
Interficies de las Comunidades Virtuales.

Director: Dr. Josep M^a Monguet F.
Doctorando: Arq. Felipe César Londoño L.

XXIII. Conclusiones Generales.

Las últimas décadas del siglo XX presenciaron la manera como las nuevas tecnologías de acceso al conocimiento enriquecían la comunicación, y cómo surgía una nueva cultura interconectada, producto de la comunicación digital, que, en principio, eliminaría barreras geográficas, de aspectos tecnológicos y sociológicos, con el objeto de compartir solidariamente la información básica en el entorno de las nuevas redes computacionales y autopistas de la información. De esta forma surgían las comunidades virtuales como redes ciudadanas y movimientos contraculturales que tenían como propósito luchar por objetivos comunes y poner a circular información libre entre los miembros.

Una tarea prioritaria en esta época de comunidades establecidas y caracterizada por el exceso de información en los medios, es reorganizar los flujos para que el conocimiento sea accesible por todos los grupos sociales. Internet se caracteriza porque ofrece un espacio para que las comunidades, que siempre han existido en la cultura humana, interactúen con la información y el conocimiento, a la vez que potencia y revaloriza las comunidades a partir de las nuevas posibilidades de interacción y participación.

La estructura de las relaciones está cambiando de los enlaces entre lugares geográficos a las conexiones entre personas, de acuerdo con los roles que cada una de ellas tenga en la red. La sociedad está transformando su esquema de multitud de pequeñas agrupaciones de personas, en casas, vecindarios o lugares de trabajo, por sociedades conectadas donde la importancia del lugar pasa a un segundo plano y priman las fronteras permeables y las interacciones entre personas diversas y alejadas.

Estas transformaciones, sin embargo, son limitadas. Las cifras demuestran que la utilización de la red y la compra de los equipos por parte de los usuarios limitan hoy y lo seguirán haciendo durante mucho tiempo, el acceso a Internet por parte de los países en desarrollo. La personalización de la Web, a través de las *homepages*, por ejemplo, marca una diferencia cualitativa grande entre diversos sectores de la población que tienen o no acceso, que pueden intercambiar información o simplemente observar una parte de ella.

En Colombia, y como lo demuestra la encuesta adelantada por la Cámara Colombiana de Informática y Telecomunicaciones (CCIT), para el 31 de diciembre de 2001 existían 670.000 clientes conmutados, de los cuales el 93% estaba localizado en las principales

ciudades: Bogotá, Medellín y Cali, y sólo en Bogotá se concentra el 80%.¹ Esto significa que casi toda la región colombiana no posee conexión alguna a las redes, a pesar del gran esfuerzo que hace el gobierno nacional y las administraciones municipales por romper lo que se ha llamado “la brecha digital”.

Por ello, se convierte en prioritario desarrollar acciones que rompan los aislamientos tecnológicos y culturales. Una de estas acciones se ha encaminado a abaratar los costos de los equipos y a definir una estrategia nacional de conectividad que permita el acceso a las redes a gran parte de la población. Las reducciones arancelarias, acompañadas de acciones de educación a la comunidad, fortalecerían las posibilidades de acceso a los conocimientos de la era de la información.

Como lo demostró Castells, los usos de Internet son básicamente instrumentales y como tal deberían poderse modificar a través de prácticas cotidianas que extiendan la sociabilidad real a través de la red. Desde la perspectiva de la educación generalizada, por ejemplo, desde la construcción de entornos múltiples donde interactúen redes locales, o desde la implementación de tecnología alternativa para enlazar barrios y ciudades, será posible llevar la tecnología y sus nuevos usos a comunidades alejadas y de pocos recursos.

Esta tesis demuestra, a través de la aplicación del método cualitativo y cuantitativo de análisis, que las interfaces son un espacio de comunicación y que como tal, es un lugar donde converge un sistema complejo de relaciones el cual está estructurado por una parte, con periféricos, lenguajes naturales o pantallas que se activan a partir de la acción del usuario; y por otra parte, con variables formales, funcionales y de contenidos, que evidencian una evolución cíclica con respecto a medios anteriores.

La interficie puede convertirse en un lugar donde convergen varios sujetos conectados en red. Y estos sujetos conforman comunidades en el que intervienen factores sociales y tecnológicos, aspectos políticos y culturales, espacios de participación ciudadana o centro comercial, que reflejan, como espejo, el pensamiento, las necesidades y las expectativas de las comunidades que las conforman.

Internet ha introducido nuevos elementos que están transformando radicalmente las formas de relacionarse entre las personas. Y estas relaciones están basadas en los intercambios de información. Las interfaces son los lugares donde estas relaciones se llevan a cabo y por ello se convierte en fundamental el análisis y la organización de los flujos que allí se presentan para reconvertirlos en conocimientos. Las comunidades son el espacio para que este conocimiento se redistribuya y se vuelva accesible a otras comunidades y grupos sociales.

Y la labor de los diseñadores, como dice Bonsiepe, debe ser sintetizar la complejidad del saber y ayudar a presentar la información diseñando la interficie entre la fuente de información, los datos y el lector. El diseño visual o de información, afirma, podría

¹ Cámara Colombiana de Informática y Telecomunicaciones. En: www.ccit.org.co

volverse una disciplina decisiva por la llamada explosión de información y contribuir en la gestión de la información.²

La sociedad, por tanto, no debe ser superada por la herramienta y la información. Los antepasados ya habían luchado contra ello. En el “Mural de la Rebelión de los Instrumentos”, pintado hacia el siglo V d.C., sobre una pared en la Huaca de la Luna, en el Valle de Moche en Perú, escudos, lanzas, porras y flechas se humanizan y tornan a destruir a los seres humanos que los crearon sin tener la sabiduría de manejarlos.³

La Web es el espacio donde la instrumentación tecnológica reconvierte la información en conocimiento. La tarea debe ser convertir a Internet en la gran memoria de la humanidad, donde los avances se realicen en forma comunitaria y donde todo se alcanza con la interacción de todos, bajo el concepto de servicio antes que la apropiación, de hermandad antes que de dominio.

Las tareas llevadas a cabo en la tesis, y que tienen que ver con el análisis teórico de las nuevas tecnologías, la reorientación de los conceptos a partir de las espirales cíclicas de los medios, el diseño de módulos de formación para Web y CD ROM, la capacitación a docentes y miembros de grupos sociales, la estructuración de comunidades en sectores populares de la población y la definición de estrategias en redes ya establecidas, dejan ver un panorama en el que se vislumbra con claridad la necesidad de continuar llevando a cabo labores de difusión de los medios para democratizar la información y permitir que cada vez más personas se conecten e ingresen e intercambien datos en la red.

No se trata por tanto, sólo de navegar y disfrutar de la información ya existente. El objetivo debe ser participar activamente en la construcción colectiva de información que fomente la discusión sobre temas académicos (como en el caso de la Web de los profesores) los foros latinoamericanos (como en La Red), las proyecciones culturales (como en los Telecentros de las Casas de la Cultura) o sobre los temas diversos que las comunidades definan como prioritarios.

La tesis abre el campo para investigaciones futuras en torno al método propuesto, y posteriores implementaciones de los módulos de capacitación en diversos sectores de la población, bien sea estudiantes universitarios, como también grupos sociales que se interesen por la creación de comunidades e intercambios de contenidos vía Web. La propuesta de investigación que ahora se abre, a partir de la tesis, de la implementación de una metodología para el Diseño Digital para implementar en los programas académicos de facultades como Arquitectura, Diseño Visual, Ingeniería de Sistemas, entre otras, permite vislumbrar un campo de acción del diseño de interfaces donde el manejo tecnológico se combina con la construcción de contenidos, en una relación directa que posibilitará el que los sujetos conectados intercambien datos, generen propuestas, publiquen información y

² Bonsiepe, Gui. "Una Tecnología Cognoscitiva - De la producción de conocimientos hacia la presentación de conocimientos". En: www.culturadeldiseno.cult.cu/conferencias/cguibonsiepe.htm

³ Restrepo Arcila, Roberto Arturo. "Conocimiento y Educación en la Antigua América". En: Restrepo Arcila, Roberto Arturo. *El Vuelo de la Serpiente. Desarrollo Sostenible en la América Prehispánica*. Santafé de Bogotá: UNESCO, Siglo XX Editores, 2000, pág. 110.

desarrollen investigaciones para producir nuevos conocimientos. Así mismo, la tesis abre un espacio para la construcción en la Universidad de Caldas del Laboratorio de Entornos Virtuales, que en convenio con otros laboratorios y universidades, como el Laboratorio de la Imagen, la Universidad Nacional de Colombia, el Laboratorio de Aplicaciones Multimedia de la Universitat Politècnica de Catalunya y el Laboratorio de Investigaciones Audiovisuales (LARA) de la Universidad de Toulouse – Le Mirail, en Francia, fomentará proyectos de investigación conjunta, programas de formación en Maestría y Doctorado en las áreas de los Sistemas Interactivos Multimedia, e intercambio de experiencias académicas en las diferentes áreas.

Internet, en síntesis, facilita el intercambio de información pero a la vez, es soporte del conocimiento, como en su momento lo fue el pergamino o el papel. Internet es un objeto intelectual que permite conservar, transmitir y trascender el conocimiento de cada momento. Las interfaces de las comunidades virtuales se asemeja a lo que en su momento fueron los tejidos, con tramas y urdimbres de las altas culturas de la Antigua América: un reflejo cultural de la construcción de la realidad en cada momento, el espacio-tiempo de una misma realidad cíclica y relativa, expresada multidimensionalmente en el tejidos de las redes.