

## Arquitectura de la información saturada

Una imagen impresa o representada por un conjunto de bombillas diminutas que se iluminan en colores particulares a las que denominamos píxeles son elementos a los que cada día nos estamos acostumbrando más a ver. La lectura de la imagen se ha vuelto algo tan común como leer y escribir, con la condición de que no se necesita “aprender” a interpretarla.

Algunas ciudades del mundo han optado por la necesidad de regular la información publicitaria encontrada en la vía pública, Sao Paolo y algunos sectores de París son ejemplos de urbanismo que no sólo busca enmarcar la arquitectura histórica sino que comprende el estrés que puede causar el constante bombardeo mediático que las vallas publicitarias y luces de neón cambiantes pueden causar en los habitantes de una ciudad altamente transitada, sin mencionar el detrimento visual que esto causa en el paisaje urbano.

¿Pero, qué relación tiene todo esto con el resto del texto, la arquitectura y el paradigma digital? – podrá decir cualquier lector (ups,... rompiendo cuarta pared) que se haya interesado en este ensayo hasta ahora, y eso es precisamente lo que quiero explicar para finalizar este ensayo.

En los inicios del internet libre a finales de los años noventa, el internet se presentaba como una comunidad de anuncios personalizados con enlaces a otros centros de información, la tónica era que sólo las personas que supieran manejar las tecnicidades de poder producir y subir contenido a una página web podían formar parte del contenido en

internet. Con el avance de la documentación, la ingeniería informática como carrera consolidada en las diferentes universidades del mundo, y los nuevos lenguajes de programación orientados al contenido web, se hizo más fácil poder desarrollar páginas web ricas en contenido dinámico, marcando el paso hacia una comunidad global interconectada, sin embargo, de manera que más personas que no eran especializadas podían ver y crear contenido en internet.

La visión de una red neutral, en la cual cualquier persona podía aprender, crear, modificar contenido sin importar su lenguaje, ubicación o clase social comenzaba a tomar forma a mitades de la primera década del nuevo milenio, tras los aportes de empresas como Apple, Google y AOL que facilitarían el acceso a internet a las grandes masas, lo cual aportó inmenso tráfico. No obstante, con este gran tráfico de direcciones IP<sup>1</sup> (o usuarios) entrando y saliendo de diferentes sitios web, estas mismas empresas y otras más, comenzaron a visualizar grandes oportunidades de negocios, de manera que el internet carecía (y con buen propósito) de una regulación de contenido y acceso, estas empresas comenzaron a utilizar internet para desarrollar publicidad individualizada.

Cuando entramos al sitio de Amazon y decidimos buscar un nuevo control remoto para nuestro televisor, misteriosamente minutos después podemos ver en nuestro Facebook múltiples anuncios para comprar los mejores controles remotos de todas las marcas posibles, esto no es coincidencia.

---

<sup>1</sup> Una dirección IP es el número único de una conexión identificada en internet, parecida a un número telefónico.

Las grandes compañías (y agencias de inteligencia, por más complot que se pueda escuchar) comparten inmensas bases de datos que sectorizan por región, ISP (servidor de servicios de internet), y hasta individualmente; información acerca de las preferencias, actividades, y demás información privada de cada uno de nosotros. Nuestra información personal viaja y es compartida por compañías multinacionales para crear publicidad individualizada que nos ataca a distintas horas del día, acorde a nuestras actividades programadas, tomando en cuenta nuestras preferencias personales. El internet se está convirtiendo cada vez más en el televisor.

El sector de usuarios de internet más paranoico ha optado por utilizar algoritmos de encriptación<sup>2</sup> y proxis<sup>3</sup> para esconderse en el mar de direcciones IP del internet, sin embargo, los usuarios menos especializados en las técnicas del internet ni siquiera se percatan de esto.

Ahora, si pretendemos dirigirnos a un nuevo paradigma que hace uso de la realidad aumentada para la creación de espacios, ciudades y comunidades interconectadas, podríamos toparnos con una copia de la ciudad altamente saturada que conocemos el día de hoy, con la diferencia de que toda publicidad sería nuestra información personal.

---

<sup>2</sup> Encriptación en criptografía, es el uso de técnicas para ocultar datos por medio de cifrado. Toda la información privada como los números de tarjetas de crédito viajan en internet por medio de cifrado.

<sup>3</sup> Un proxy es una dirección IP falsa, por lo que se engañan los algoritmos de regionalización que emplean las grandes compañías.



La virtualización, en lugar de ser un espacio para encontrar paz, podría convertirse en una copia de la ciudad saturada.

Pareciera ser que un futuro predicho a la novela 1984 escrita por George Orwell en 1949, el cual habla acerca de técnicas de control mental de parte de los gobiernos y las corporaciones no está muy lejos de lo que podría convertirse el nuevo paradigma de la virtualidad, sin embargo, este mismo paradigma presenta ventajas y oportunidades que la humanidad jamás había contemplado antes si se utiliza con los propósitos de comunidad y equidad que los inicios del internet predestinaban. La arquitectura debería salir de su burbuja solitaria y comercial para formar parte de los nuevos mundos que están aún por crearse, abogando por la creación de espacios libres que podamos transformar en realidad.

## Referencias bibliográficas

- C. Alexander (1977). A Pattern Language. Oxford University Press
- W. Stallings (2011). Arquitectura de Computadores. Pearson.
- [Artículo web:] W. Rybczynski (2009). Do you see a pattern? Slate.

*[http://www.slate.com/articles/arts/architecture/2009/12/do\\_you\\_see\\_a\\_pattern.html](http://www.slate.com/articles/arts/architecture/2009/12/do_you_see_a_pattern.html)*

- [Artículo web:] O. Wainwright (2013). The towering folly. Why architectural education in Britain is in need of repair.

*<http://www.theguardian.com/artanddesign/architecture-design-blog/2013/may/30/architectural-education-professional-courses>*

- [Artículo web:] D. Van Buren (2015) Architecture in videogames; designing for impact. Gamasutra.

*[http://www.gamasutra.com/blogs/DeannaVanBuren/20151012/254238/Architecture\\_in\\_Video\\_Games\\_Designing\\_for\\_Impact.php](http://www.gamasutra.com/blogs/DeannaVanBuren/20151012/254238/Architecture_in_Video_Games_Designing_for_Impact.php)*

- [Artículo web:] J. HighTower. (2014). Why corporations are desperate to destroy net neutrality. Salon.

*[http://www.salon.com/2014/11/13/why\\_corporations\\_are\\_desperate\\_to\\_destroy\\_net\\_neutrality\\_partner/](http://www.salon.com/2014/11/13/why_corporations_are_desperate_to_destroy_net_neutrality_partner/)*