedad compuesta por hombres, proponiendo a la misma sociedad como el nivel emergente en el cual se reproducen las comunicaciones sociales. Este entendimiento daría forma a una sociedad en base a un entrelazado de vías de comunicación que conllevan información Fig.1.

Cuanto de Diseño según la propagación de su Información en el Macro Sistema Abierto Urbano.

Podríamos establecer dos clasificaciones para los elementos que forman cualquier entorno urbano, basándonos en la heterogeneidad de forma, función y discurso de estos fragmentos que lo conformarán y su relación de interacción comunicativa con el usuario, entendiendo en un primer plano a la ciudad como un sistema complejo de elementos, los cuales se podrán denominar como objetos de diseño o cuantos de diseño, estos elementos o fragmentos de ciudad nos rodearán permanentemente a lo largo de nuestra vida, ya sea tanto a una escala urbana, arquitectónica u objetual; así el primero de nuestros fragmentos de ciudad podría ser clasificado bajo el termino analógico de una polaridad positiva, esto desde el punto de vista y enfoque de identificación satisfactoria en la interacción con los individuos de determinado grupo social urbano el cuanto de diseño podría o no reafirmar los valores de comunicación jerarquizados que amalgaman a cierto grupo social.

Lo anterior lo podríamos explicar en base a que todos los objetos de diseño en cualquier ciudad tendrán siempre un determinado usuario a nivel directo o indirecto, directo para quien fue pensado en su utilidad primaria e indirecto para quien tendrá relaciones menos formales con el cuanto de diseño, algunas veces solo se establecerá como una relación del observador con su entorno o escenario de vida, pero sin embargo en los dos casos de uso se establecerá un intercambio de energía e información; ahora en cualquiera de los casos el usuario siempre contará de forma inherente con características de pertenencia a un grupo social, la lectura entonces que se da por parte del observador / usuario estará siempre acotada por su misma pertenencia y fidelidad de ideas a cierto grupo social.

Esta pertenencia y fidelidad se manifestará por los fuertes vínculos comunicativos o de interacción social con los demás integrantes de grupo, así de esta manera si el objeto de diseño por medio de sus formas, funciones y discursos logrará consolidar y reafirmar la

⁶ El término fue acuñado por C. H. Waddington en 1953 para referirse al estudio de las interacciones entre genes y ambiente que se producen en los organismos.

Establezcámonos entonces en este nivel de caracterización social y a partir también de nuestra explicación previa para experimentar con la metodología siguiente.

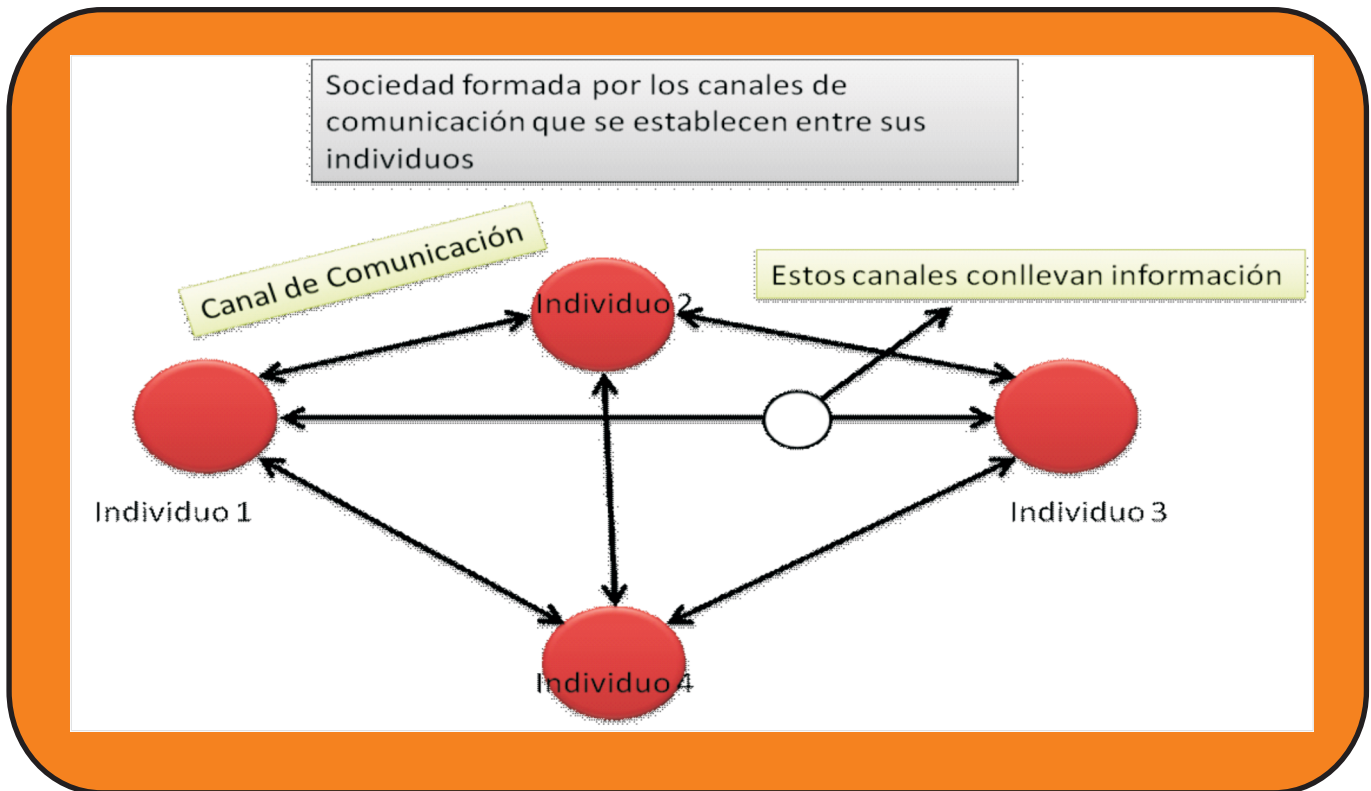


Fig.1 Interpretación por parte del autor para la representación que haría Niklas Luhmann sobre la sociedad.

información de los canales comunicativos que une al usuario y al grupo social con su identidad, entonces podríamos mencionar que el objeto de diseño estaría teniendo una favorable y positiva identificación y resonancia con el usuario y su masa comunicativa social.

El establecimiento de un elemento de ciudad en la clasificación de polaridad negativa sería bajo los términos de cómo el cuantos de diseño no cumple con una interacción satisfactoria en relación a los valores de la información que darán la identidad a determinado grupo social.

Sería entonces muy tentador el hecho de poder establecer en el sistema de creencias del diseñador, que entonces cualquier objeto de diseño tendría que buscar primero su resonancia en el nicho social al cual va determinado y de esta manera asegurar un éxito por la constante exaltación en los elementos de diseño hacia la información que amalgama a un sistema social, y hasta se podría entonces imaginar que este diseño que cumpla con las normas de identificación estaría destinado a transformarse en un icono referencial y de culto de cierto grupo social, y en realidad muchas veces sucederá de esa manera.

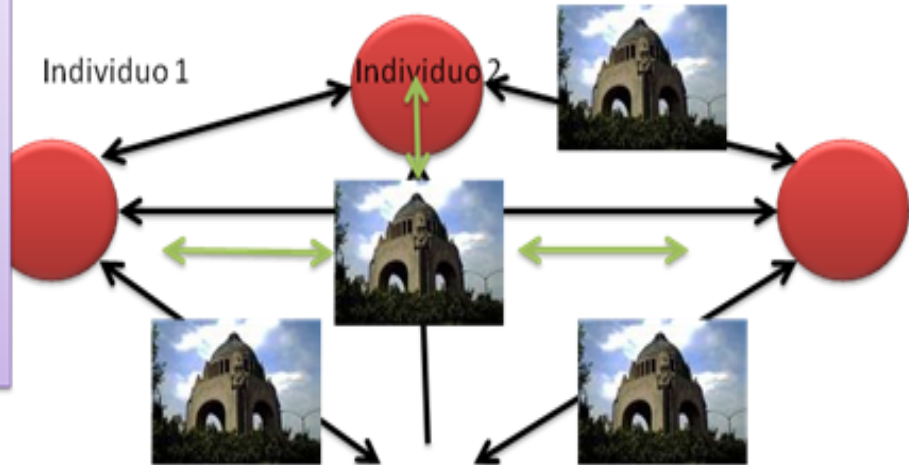
Pero esto es aun más complejo; no podríamos subestimar una interacción negativa entre el usuario/observador y el objeto de diseño y creer que no lleva a nada; de forma muy contraria existen cuantos de diseño de una alta resonancia negativa, pero que precisamente en esta cualidad esta su validez principal; un cuanto negativo puede ser tan apabullante y radical en su discurso de la realidad, que podría por una parte reafirmar los valores propios del sistema o poner en incertidumbre cualidades de la información, esta misma información que es la que recorre los diferentes canales de comunicación de un sistema social y que crea a su vez enfoques para recrear la realidad en el individuo y en el sistema.

En casos singulares, un cuanto negativo puede ser tan apabullante en su discurso estético o funcional, radical e incluso ser vaticinador de información que se estaría gestando en los canales de comunicación social y que estarían propensos a actuar en la realidad, que entonces podría por una parte reafirmar los valores propios del sistema o poner en incertidumbre cualidades de la información, transformando así la propia morfogénesis del sistema.

CUANTO DE DISEÑO POSITIVO

Cuanto Positivo de Diseño interactuando de una manera favorable y teniendo resonancia en el sistema, gracias a la compatibilidad del discurso de diseño y la información del propio sistema, posiblemente la forma o su discurso se replique.

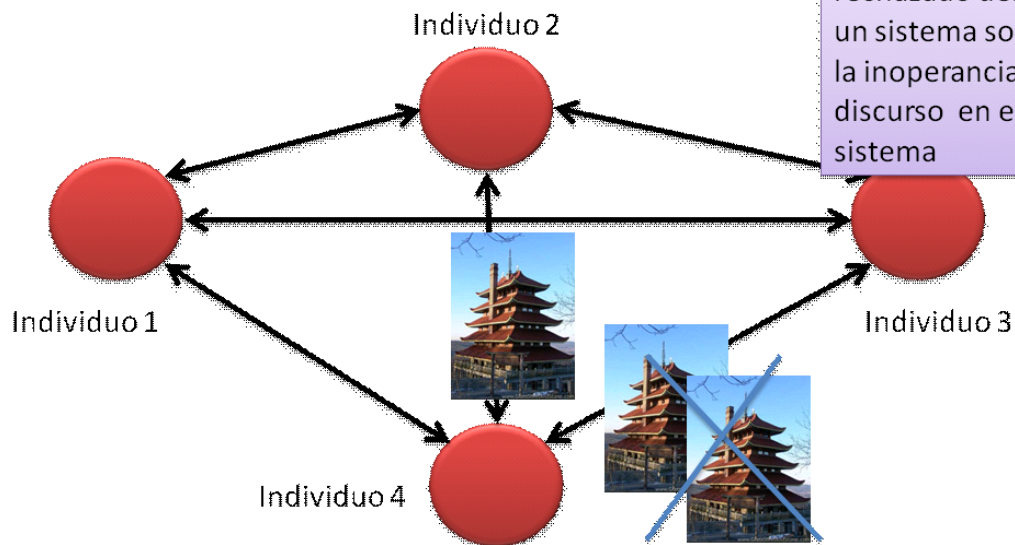
Sociedad formada por los canales de comunicación que se establecen entre sus individuos



CUANTO NEGATIVO DE DISEÑO

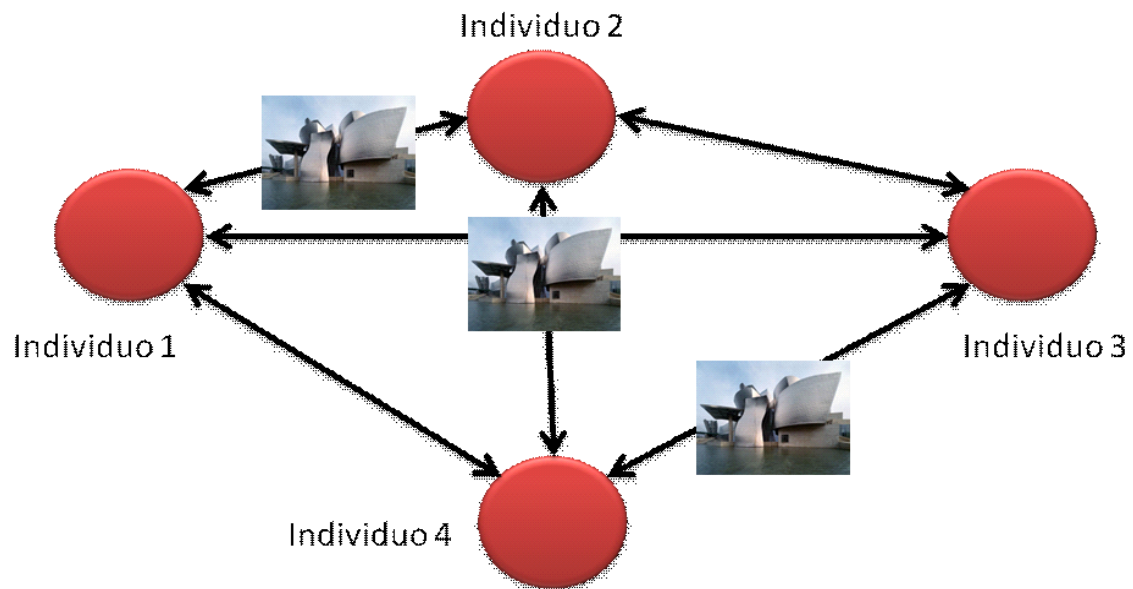
Sociedad formada por los canales de comunicación que se establecen entre sus individuos

El Cuanto de Diseño puede ser completamente rechazado dentro de un sistema social por la inoperancia de su discurso en el sistema



CUANTO NEGATIVO DE DISEÑO

Sociedad formada por los canales de comunicación que se establecen entre sus individuos



En relación a todo lo anterior podríamos establecer entonces que el cuanto u objeto de diseño se volvería una realidad tangible del imaginario social, explicando con su nivel de efectividad ante el sistema los posibles modelos de información existentes y a su vez entender por medio de esto como es que los sistemas se van integrando en base a compartir los canales de información que los forman.

También afirmaría Luhmann "Que los sistemas se configuran sobre la base de distinciones realizadas por observadores en la sociedad (por ende es imposible suponer una distinción que permita abarcarlo todo).

Esa operación básica de distinguir un sistema se produce a partir de la distinción sistema - entorno".

Tomando como base estos postulados podríamos intentar realizar un primer acercamiento a un entendimiento de la relación de los imaginarios con la ciudad y el cuanto de diseño.

Referencias

Holland, John (2004): El orden oculto de cómo la adaptación crea la complejidad. México, Fondo de Cultura Económica

Luhmann, Niklas (1989): Gesellschaftstruktur und Semantik. Studien zur Wissenssoziologie der Modernen Gesellschaft. Frankfurt, Suhrkamp.

Martín Juez, Fernando (2002): Contribuciones para una antropología del diseño. Barcelona, Gedisa.

Morin, Edgar (1999): Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. París, UNESCO.

Narváez, Adolfo (2010): La morfogénesis de la ciudad, elementos para una teoría de los imaginarios urbanos. México, Plaza y Valdés.

Sheldrake, Rupert, BOHM, David (1982): Morphogenetic field and the implicate order. En: Re Vision. Otoño, p. 44.

Referencias

WADDINGTON, C.H (1961): The human evolutionary system. En: Michael Banton (Ed)., Darwinism and the Study of Society .London: Tavistock.

WADDINGTON, C.H.(1975): The evolution of an evolutionist. Cornell University Press. ISBN 978-0801408823.

WIENER Norbert. (1948): Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas (Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine)

WIENER Norbert (1950): Cibernética y sociedad (The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society)

WIENER Norbert (1964): Dios y Golem S.A. Comentarios sobre ciertos puntos en que chocan cibernética y religión (God & Golem, Inc. A Comment on Certain Points Where Cybernetics Impinges on Religion)

WIENER Norbert (1965): Cybernetics of the Nervous System (póstumo)

WIENER Norbert (1966): Differential Space, Quantum Systems and Prediction, con A. Siegel, B. Rankin, W.T. Martin (póstumo)
