

Cultura Digital, Comunicación y Sociedad

Arturo F. Montagu
Centro CAO
Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño
Universidad de Buenos Aires-Argentina
amontagu@adu-uba.ar

INTRODUCCIÓN.

Esta propuesta propone dar a conocer una parte del vasto alcance que tiene la –cultura digital– hoy en día y su impacto en diversas disciplinas, algunas relacionadas en forma directa e indirecta con la arquitectura y el diseño, y otras que pueden considerarse comprendidas en lo que hace a la cultura general y el ambiente humano.

Este trabajo forma parte de un programa de investigación que precisamente, trata de determinar (si es que los hay) los límites y el alcance de la cultura digital contemporánea.

No se pretende realizar una especulación teórica sobre el tema sino por el contrario presentar numerosos ejemplos de carácter experimental unos y profesional otros, a los efectos de plantear una reflexión para dilucidar las posibilidades de adaptación y evolución futura de las actuales Escuelas de Arquitectura.

Procesos Multimediales

La producción de los procesos multimediales y sus aplicaciones en la red Internet ocupan una escena primordial en la reconversión de los profesionales de las áreas de diseño y producción de la cultura contemporánea. Durante los últimos cinco años ha crecido la oferta de formación en las áreas de diseño digital, multimedia y web en las principales universidades y centros educativos a nivel global, ocupando un creciente lugar en la oferta de posgrados.

Así mismo se registra una fuerte demanda de profesionales calificados para llevar a cabo el diseño y desarrollo de aplicaciones interactivas-multimedia en los sectores de la pedagogía, la información, el ocio y los servicios en general. Estos registros crecen año tras año en la Unión Europea, los Estados Unidos y en Latinoamérica, aumentado por el nivel de interconexión entre las ciudades, que generan una suerte de intercambio educativo, laboral y económico creciente. Uno de los ejemplos posibles en este sentido es el funcionamiento de la SIGRADI (Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital).

La Gráfica Digital

Constituye uno de los núcleos básicos que permite operar computacionalmente la extensa gama de interfases y aplicaciones posibles y que marcó desde los primeros procesos gráficos en la década de 1960 una tendencia hacia la –integración de los conocimientos–.

40 años después aquella tendencia ha quedado plenamente comprobada si se analiza la amplia variedad de interfases operativas que existen entre los distintos sistemas gráficos.

Puede admitirse que los procedimientos de la –gráfica digital– constituyen los –vasos comunicantes– entre las diferentes áreas del conocimiento contemporáneo.

Información Analógica e Información Digital

Las relaciones operativas que existen actualmente entre la información analógica y la digital han abierto un campo fértil para la integración de conocimientos que hasta hace pocos años era imposible de imaginar.

El progresivo aumento de los procesos de digitalización en todas las áreas proyectuales, técnicas, pedagógicas, productivas y de gestión relacionadas a su vez de modo hipertextual están produciendo un cambio singular en la sociedad contemporánea.

Las Redes de Información

Este cambio a su vez está acompañado por una serie de características relacionales que ofrecen las redes de información que permiten avizorar cambios positivos sean en el entorno privado, en el educativo y en el profesional.

Técnicas pedagógicas semi-presenciales, la realidad virtual inmersiva y no-inmersiva, el tele-trabajo, la vídeo-conferencia, la televisión interactiva, los “hostings” gratuitos y todos los protocolos adicionales de la Red no son utopías –Orwellianas–, sino son parte de los procedimientos actuales de uso cotidiano en escalas que abarcan desde la vida cotidiana hasta los mega-emprendimientos de la sociedad globalizada.

A esto debe sumarse también el acelerado desarrollo de los lenguajes de programación orientado a objetos precisamente a optimizar la organización de la información en sistemas que deben estar "on line" en forma permanente. Además estos sistemas deben poseer una consistencia interna tal que, desde el punto de vista de la teoría de la comunicación, -emisor/receptor- en donde el emisor define un contenido y un modo operativo y el receptor/res serán miles o millones (usuarios-"hits"), le permita hacer frente a las demandas y/o desajustes potenciales de la Red.

Demanda futura



Fig. 01

En los próximos cinco años la demanda de profesionales de estas áreas crecerá entre 5 y 10 veces entre las ciudades centrales de la Unión Europea, Estados Unidos y Latinoamérica. Caracas, Maracaibo, Buenos Aires, Río de Janeiro, San Pablo, Montevideo, Concepción, Santiago, México, Colombia, ocupan un rol fundamental en la formación de recursos no solo para el Mercosur y el Nafta sino con proyección de intercambio internacional.

Tecnologías de la Información

Se enfatizan las diferentes alternativas que presenta la "Red de Redes" a partir de los análisis y presentación de diversos ejemplos, haciendo una reflexión sobre las consecuencias positivas y negativas al depender en demasía de la Red.

Es decir, que un análisis de las tramas o redes culturales "tangibles" o "intangibles" actuales, permitiría dilucidar buena parte de las incógnitas que surgen día a día y que se pueden observar en la WEB.

En esta, cada autor, o cada <.edu>, o cada <.org>, o cada <.gov>, o cada <.com> desarrolla su propio dominio. Existen millones de bits (como datos intangibles) bajo un no-visible (en forma aparente) de algún tipo de control que deben ser considerados.

Precisamente existe en estos momentos una discusión de carácter conceptual y operativo respecto a la existencia de una "nueva realidad por medio de la virtualidad" relacionada con los métodos de diseño y producción de la cultura, que debiera ser tema de discusión permanente dentro de los lineamientos de este trabajo.

Disciplinas Específicas que operan con procesos de visualización

Desde el punto de vista de la cultura digital se incluyen de manera global aquellas áreas conocidas en las Escuelas de Arquitectura y Diseño.

Área Espacial. Arquitectura, Urbanismo, Paisajismo

Área Comunicacional. Diseño Gráfico, Diseño de Imagen y Sonido

Área Objetal. Diseño Industrial, Diseño Textil e Indumentaria

Disciplinas asociadas que operan con procesos de visualización

Así mismo y desde el punto de vista de la cultura en general y de la cultura digital en particular se presentarán ejemplos relacionados con las siguientes disciplinas: Antropología e Historia (relevamiento del patrimonio); Etnografía (visualización de las características socio-culturales); Sociología (análisis cualitativo); Literatura (teoría de los hipertextos); Escenografía (sets virtuales); Bibliotecas digitales; Reutilización de la información digitalizada; Talleres Virtuales de Arquitectura y Diseño.

Los Centros Multimedia del Ministerio de Cultura de México y de la Universidad de Los Andes en Colombia, el Laboratorio de Técnicas Avanzadas de Diseño de la Universidad Central de Venezuela, el Laboratorio de Sistemas de la Universidad Nacional de Tucumán y el Centro CAO de la Universidad de Buenos Aires estos dos últimos de Argentina, son ejemplos a tener en cuenta hacia donde deben dirigirse las tendencias futuras de la Escuelas de Arquitectura, es decir no solo debieran ser interdisciplinarias sino también transdisciplinarias.

Hipertexto y Virtualidad

Existen hoy en día una gran variedad de aplicaciones de las técnicas digitales que comprenden prácticamente todos los campos del "arte, la ciencia y la tecnología" y una serie de disciplinas relacionadas con el "cine y video", "fotografía digital", "sonido digital", "arquitectura, diseño y urbanismo" y la masiva cantidad de protocolos de las tecnologías de la información. Así mismo las aproximaciones hipermediales a las formas de expresión configuran una nueva estética que debe ser investigada y ampliada con características interdisciplinarias.

Los procesos de virtualización pueden ser considerados o bien en relación a la operatividad de los sistemas de edición de textos, sistemas CAD y sistemas de visualización 3D, tratamiento de imágenes y animación, o bien con respecto a las tecnologías de la información.

La interacción entre los sistemas mencionados está produciendo una serie de desajustes operativos debido al crecimiento dispar entre las aceleración creciente de las posibilidades que brindan los sistemas y el uso que se hace de los mismos.

A su vez la posibilidad de construir "aulas virtuales" aumenta el nivel de complejidad pero permite sumar "diversidades creativas" producto de otras culturas y otros escenarios, lo que constituye uno de los desafíos de la actual globalización de la cultura.

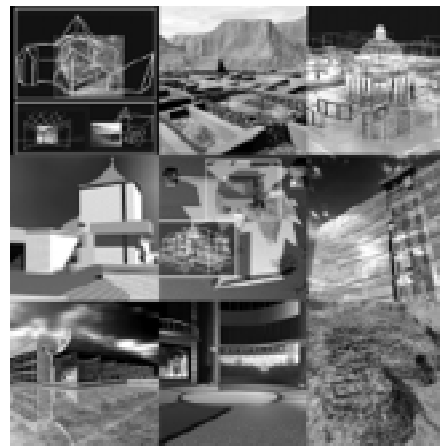


Fig. 02

CONCLUSIONES NOTA

Por una parte los procedimientos actuales en todas las ramas del arte, la ciencia y la técnica referidos a los medios digitales son en sí extremadamente determinísticos desde el punto de vista operativo, por otra parte ha habido severos cuestionamientos a esta posición por parte de algunas escuelas de pensamiento basadas en el psiquismo y el estructuralismo.

Sin embargo frente a esta posición es necesario tener en cuenta las consecuencias negativas a que nos puede llevar el "relativismo posmoderno" para el cual la objetividad es una mera convención social.

También debe considerarse como válida la dura crítica formulada a esta posición, en donde nombres sagrados del "establishment" de la cultural internacional, son cuestionados con la frase: "tras la imponente jerga y la aparente erudición científica, el emperador continúa desnudo" (Sokal, Bricmont 98)).

Finalizando, se propone que desde la arquitectura y el diseño debemos hacernos cargo de la responsabilidad que significa llevar adelante una tarea de actualización casi permanente y su vez tener en cuenta las múltiples alternativas que se abren y que deben ser investigar previamente.

Este trabajo incluye un extensa bibliografía agrupada en forma temática y además durante la presentación del trabajo, en paralelo a la exposición hablada se presentarán fragmentos de aprox. 20 CD ROM y videos de trabajos de investigación, experimentales, de alumnos y profesionales (eventualmente algunos diapositivos) ejemplificando las áreas específicas (espacial, comunicacional y objetal y las asociadas (historia y antropología, etnografía, sociología, literatura, arte digital y escenografía digital, etc) de acuerdo a lo indicado precedentemente.