

Acerca del estudio de la Historia del Arte.

Mabel Parada

La asignatura Reflexión Artística en sus niveles I, II y III abarca el estudio de la producción estética de la humanidad desde la prehistoria a nuestros días; y forma parte de las currículas de todas las Carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación de nuestra Universidad.

Considero acertada su inclusión porque, es necesario para todo diseñador valorar la importancia de conocer la historia del arte, la arquitectura y el diseño, ya que sus manifestaciones son testigos palpables de la evolución social de todos y cualesquiera de los grupos humanos a través de los tiempos y los espacios.

Y los diseñadores, en tanto profesionales sociales con intenciones innovadoras y transformadoras del medio en que actúan, pueden hacer uso de sus conocimientos sobre vanguardias, estilos, vaivenes, procesos de desarrollo, de integración y/o de interacción, para poder tomar posiciones críticas basadas en conceptualizaciones correctas que les permitan hacer intervenciones lo más positivas, sensibles y pertinentes posible; independientemente de que su orientación y especialización profesional sea objetual, funcional o comunicacional.

Pensando entonces en el aprovechamiento que hagan los alumnos de este aspecto de su formación, decidí orientarlos para que encaren una pequeña investigación consistente en la detección y registro de elementos específicos de diferentes vanguardias del siglo XX, y que comporta un desafío a su capacidad de observación y reconocimiento del entorno en el que transitan habitualmente y vivencian, en muchos casos de manera superficial o poco consciente, ya que, Buenos Aires en su ecléctica conformación urbana presenta, cual poema discepoliano, todo tipo de tendencias estilísticas, poniendo codo a codo un sillón Chippendale con una silla Wassily, una seda Versace con un poncho Catamarqueño o un frontón Neoclasista lindando con una marquesina High Tech.

Pero tengo otro objetivo oculto (quizás algo ingenuo) en mi propuesta de ejercitación: y es que al cambiar su costumbre de mirar "sin ver", comiencen a disfrutar del gusto de comprender lo que aparece ante sí y que fue proporcionado por una mirada sensibilizada por el saber.

Sobre William Mitchell, sus e-topías y otras digresiones. Pensando las ciudades del futuro.

Hugo Pardo Kuklinsky

Sin exagerar, creo que Barcelona se está convirtiendo en la vidriera de las grandes ideas sobre nuevas tecnologías e Internet en Iberoamérica. El portal del Ayuntamiento www.bcn.es (motor de diversas iniciativas) y múltiples eventos, confirman la importancia de la ciudad condal para reflejar novedades sobre el tema. De hecho, el año próximo, en el marco del megaevento cultural Fórum Barcelona 2004, se realizará una conferencia sobre el presente de la comunicación que reunirá a todas las primeras figuras temáticas;

una especie de dream team en la sociología de la comunicación (agendarlo y consultar www.barcelona2004.org/ en pocos meses, cuando el evento entre en su año de realización).

En ese contexto, en mayo pasado, nos visitó William Mitchell, Decano de la Scholl of Architecture and Planning, Massachusetts Institute of Technology y autor entre otros libros de «e-topía. Vida urbana, Jim; pero no la que nosotros conocemos», Gustavo Gili, 2001 (publicación original del MIT en 1999).

Mitchell brindó una conferencia en el propio Ayuntamiento, junto al profesor Manuel Castells. Había 50 personas, aunque se trataba de una de las personalidades más reconocidas en el mundillo de las ciberculturas (¿sobresaturación de conferencias?).

En su discurso, él establecía un paralelismo en la relación entre fábrica y hogar en la sociedad industrial, comparada con lo que puede ser en la sociedad digital la relación entre trabajo y hogar, manifestando algo que está presente cada día, sobre todo para aquellos que trabajamos con intangibles. Las tecnologías digitales hacen cada vez más difusa la relación entre trabajo y hogar; o sea, ya no sólo trabajamos en nuestra oficina, sino que lo hacemos en casa y hasta en el fin de semana de la manera más natural. (Por si no se enteraron, enviar e-mails a alumnos y/o clientes el domingo a la tarde es trabajo, aunque lo hagamos en chanclas, camiseta y escuchando a nuestro equipo de fútbol preferido por radio). Aunque Mitchell, como arquitecto, piensa esa transformación desde el lado de la planificación urbana (cómo las grandes ciudades compiten entre sí para captar los mejores intangibles y en esa competencia es clave la instalación de una infraestructura digital y hasta una buena calidad de vida urbana). Pero también la piensa desde el diseño de los hogares, (cómo la casa debe tener irremediablemente un espacio diferenciado para trabajar y otras variables que se presentan con la nueva situación). Pero antes de seguir con su e-topía los invito a enlazar con otra idea.

Con ese paralelismo entre trabajo y hogar desarrollé una pequeña idea que quiero compartir, ya que forma parte de mi tesis doctoral sobre modelos de desarrollo webs en sitios universitarios; la relación entre el estudio (el trabajo de un estudiante) y el hogar, creo que si no se adapta gradualmente a la era de la información, la universidad puede dejar de ser el espacio físico donde se fabrican las ideas. Hoy podemos interactuar con nuestros educadores de diferentes modos. El saber siempre estuvo en la universidad, pero si el conocimiento está en red en sistemas de bases de datos y webs temáticas, las diferencias son más difusas, aunque no hablo nunca de dejar de establecer relaciones interpersonales físicas con nuestros educadores, ni de renegar de la educación en centros universitarios de carne y hueso, ya que son vitales. Pero deberemos compartir en forma más transparente la información y el conocimiento, aplicando la intercreatividad que tanto le dio a Internet como medio (ver mi artículo sobre intercreatividad en <http://www.comunicacionymedios.com>), porque si no, será más interesante recabar información en las múltiples bases de datos existentes de la mano de un tutor que nos guíe, que ir a clase todos los días a escuchar como el profesor explica lo que dice un libro, generalmente publicado hace 20 años, y nos invita a tomar nota de ello.

La gestión de la información conlleva irremediablemente a la reconversión de la tarea docente universitaria. El profesor Mitchell decía que mientras da clases en el MIT los alumnos sacan sus ordenadores portátiles y consultan en la red interna y en Internet lo que él va diciendo, los autores que cita y los datos que señala. Esto hace más difícil su tarea, ya que compete con la información existente en la red, y debe ser, entonces, más autoexigente y minucioso, para no equivocarse y además dar un valor agregado a ese conocimiento, para que no se pueda obtener en la red en dos clicks. Sino, ¿para qué viene el alumno a clase?. El valor diferencial del docente es lo que cuenta, su capacidad para interrelacionar autores, su visión del mundo y su experiencia para motivar a los alumnos, entre muchas otras cuestiones.

Si el escenario no se modifica y las clases presenciales no dejan de ser lo que hoy son en la mayoría de los casos, es más viable y perfectamente posible que los estudiantes puedan trabajar en casa y los docentes pueden brindar información en red. La institución universitaria debe reinventar estos procesos, pero no parece haber visión para ello.

Y como la tecnología no nos viene dada en forma natural, sino que la reinventamos nosotros día a día en base a los nuevos escenarios, Internet es una idea social precisamente inventada para mejorar la gestión y la interacción entre las personas y la información. Se necesita pensar la ingeniería de los procesos en el ámbito educativo y luego programar las herramientas informáticas para cumplir esas nuevas demandas. Así es que las instituciones educativas tienen que emprender ese proceso o colocarse a la cola de los pocos que ya lo hicieron. Porque «a veces la imposibilidad es la verdadera razón de nuestras preferencias». (Sunstein, 2003: 111).

Sunstein señala en República.com que los ciudadanos que son privados o limitados en sus opciones pueden no desear lo que han sido privados de elegir. Entonces, posibles opciones se convierten en no-opciones por ser desconocidas por el público (los ciudadanos o los alumnos).

Hoy es imperdonable que las instituciones universitarias no le brinden a sus estudiantes opciones de formación asociadas a la red y se queden inmersos en el lápiz y el papel medieval. Esto se traduce en futura pérdida de oportunidades y en una deficiente distribución del conocimiento hacia dentro de la propia institución. Pocos facultades ofrecen webs y/o intranets de calidad y con contenidos diferenciales y de valor agregado, limitándose a copiar contenidos escasos de comunicación institucional. Además, menos cátedras ofrecen aún espacios en red para compartir el conocimiento, como bitácoras o pequeñas webs como aulas virtuales.

Con un back en el navegador o un click en un hipertexto, volvemos a Mitchell y así podemos decir unas palabras de su «e-topía»; una segunda/tercera/cuarta parte de «being digital», el clasiquísimo libro de Negroponte (1995). Aunque sean de lectura obligatoria (reflejan claramente el signo de los tiempos), en ambos se juega una especie de lotería de pronósticos deportivos para el futuro; zapatos con chips, sin chips o empate.

Mitchell, como Negroponte, está en el lugar indicado (el MIT siempre lo fue) y nos presenta una visión de las ciudades del futuro muy impresionante, aunque a veces resulta

un poco sorprendente con sus pronósticos sobre la vida urbana que nos espera; «Nuestra ropa y accesorios estarán llenos de bits. Es posible que los zapatos lleguen a tener más líneas de código que el disco duro actual de nuestro ordenador». (2001: 59) ó «No tendríamos que educar explícitamente a nuestros aparatos y a nuestro entorno, en absoluto; si fueran realmente tan inteligentes, deberían ser capaces de saber que necesitamos de ellos sólo con observarnos». (Ídem: 70).

Además, como tantos escribas de nuevas tecnologías, sus palabras suenan exageradamente sesgadas, referidas a las pocas ciudades en el mundo donde la evolución tecnológica descripta afectará verdaderamente nuestras vidas. Y este es el principal problema de los escribas del MIT. Se olvidan de un mundo que va a otro ritmo, donde las tecnologías aún no pudieron garantizar agua potable, ni teléfono, ni muchos menos conexiones a Internet. Mientras, en el 95% de las ciudades del planeta (Barcelona es tan seductora porque está en el 5% restante, por eso viene Mitchell a dar conferencias), la polución, la inseguridad, la falta de oportunidades, la brecha entre ricos y pobres y la creciente marginalidad son las variables que sí están afectando su vida urbana. Para no olvidarnos del aspecto tecnológico, también vital, decimos que antes de hablar de vestimenta digital, transportes del futuro y megainfraestructuras, las ciudades deberían garantizar conexión a Internet a bajo coste para todo el mundo y sí o sí, red digital en todas las escuelas de educación básica.

Pero vayamos a la idea central del libro. Sus e-topías son ciudades económicas y ecológicas que funcionen de manera más inteligente. Los principios de diseño básico se pueden reducir a 5 puntos;

1. Desmaterialización.
2. Desmovilización.
3. Personalización en masa.
4. Funcionamiento inteligente.
5. Transformación suave.

1. Un bit usado no contamina. Economía sin gravedad. ¿Es realmente necesario construir este edificio?. ¿O puede ser remplazado por sistemas electrónicos?.

2. Mover bits es mucho más económico y eficiente que mover personas y mercancías. Sacar partido de las telecomunicaciones para crear nuevos modelos urbanos más refinados, infinitamente más eficientes. La mejor estrategia de ahorro.

3. Diarios personalizados, sofisticados servicios de alquiler y distribución de coches gestionado electrónicamente. Pero personalización en masa es justamente no elegir un estándar, sino muchos estándares para diferentes públicos. Reducir el despilfarro y estrategias dinámicas de precios gestionando eficazmente la demanda y estimular el ahorro.

4. Por ejemplo, un sistema inteligente se puede controlar con sensores para que suministre agua sólo cuando las condiciones indican que se necesita más humedad. Uno realmente inteligente debe controlar tanto el entorno como el nivel de agua disponible. Su objetivo es crear mercados sensibles, de gran eficacia, para los recursos consumibles escasos de los que depende todo asentamiento humano.

5. Las ciudades se transformaron en la era industrial; exigió la dotación de extensas zonas industriales, de viviendas para los trabajadores, de oficinas centrales en las ciudades y de sistemas de transporte de gran capacidad.

Hoy el espacio servido electrónicamente no tiene que estar concentrado en grandes áreas contiguas, sino que pueden distribuirse realmente a través de un tejido urbano finalmente granulado. Conclusión; «en el siglo XXI, la condición de la urbanidad civilizada se puede basar menos en la acumulación de objetos y más en el lujo de información, menos en la centralidad geográfica y más en la conectividad electrónica, menos en el aumento del consumo de los recursos escasos y más en su gestión inteligente». (ídem; 164)

La visión de Mitchell radica en las enormes modificaciones que las ciudades sufrirán con las aplicaciones tecnológicas destinadas a aumentar nuestra calidad de vida y a distribuir información de la forma más eficiente posible y en cómo los arquitectos y planificadores urbanos deben percibir estas ciudades y redefinir su propia tarea.

Además trabaja algunas ideas que empiezan a popularizarse en el mundo académico.

Hablo del impacto disímil de la interacción en comunidades con el uso de la red.

Hasta hoy las comunidades fueron sinónimo de virtud como producto de la interacción en la red. Las comunidades son positivas para acercarnos con eficacia a nuestros grupos de interés e intercambiar conocimiento. Pero desde hace tiempo se leen teorías acerca de lo contraproducente del aislamiento en grupos afines que producen dichas comunidades. Según Sunstein, por ejemplo, nos limitan el acceso a la diversidad de opiniones necesarias para el desarrollo de una democracia. Según Mitchell, puede hacer que algunos miembros de la sociedad sean literalmente invisibles para otros y formar guetos de afinidad. Así es que las ciudades necesitan adaptarse a la nueva coyuntura que promueve el uso tecnológico; competir entre sí para ofrecer la mejor infraestructura digital, evitar el aislamiento y degradación de los barrios donde no llega la revolución digital y otros conceptos necesarios para replantear la ciudad del siglo XXI desde las actuales e-topías.

Un último concepto que me parece brillante (pero no olvidemos, insisto, el sesgo de sus palabras, porque si no parece que viviéramos todos en Silicon Valley, en Bangalore o en la city londinense); «La arquitectura ya no es simplemente el juego de los volúmenes bajo la luz: ahora incluye el juego de la información bajo el espacio. (Idem. 48). Está claro que los nuevos arquitectos deben planificar pensando en digital + hierro y cemento. Con la comunicación pasa algo semejante; dejó de ser hace rato el estudio de cómo el receptor consume pasivamente los grandes medios del siglo XX para ser una ciencia que intente explicar cómo administrar, gestionar y distribuir la información, que de escasa pasó a ser sobreabundante.

En definitiva, «e-topía» es una lectura muy entretenida e imprescindible para arquitectos, sociólogos urbanos y aspirantes a tecnólogos (y porque no para el ama de casa moderna, la que mira y lee *Cosmopolitan* y le gusta el fútbol desde que juega Beckham).

Aunque esté un poco más cerca de la digitofilia que de la sociología urbana.

O sea, mientras él nos habla de los «comedores virtuales» de IBM (mesas divididas por la mitad mediante pantallas de retroproyección, en las que podemos ver imágenes de video a tamaño natural de los comensales sentados en la mitad opuesta), yo demoraba hace un mes 4 minutos para enviar un archivo de 500 K.

La e-topía sería, en América Latina, conexión gratuita a internet, y en Europa, banda ancha para todos. Y ordenadores y programas más accesibles. Y una política en contra de la obsolescencia planificada (menos actualizaciones leoninas para vender nuevos productos). El cumplimiento de mi e-topía llevaría irremediablemente a la evolución hacia la e-topía de Mitchell.

www.hugopardo.com

Saberes y proyecciones de los profesionales del Diseño.

Graciela Pascualetto

Memoria

En su entrada a la institución universitaria los estudiantes manifiestan sus deseos y a la vez su incertidumbre con respecto a la carrera que inician y a las perspectivas que a través de ella, pueden vislumbrarse en el campo socio-laboral. Los nuevos paradigmas científico-tecnológicos y las transformaciones políticas, económicas, sociales y culturales que enmarcan la formación profesional requieren estrategias que nos aproximen a la comprensión de este mundo cambiado y cambiante en el que los conocimientos “acabados” ya no nos proporcionan respuestas.

La asignatura Introducción a la Investigación constituye una oportunidad para abordar estas mutaciones y delinear situaciones que favorezcan la comprensión de la realidad y la apropiación de contenidos para interpretar las condiciones del presente y manejarse en sus vaivenes.

Como viene ocurriendo desde las últimas décadas, al tiempo que se advierte un fuerte énfasis en la especialización, se observan demandas vinculadas con competencias éticas, interactivas y comunicacionales para favorecer el trabajo interdisciplinario, la producción en equipos y la gestión de las organizaciones laborales.

Para explorar esta tendencia, los grupos formados en cada Comisión formularon sus proyectos de investigación recorriendo dentro de su especialidad –Gráfico, Interiores, Historieta, Indumentaria- un ámbito específico. A partir de este recorte se inició la búsqueda bibliográfica en fuentes primarias, secundarias y terciarias para la formulación del marco teórico y la realización de un pequeño trabajo de campo consistente en entrevistas a titulares de empresas y/o a diseñadores que trabajan en relación de dependencia o que han establecido sus propios emprendimientos productivos.

A través de esta metodología, los alumnos exploraron distintas problemáticas vinculadas con el diseño editorial, publicitario, de señalética y de historieta; con la ambientación de espacios en la vivienda, en organizaciones empresariales y educativas; y con el fenómeno de expansión de los microemprendimientos productivos (objetos, vestimenta y accesorios) en la ciudad de Buenos Aires y en la zona norte del Gran