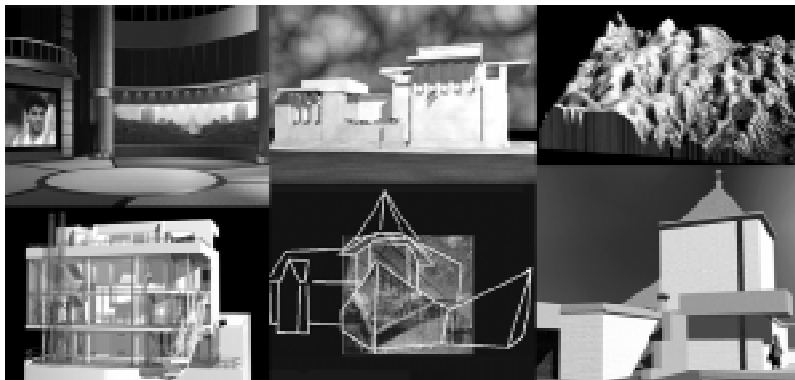


## CULTURA DIGITAL, COMUNICACIÓN Y SOCIEDAD



### Arturo F. Montagu

Centro CAO. Facultad de Arquitectura,  
Diseño y Urbanismo.  
Universidad de Buenos Aires.  
República Argentina.  
[amontagu@fadu.uba.ar](mailto:amontagu@fadu.uba.ar)

Equipo de Docencia e Investigación (1)

### Abstract

*The customary crisis that affects the countries of the region (Latin and Central America) has obliged architects and designers, by need or by affinity, to occupy other professional and educational fields that not necessarily were envisaged in the traditional curricular systems of schools of architecture and design.*

*The so called "design disciplines" are those careers related to "architecture, urbanism and design" and the "associated disciplines" are referred to general culture and the human environment.*

*"Digital culture" is the operative and conceptual tool, common to both type of disciplines that adapt its contents to the new models of "communication" that proposes the contemporary "society".*

### Introducción

"Lo que leo, lo olvido. Lo que veo, lo recuerdo. Lo que hago, lo aprendo" (Antiguo proverbio chino).

Se propone dar a conocer experiencias desarrolladas en los últimos 15 años en donde se produjeron "cambios de paradigmas" a partir del amplio espectro que abarca hoy en día la "cultura digital" y que sigue siendo la asignatura pendiente en muchas facultades de la región.

Los desajustes curriculares aparecieron en aquellas escuelas (gratuitas) de América Latina, con asistencia masiva de alumnos y un sistema curricular que, desde el punto de vista de las técnicas digitales, debió relacionar varias carreras independientes entre sí.

No se pretende realizar una especulación teórica sobre el tema sino por el contrario, presentar numerosos ejemplos de carácter experimental y profesional a los efectos de plantear una reflexión

para dilucidar las posibilidades de adaptación y transformación futura de la actuales escuelas de arquitectura y diseño de la región. También debemos ser conscientes de las posibles "tautologías" que se encuentran a menudo en un mundo tan diverso y cambiante [Sokal, Bricmont 99].

### Cultura Digital

Las crisis habituales que afectan a los países de la región ha obligado a los arquitectos y diseñadores, por necesidad o por afinidad, a ocupar otros espacios que no estaban contemplados en las currículas tradicionales de las entidades educativas.

Algunas de estas carreras están relacionadas en forma directa con la arquitectura y el diseño a las que denominamos "disciplinas proyectuales", y otras que pueden considerarse referidas a la cultura general y el ambiente humano, denominadas aquí "disciplinas asociadas".

Todas ellas tienen en la "cultura digital" [Mitchell, McCullough 97], una herramienta operativa y conceptual para adecuar sus contenidos a los nuevos modelos de "comunicación" [(Leach 76)], [Mitchell 01] que propone la "sociedad" contemporánea [Canclini García 99], [Rifkin 00].

### Hipertexto y Virtualidad

Existen hoy en día una gran variedad de aplicaciones de técnicas digitales que comprenden prácticamente todos los campos de "la ciencia y la tecnología" y una serie de disciplinas relacionadas con "arquitectura, diseño y urbanismo" con el "cine, video y sonido", "video digital", "arte digital", "escenarios de TV, cine y teatro", 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 [Montagu 99].

Este tipo de interdisciplina por el momento no existe en general en las Facultades de Arquitectura y es bien conocido en los ambientes de nuestras facultades las dificultades relacionadas con la inserción de la informática en el sistema curricular.

### Real y virtual

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 desigual 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

### 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 de 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 información, el ocio, la formación y los servicios en general. Estos registros crecen año tras año en la Unión Europea, los Estados Unidos y las ciudades latinoamericanas (en menor grado), aumentado por el nivel de

interconexión entre ciudades e instituciones, que generan una suerte de intercambio laboral y económico creciente.

Pocas instituciones en América Latina perciben esta situación y de allí nuestra preocupación de señalar un camino posible y alternativo para las Facultades de Arquitectura y Diseño de la región. Precisamente en los congresos de la Sigradi desde 1997, han aparecido grupos importantes de investigadores y docentes que proponen aumentar mediante las técnicas digitales la integración de las instituciones docentes con otras áreas de conocimiento.

### Las Redes de Información

Técnicas pedagógicas semi-presenciales, la realidad virtual inmersiva y no-inmersiva, el tele-trabajo, la video-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 "individualidad" hasta los megaproyectos de la sociedad globalizada [Dertouzos 97].

### Disciplinas Proyectuales y Asociadas

Hemos participado y observado a arquitectos, diseñadores gráficos, industriales, de imagen y sonido y también a licenciados en comunicación y educación, a autodidactas etc., participar activamente en áreas que no coinciden precisamente con el 70% de la currícula profesionalmente reconocida.

A título de ejemplo se mencionan: las empresas .com, los sets virtuales en TV y cine, el diseño de páginas web, los proyectos multimedia, los relevamientos digitales del patrimonio histórico, de los sitios arqueológicos, de las características antropológicas y etnográficas de los grupos humanos, etc. Los campos de trabajo mencionados son solo una pequeña parte de los cientos o miles que existen y que necesitan de "una cultura digital actualizada" que es la que permitirá la integración de conocimientos con-

ceptuales y técnicos.

### Proyectuales

Se distinguen tres áreas, área (Espacial): Arquitectura, Urbanismo, Paisaje; área (Comunicacional): Diseño Gráfico y Diseño de Imagen y Sonido (diseño web - diseño multimedia) y área (Objetal): Diseño Industrial, Diseño Textil e Industrial.

### Asociadas

Así mismo y desde el punto de vista de la cultura en general y de la cultura digital en particular materias como Historia de la Arquitectura y del Diseño poseen temas que se relacionan con la Antropología y la Etnografía (relevamiento del patrimonio, visualización de las características socio-culturales). La Planificación y el Diseño Urbano operan con sistemas GIS y con parámetros cuantitativos socio-económicos. El entorno gráfico (imagen-sonido-video) de los programas de Análisis Cualitativo y otras disciplinas asociadas.

Pero también se acercan a las facultades de Arquitectura y Diseño disciplinas como la Escenografía (sets virtuales, video digital, arte, sonido y fotografía digital).

Para finalizar, la realización de los talleres Reales y Virtuales de Arquitectura, Diseño y Arte que hemos realizado y observado en las presentaciones de los congresos de la Sigradi (Montevideo 98- Río de Janeiro 99) abren un camino y también un interrogante acerca de la validez o no de estas experiencias.

En esta propuesta no se ha tenido en cuenta las aplicaciones posibles de la informática en las áreas técnicas por las dificultades encontradas en los procesos de integración curricular.

### Conclusiones

Se consideran provisorias las primeras conclusiones observadas, sin embargo puede inferirse que una posibilidad de integración entre disciplinas proyectuales y asociadas podría dar lugar a la creación de un Departamento de "técnicas digitales interdisciplinarias" común a varias escuelas o facultades.

Desde este punto de vista cada país de la región ha desarrollado diferentes estrategias para la actualización tecnológica de sus respectivas casas de estudio en relación a este tema.

Así mismo existen ejemplos importantes en la región, particularmente en Brasil, Chile, Venezuela, Argentina, México y Colombia.

## Referencia

(1) Equipo de Docencia e Investigación Cristina Argumedo, Dora Castañé, Juan P. Cieri, Carlos Tessier, Eduardo Rodríguez Leirado, Claudio Deho. Asesor: Adrián Barcesat.

## Bibliografía

Sokal, Alan; Bricmont, Jean. Imposturas Intelectuales. Ediciones Paidós Ibérica. Barcelona 1999.

Mitchell, William.; McCullough Malcom. Digital Design Media. Van Nostrand Reinhold. New York 1995

Leach, Edmund. Culture and Communication. The logic by which symbols are connected. Cambridge University Press. London 1976

Mitchell, William. e-topía "Vida Urbana. Jim; pero no la que nosotros conocemos". Editorial Gustavo Gili. Barcelona 2001.

Canclini García, Nestor. La Globalización Imaginada. Ediciones Paidós Ibérica. Barcelona 1999.

Rifkin, Jeremy. La Era del Acceso. Ediciones Paidós Ibérica. Buenos Aires 2000

Montagu, Arturo F. DATARQ 2000. Base de Datos de la Arquitectura Moderna y Contemporánea. (libro + CD). Editorial Terra. Buenos Aires 1999

Dertouzos, Michael L. Qué Será. Como cambiará nuestras vidas el nuevo mundo de la informática. Editorial Planeta. Buenos Aires 1997. (M. Dertouzos ha sido desde 1947 el director del Laboratorio de Ciencias de la Computación del MIT).

## Ilustraciones

1. Análisis cualitativo para evaluar proyectos (software Atlas/ti).
2. Digitalización de sitio arqueológico (Norte argentino).
3. Render y animación Iglesia de Buenos Aires.
4. Taller análogo-digital. SIGRADI 98 (Mar del Plata).
5. Modelo incluido en DATARQ 2000 (libro + CD + sitio web).
6. Animación, cine, video, sonido. CD Fundación Cartier.
7. Render, Animación. CD Asamblea de Chandigarh. Le Corbusier.
8. Set virtual para TV. (Canal 11, Bs. As.)
9. Digitalización de sitio arqueológico (Norte argentino).

