

VISUALIZACIÓN DE CONOCIMIENTO: LOS JÓVENES Y LA CULTURA DEL CYBER

DCV Javier De Ponti; DCV Alejandra Gaudio;
DCV Silvana Nessi; MsC Susana Sautel¹
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación
Universidad Nacional de La Plata
javierdeponti@fba.unlp.edu.ar
agaudio@huma.fahce.unlp.edu.ar
ssautel@huma.fahce.unlp.edu.ar

Introducción

El proyecto de investigación *“Los y las jóvenes y las nuevas tecnologías de la comunicación y la información: la cultura del cyber”* es de carácter experimental, y se inscribe en el área de diseño de información, entendido como un ámbito de innovación sociocultural con discursos y prácticas propias (Bonsiepe, G.; 1999).

Un equipo multidisciplinario conjuga herramientas teórico-metodológicas provenientes del campo de las ciencias sociales y orienta su investigación al diseño de un dispositivo digital que ponga en evidencia la descripción de pautas culturales de un grupo etario (jóvenes) usuario de un espacio social definido (*cybers* de la ciudad de La Plata) caracterizado por la práctica de las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información.

Como aporte original a la investigación, el proyecto consta de dos fases intervinientes en el diseño de información:

- la producción de contenidos y
- la organización eficaz de los mismos (pertinencia de significados y claridad formal) en la proyectación de productos de visualización de conocimiento.

En este trabajo se presentan algunos avances del proyecto desde aspectos relacionados a ambas fases de la investigación: la cultura del *cyber* y los jóvenes; y el diseño de una *partitura de visualización* que permita contextualizarla.

Producción de contenidos: el cyber, los jóvenes

El cyber es un espacio social urbano emergente sustentado en las prácticas con las nuevas tecnologías de la comunicación y la información.

El análisis del *cyber* como espacio social emergente lleva a indagar en la influyente relación espacio-tiempo en las prácticas sociales y en la nueva cultura que de ellas derivan. Bajo el

¹ Integrantes del proyecto H/460 «Los/las jóvenes y las nuevas tecnologías de la comunicación y la información: la cultura del cyber». Programa de Incentivos FHCE.UNLP/Ministerio de Educación de la Nación

paradigma de la tecnología de la información, las nuevas prácticas sociales no sólo han transformado el espacio, sino también el tiempo. El *cyber* abriga esa cultura emergente entretrejida por la lógica compartida de la nueva temporalidad en un ámbito urbano, inexistente hace sólo una década. Es un espacio destinado a dar servicios de Internet que ha crecido notablemente a lo largo y a lo ancho del país, y conforma un universo heterogéneo tanto en sus formas como en los modos de uso. Hay una nueva identidad que debe forjarse aprendiendo a vivir con una fragmentación del yo, de las culturas, de las sociedades y del mundo en su conjunto que debe integrar novedosamente las fuerzas de lo local y lo global, contemplando en simultáneo la unidad y la pluralidad, lo único y lo diverso, lo colectivo y lo individual. Si entendemos por cultura no una entidad o algo a lo que puedan atribuirse de manera casual modos de conducta o procesos sociales, sino “sistemas de interacción de signos interpretables (símbolos)” (Geertz, C., 1991), la cuestión subyacente es describir de manera específica y circunstanciada –con el apoyo de una base fáctica- las pautas que identifican un sistema cultural. El *cyber* como un contexto dentro del cual pueden describirse ciertos fenómenos de manera inteligible.

Un trabajo de precampo realizado por el equipo, registró indicios empíricos sobre la edad de la mayoría de los usuarios de los *cyber*: jóvenes.

¿Quiénes son estos jóvenes que desde un ámbito extrahogar, desde una ciudad, capital de una provincia de un país de desarrollo medio transitan hacia –y vivirán plenamente en- la sociedad de la información? ¿A qué sectores sociales pertenecen? ¿Cuáles son los modos de uso de las nuevas tecnologías?

Los jóvenes se encuentran inmersos en la cultura de los medios tecnológicos, están formados con la dinámica de la televisión y asimilan fácilmente las formas de comunicación en red. Mediante su relación con las nuevas tecnologías tienen una singular capacidad cognitiva y son acreedores de un repertorio expresivo cuyo lenguaje les resulta fácilmente apropiable. Sus narraciones están signadas por el ritmo y la velocidad de las comunicaciones masivas y sus percepciones responden a una cultura de la *pantallización*.² Según Jesús Martín Barbero, se trata de la formación de “comunidades hermenéuticas que responden a nuevos modos de percibir y narrar la identidad, y de la conformación de identidades con temporalidades menos largas, más precarias pero también más flexibles, capaces de amalgamar, de hacer convivir en el mismo sujeto, ingredientes de universos culturales muy diversos” (Barbero, J. M.; 2003:3) Los jóvenes aplican su forma de vida a una lógica propia, acomodándose a nuevas formas de reunión cuyo eje es estar conectados, estar juntos sin más (Margulis, M. y Urresti, M.; 2000:65). Para ellos el *cyber* funciona como punto de encuentro, con la particularidad de que el simple *estar* puede tomar la forma de red, “los ingenieros de lo urbano ya no están interesados en cuerpos reunidos, los prefieren interconectados” (Barbero, J.M.; 2002:5).

² El término *pantallización* es entendido aquí como una puesta en pantalla que reúne las condiciones básicas para el acceso y la comprensión de los contenidos.

El *cyber* es un espacio cerrado en el que individuos que están casi en contacto físico, codo a codo sentados uno al lado del otro, coinciden en comunicarse a través de la red virtual a través de una pantalla. El objetivo en principio no es reunirse ni compartir el espacio físico, sino ingresar en la red para establecer relaciones a través de ella. La interacción se produce a distancia (pares que están en la misma ciudad o en otro lugar, o en otras ciudades) en salas de chateo o intercambio de material a partir de *weblogs*.

En el *cyber* la idea de cercanía o lejanía tiene que ver con un modo particular de percibir el espacio, donde el lugar físico pierde relevancia frente a un espacio al que se accede desde la pantalla (el límite de una especie de tubo por el cual se accede a otros tubos, la red del *cyberespacio*). Los jóvenes como usuarios del *cyber* pueden permanecer apenas unos minutos o toda una tarde, según la actividad que desarrollen, revisar el correo electrónico, navegar por la web, chatear o jugar. Los discursos se modifican según el tipo de actividad y los lenguajes responden a cada una de las actividades, a su vez asimiladas según los grupos de interacción. En la pantalla la interfase propone un universo de vínculos cuya simultaneidad implica una serie de interacciones polifuncionales: clicar, bajar datos, escribir, leer, buscar; pero también interactuar, intercambiar, jugar y relacionarse. La interfase (por definición aquello que permite al usuario acceder al uso) es la cara visible del espacio virtual, donde se accede al espacio-tiempo en que se ejercen las comunicaciones. El estar conectado es para los jóvenes un signo más de pertenencia, y la interfase visual es la puerta por la que acceden a su mundo de relaciones, cuanto más veloz sea esa puerta de acceso mayor atención podrá darse a lo que pase en la pantalla.

La elección del *cyber* para los jóvenes está determinada por la velocidad con que *corren* sus computadoras, este concepto es determinante para quienes buscan los más rápidos modos de interacción y relacionan directamente la velocidad de los ordenadores con la calidad de los servicios. Este concepto de velocidad señala el estilo de las nuevas sensibilidades y bifurca la relación entre espacio físico y espacio virtual: la interacción simbólica en el *cyberespacio* es distinta a las del mundo real, en él se configuran otras representaciones y otras condiciones de simbolización. La velocidad es la rapidez con que baja la información, con que abre una ventana o carga un dato, con que el ordenador da respuesta de interacción, pero fundamentalmente la anulación del tiempo de espera que produce ansiedad e insatisfacción. Series de individuos cercanos entre sí con la imagen fija en la pantalla realizando movimientos fisonómicos de comunicación, sonrían, piensan, escuchan, responden y fundamentalmente buscan anular el tiempo de espera. La velocidad tiene su expresión física que se manifiesta mediante golpes en el teclado, movimientos circulares y reiterados *double click* en el mouse, y en una ansiedad que se observa en los movimientos del cuerpo: golpes con los pies, resoplidos, movimientos hacia atrás, giros con la cabeza. Estos movimientos no difieren de las expresiones corporales que realizan los espectadores entusiastas con un partido de fútbol por televisión o con una película en el cine,

pero en el cyber se le suman los movimientos propios de la interacción.³ Como señala Beatriz Sarlo, los juegos interactivos, el zapping, el Chat, han impuesto la costumbre de la velocidad plena de los acontecimientos. (1996:188) Las generaciones jóvenes comparten el *hábitus* de la velocidad en un lugar donde se accede a un espacio virtual, lleno de abstracciones. Alentados por la energía de la edad, el *cyberespacio* les pertenece, forma parte de sus vivencias y de su imaginario y es para ellos un elemento diferenciador de las generaciones que los preceden, tal vez por eso se asombren de los adultos que van a jugar al *cyber*, “la juventud como plus de energía, moratoria vital (y no sólo social, como dicen todos los estudios) o crédito temporal es algo que depende de la edad, y esto es un hecho indiscutible.” (Margulis, M.; 2000:24)

Aspecto proyectual: *partitura de visualización de conocimiento*

“La esquematización de la realidad debe referirse necesariamente a la visión que la mente tiene de esa realidad. La esquematización pretende ser más o menos realista en tanto que el modelo inteligible que proporciona concuerde con determinada realidad” (Moles, A; 1999:18)

Un avance de análisis del macrocontexto en el que se desarrolla cultura del *cyber* es presentado aquí mediante una primera *partitura de visualización* que plasma algunas pautas sociales y culturales surgidas de la práctica de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información. Lo que aquí se denomina *partitura de visualización de conocimiento*, permite unificar criterios de relevamiento y selección del material investigado, y consiste en una esquemática compuesta por imágenes, textos (citas bibliográficas y comentarios) y, eventualmente, en su versión digital, sonidos.⁴ A modo de *grafismo didáctico* (Moles, A.; 1991) las imágenes y los textos esquematizados se rigen por un proceso de depuración de los datos relevados, que los integrantes del equipo podrán revisar y corregir en función los nuevos datos y lo que se busca transmitir. De este modo, en una primera instancia, la partitura es un dispositivo sobre el que se van volcando datos seleccionados acerca de la cultura y las nuevas tecnologías y que funciona como guión para el diseño de un dispositivo digital. Lejos de listar simplemente los datos relevados, la partitura se convierte en una red semántica, cuyos vínculos, conformados por una multiplicidad de fuentes, reenvían a los diferentes aspectos de la investigación. Al mismo tiempo permite enfocar los puntos de interés barriendo con la mirada textos e imágenes y, si bien recorta el tema y prescinde de los detalles, releva las fuentes primarias de la investigación y destaca los nudos semánticos que conforman su marco teórico. Si el espectador acepta los sentidos de

³ Se debe tomar en cuenta que el movimiento y la gesticulación son expresiones propias de la juventud.

⁴ El concepto de partitura contiene partes correspondientes a todas las fuentes de datos que pertenecen a la investigación. En un proyecto anterior, el mismo equipo trabajó sobre lo que denominó como Partitura Blarduni, método de transcripción audiovisual. (ver Eandi, E. Pérez Salas, H. y Sautel S; 2003)

lectura, asimilará las nociones principales vertidas en el dispositivo siguiendo los caminos exploratorios que el mismo propone.

En el ámbito académico las presentaciones acompañadas por material visual se han hecho frecuentes por medio de la proyección de diapositivas digitales conformadas por imágenes y epígrafes explicativos. Cada diapositiva presenta un concepto que va acompañado de un discurso oral, y posibilita, además de tomar nota, reforzar y evocar los contenidos principales de lo expuesto apelando a la memoria visual. La *partitura de visualización* se fundamenta en esta modalidad de presentación académica, en la que interactúa la exposición oral con la conceptualización visual, sin embargo su diseño apunta a una visión más global de los contenidos, y, en su versión digital, permite la interacción entre contenidos generales y específicos. La posibilidad de interacción y visualización de datos por medio de una interfase digital está estrechamente ligada al lenguaje de síntesis y velocidad de los nuevos medios, y es potencialmente una herramienta de acceso al conocimiento.

En una primera instancia, frente al material y a los datos relevados y clasificados, se estudia el modo de esquematización más pertinente. Este modelo debe tender a reunir en una sola visión lo que en las tradicionales presentaciones de diapositivas son unidades que aparecen *unas detrás de otras*. Se fijan en principio dos capas que permitan una lectura sincrónica y diacrónica a la vez; en un sentido la presentación de algunas formas relacionadas con las nuevas tecnologías, en el otro la literatura específica (en particular el análisis de Manuel Castells); sobre una línea principal se encadenan imágenes y textos que funcionan como ejemplo y anclaje de los contenidos expuestos: el ordenador, la interfase de Windows, la realidad en América Latina, identificados como un primer módulo de contenidos (en imagen 1: línea de fotografías). En una segunda línea se estructuran los textos más destacados resultantes del fichado de material (citas textuales y comentarios del equipo, en imagen 1, área amarilla). Entre estas dos primeras capas se constituye el eje discursivo, con sus correspondientes niveles de importancia y jerarquizados por posición, diferenciación, contraste (etc.). Una tercera capa queda conformada con datos y vínculos afines asociados a la investigación. En una versión digital, estos datos, al igual que las imágenes están vinculados a la línea eje principal (se accede a la información *cliqueando* sobre los destacados), asimismo la posibilidad del movimiento en *scroll*, animaciones y sonido hace su aporte cualitativo.

Estructuradas a modo de línea de tiempo, las imágenes y los textos alineados horizontalmente, "*sin fin*", siguiendo el modelo de *story board* pero yuxtaponiendo las imágenes, permiten al espectador encadenar los contenidos en un sentido de continuidad. Este tipo de estructura, muy utilizada para la visualización de líneas históricas de tiempo, es ampliamente conocido y decodificable y permite un diseño simple y despojado. Asimismo, por los principios de percepción visual, el lector tiende a formar grupos de contenidos afines, de modo que de la

Reflexión final

La inserción de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en la vida cotidiana ha generado nuevos espacios de interacción sociocultural donde la mediación de la red virtual abre nuevas dimensiones en procesos de simbolización y en la construcción de imaginarios sociales.

En el avance presentado se pusieron en consideración dos aspectos de la investigación, uno da cuenta del *cyber* como ámbito que reúne el mundo simbólico del ciberespacio con las nuevas formas de sociabilidad relacionadas fundamentalmente a los jóvenes; el otro, de raíz proyectual, es una herramienta orientada a la transmisión del conocimiento profundamente relacionada a los lenguajes propuestos por las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información. La búsqueda de nuevos criterios para la investigación, transmisión y visualización de conocimiento puede ser una de las claves para comprender una cultura en continuo movimiento.

Definiciones

Cyber: ámbito con equipamiento *ad hoc* cuya actividad principal es ofrecer servicios para el uso de nuevas tecnologías de la comunicación y la información a cambio de una retribución monetaria por parte del usuario.

Nuevas tecnologías de la comunicación y la información: comunicación e información viabilizada a través de un soporte tecnológico (computadora). Comprende dos subuniversos: a) *comunicación de muchos con muchos*, conectados en red (*Internet* u otros tipos de sistemas multimodales horizontales), a través de distintas modalidades (*web*; *e-mail*; *messenger*; *blog*); y b) *dispositivos multimediales*: soporte de expedición centralizada resultante de la fusión en un único medio de diversos medios: sonidos, imágenes, datos (juegos electrónicos; videos a solicitud; parques temático de realidad virtual).

Visualización: percibir visualmente datos, información y/o conocimiento organizado de modo tal que facilita su comprensión e interpretación.

Jóvenes: grupo etario que en «oleadas crecientes», desde el centro a la periferia, con distinta inscripción social y diferente capital simbólico se sumergen, con futuro incierto -interactuantes o interactuados- en la sociedad en red. La «nueva era de las desigualdades» les depara junto a las desigualdades estructurales, nuevas desigualdades dinámicas que más allá de las condiciones iniciales tienen que ver con la coyuntura y las trayectorias individuales. (Fitoussi, J. P.; Rosanvallon, P., 1997) Juventud conlleva descartar un período cronológico de tiempo definido como edad, «al hablar de jóvenes estamos hablando del tiempo, pero de un tiempo social, un tiempo construido por la Historia de la Cultura, como fenómenos colectivos y, también, por la historia cercana, la de la familia, el barrio, la clase». (Margullis, M., y Urresti, M., 1997:62)

Bibliografía

BONSIEPE, G. (1999). *Del objeto a la interfase*. Buenos Aires: Infinito.

CASTELL, M. (2001). *La era de la información*. Buenos Aires: S. XXI. Vol 1.

COSTA, J. y MOLES A. (1991). *Imagen Didáctica*. Barcelona: CEAC.

EANDI, E.; PÉREZ SALAS, H.; y SAUTEL S. (2003). "Proyecto de realización de un multimedia. De la Partitura Blarduni a la Pantallización" en *Cultura Digital y diferenciación. SIGRADI 2003*. Rosario: Laborde Editor.

FITOUSSI, J. P.; ROSANVALLON, P., (1997). *La nueva era de las desigualdades*. Buenos Aires: Manantial.

GEERTZ, C. (1991). *La interpretación de las culturas*. México: Gedisa.

MARGULIS, M. y URRESTI, M. (2000). "La juventud es más que una palabra" en *Ensayos sobre cultura y juventud*. Buenos Aires: Biblos.

MARGULIS, M. y URRESTI, M. (1998) "Las tribus urbanas" en *Encrucijada*. Buenos Aires: UBA.

Sarlo, B. (1996) *Instantáneas. Medios, ciudad y costumbres en el fin de siglo*. Buenos Aires: Ariel.

Internet

BARBERO, J.M. (2002). "Jóvenes, comunicación e identidad" en *Pensar Iberoamérica/Revista de Cultura* <http://www.campusoei.org/pensariberoamerica/ric00a03.htm>