

Redes de Datos y Servicios Multimedia Domésticos.

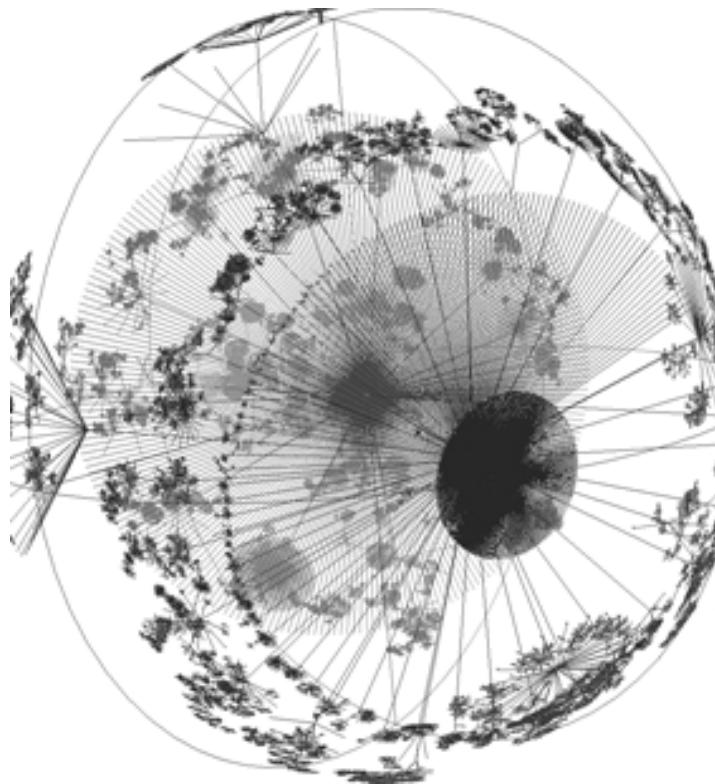
ensayo metodológico para el desarrollo urbano en E3

**(de los entornos precursores del *tercer entorno* a
escalas arquitectónicas operativas para este)**

Lucia Martinez Martinez
Ramón Francos Sánchez

DESCRIPCION DEL TERCER ENTORNO Y CLAVES OPERATIVAS

- **ambiente**, lo que rodea; (Diccionario de la Real Academia Española).
- Con un carácter más práctico y preciso, para nosotros, será entorno todo aquello que entra en relación con **el hombre y sus implementos**.
- El entorno ha de ser concebido como un **espacio en potencia** para llevar a cabo **procesos sociales**.



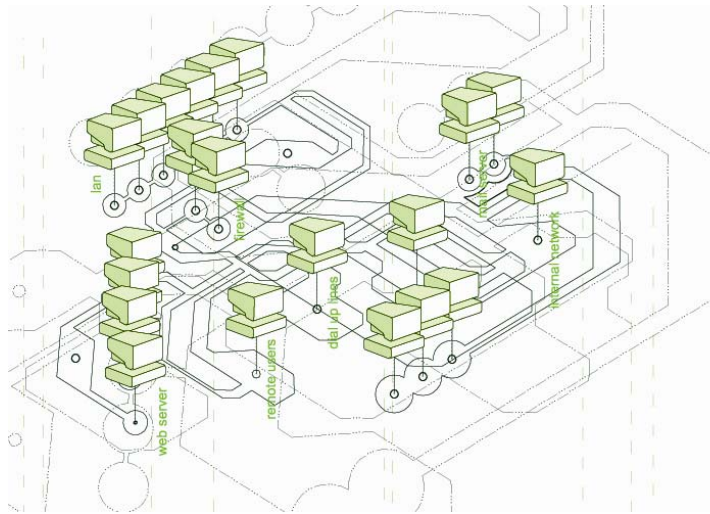
O.- de los entornos precursores a la emergencia de E3

- El primer entorno (E1) o **Physis**: el medio natural, el cuerpo humano con sus cinco sentidos. Condicionadas por la influencia de los fenómenos ambientales (estaciones, sequías, etc.).
- El progresivo aumento en la densidad de las interacciones que se dan entre los grupos humanos, genera espontáneamente el segundo entorno (E2) o **Polis**, cuyas formas canónicas son los pueblos y las ciudades. formas naturales y artificiales.
- El tercer entorno (E3) o **Telépolis**, definido como el nuevo espacio social puramente artificial, cuyas interacciones humanas están sustentadas por una superestructura tecnológica (la Red Universal Digital o R.U.D.)



1.- claves estructurales del tercer entorno

Las propiedades estructurales del nuevo entorno se pueden sintetizar en dos nociones: **complejidad** e **inestabilidad**.



- El primero de ellos se corresponde con la **complejidad conceptual**, es decir, con el nuevo salto cualitativo exigido en el conjunto de habilidades y conocimientos requerido para la interacción en E3: marcación telefónica, utilización de software computacional, empleo de cajeros automáticos, etc.
Por otra parte aparece la **complejidad material**, que hace referencia a la progresiva artificialización de las estructuras del entorno.
- El intervalo de modificación se recorta de forma apreciable en E3: en un periodo menor a una década su estructura material basada en cableados, antenas, satélites artificiales, etc., se ven superados por **el ritmo imparabile** de la aceleración tecnológica.

2.- claves disciplinares en el tercer entorno

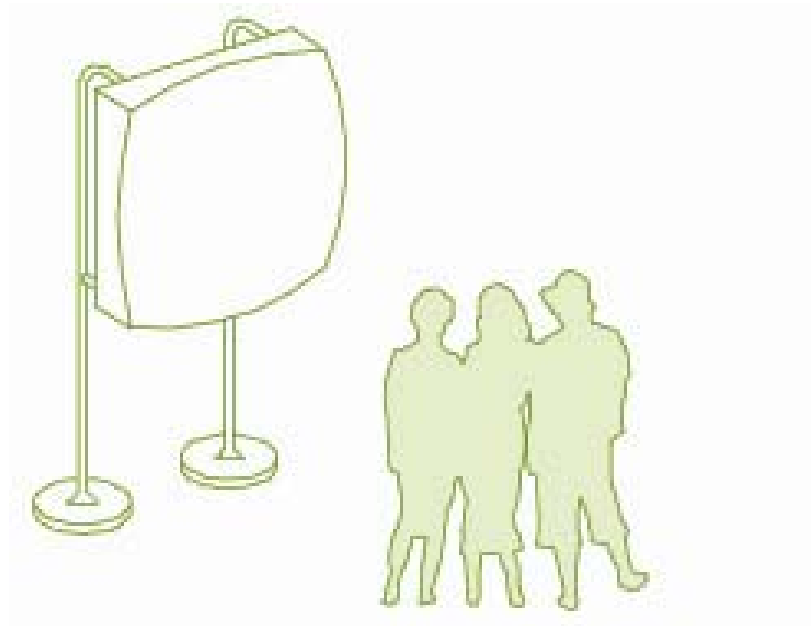
- **Acerca de lo fenomenológico....**

La propiedad clave de esta superestructura es la profunda modificación que introduce en las características de la relación humana con el entorno, inaugurando **nuevas modalidades de interacción** que superan las limitaciones clásicas del sistema sensitivo natural.



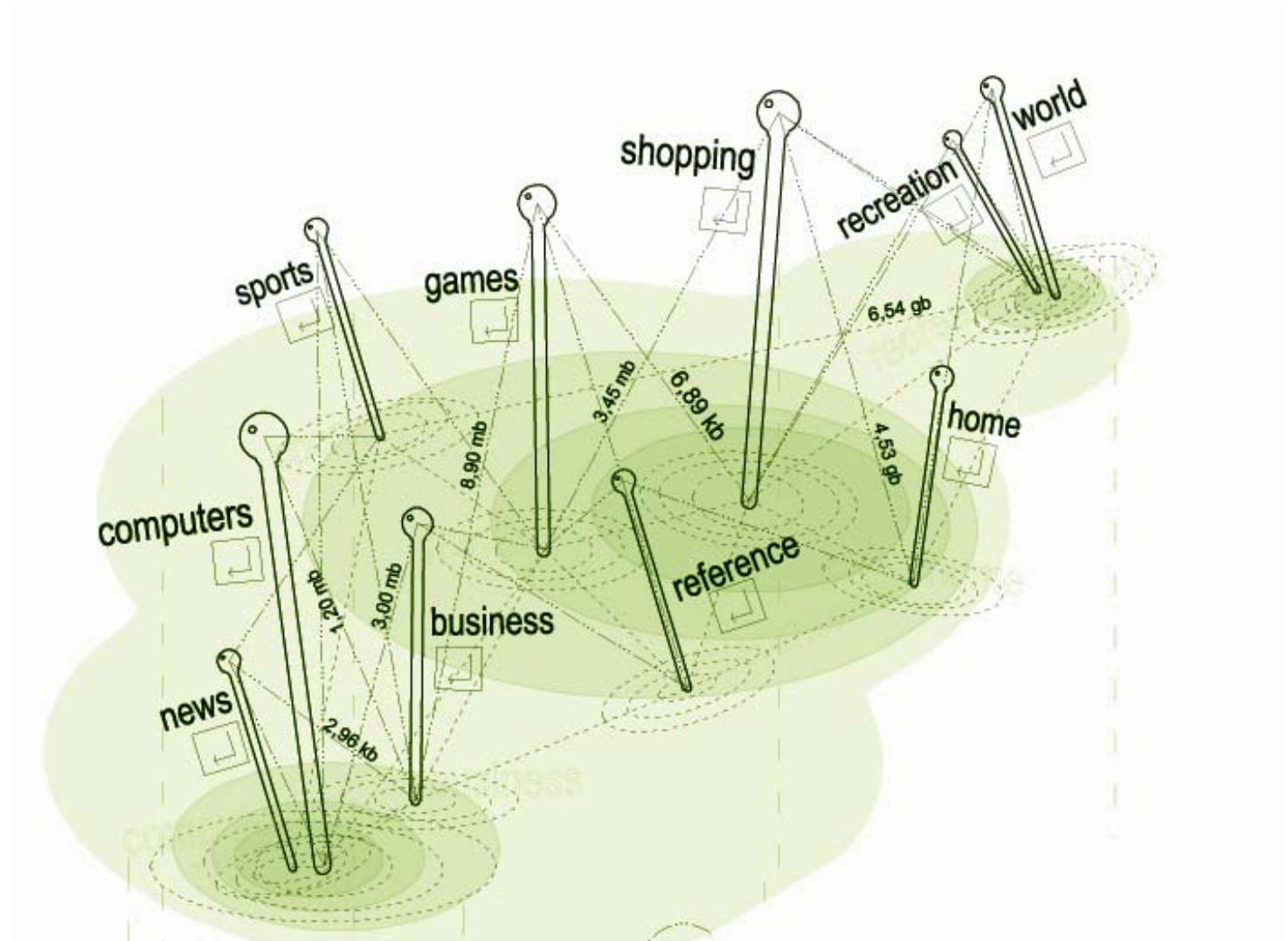
- **Acerca del tiempo....**

E3 considera la temporalidad como una dimensión manipulable; el hombre desafía la propia invención que lo somete, transformándola, atomizándola. La nueva unidad básica será el **instante**.



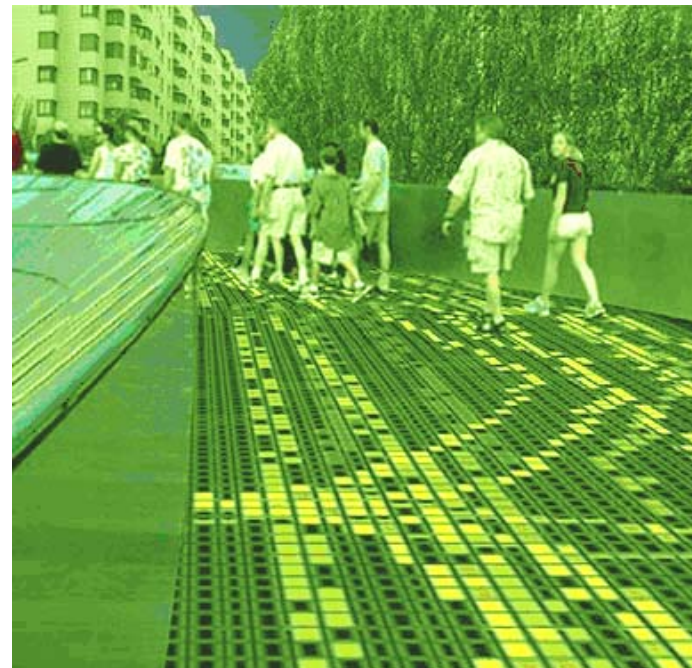
- **Acerca del espacio....**

La "extensividad" pierde influencia respecto a la "conectividad": lo importante es tener acceso a un nodo de la red de interacciones.



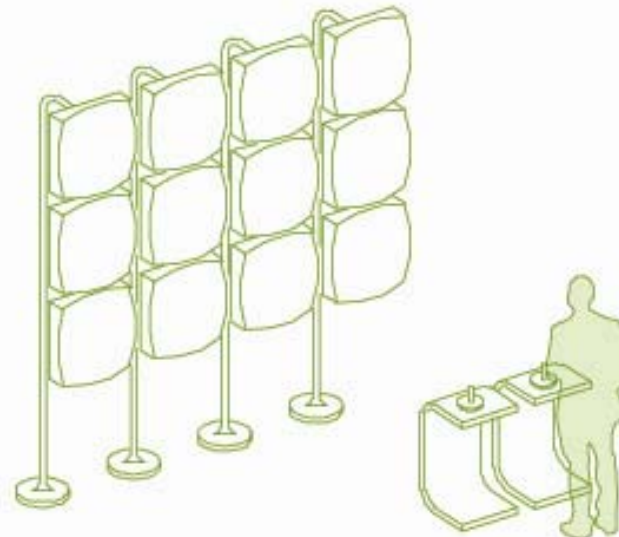
3.-claves del urbanismo telepolis

- Para construir la realidad de E3 se necesita, por tanto, de un vínculo íntimo entre la **gestión tecnológica** y la **gestión social**. Pero para ello se necesita un seguimiento incesante desde su diseño hasta su aplicación, pasando por todos los procesos de producción, evaluación y enseñanza. En resumen, la **gestión tecnosocial** planteará el acercamiento de los mundos humano y técnico, con el fin de proceder a una humanización de la tecnología y a una tecnificación de la humanidad.
- Es más, una errónea o carente **gestión tecnosocial** puede provocar la situación de una convivencia entre múltiples paradigmas, nuevos y antiguos, útiles e inútiles, desbordando por completo la capacidad de interacción eficiente del ser humano en el nuevo entorno.



4.-definición del ciudadano en E3

- En el **E3** la técnica de digitalización desvincula la representación, el sujeto se introduce en la red bajo diferentes registros.
- Análisis del E3 y su aplicación al estudio de la innovación tecnológica la primera pregunta **¿Qué soy?**, se responderá con un nuevo término que contempla este binomio: eres telecuerpo.
- *Ante el ¿Quién soy?, el sujeto debe escindir su faceta material y concentrarse en la noción de identidad: obtendrá una representación de su ser en el entramado de **interacciones del entorno***
- *Los implementos **infoimplementos**, (en terminología de Fernando Sáez Vacas) han llegado a ser fundamentales para cualquier tipo de interacción, porque constituyen verdaderos órganos de traducción, **interfaces** entre el mundo de las máquinas y el mundo de los hombres.*



5.-claves arquitectónicas para la actuación en E3

1.-escalas de actuación del *urbanismo telépolis*

- escala informacional_ Estructura red de información
- escala energética_ Estructura red de ecología
- escala sensorial_ entorno del urbanismo telepolita
- escala comunicación_ estructura red de comunicación

2.-Discretización de *redes de dispositivos*

- Escala informacional_DISPOSITIVOS TRANSMISORES
- Escala sensorial_DISPOSITIVOS REGISTRO
- Escala de comunicación_DISPOSITIVOS DE CONEXIÓN
- Escala energética_DISPOSITIVOS de RECICLAJE

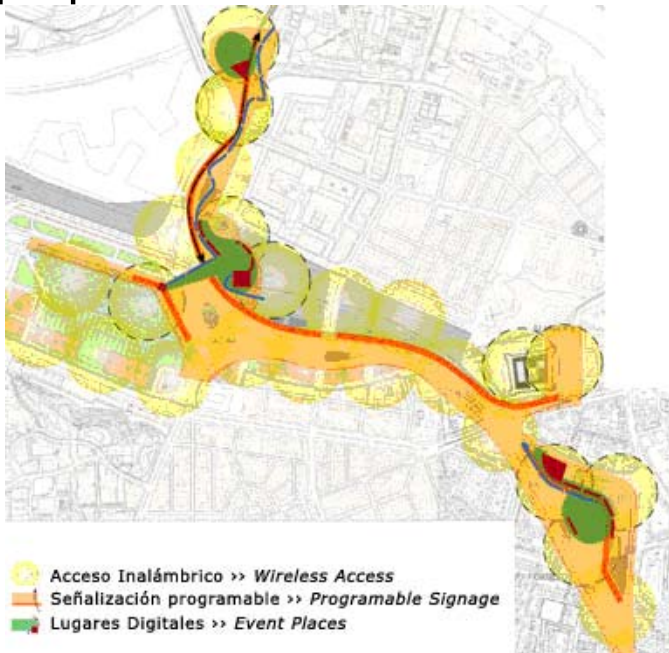


6.-proyectos desarrollados en la actualidad.

- *e-Lens (Manresa)*. Experiencia que desarrolla un software que hace la función de escaneador de imágenes y proporciona **información inmediata** al usuario, a través de dispositivos móviles.



- *Milla Digital (Zaragoza)*. Este proyecto se basa en el desarrollo del espacio digital desde los lugares públicos hasta el espacio residencial. Lo más interesante de esta propuesta es la **normativa urbanística de telecomunicaciones** en la que se basa.



• *22 @ bcn distrito digital (Barcelona)*. Regeneración del tejido industrial mediante actuaciones puntuales de carácter tecnológico tanto en industria, educación y vivienda, destacando la construcción de **edificios inteligentes**.



• *The Digital Hub (Dublin)*. Revitalización de un antiguo barrio industrial de “Liberties” con la realización de un **“cluster” de creación de contenidos digitales**, gracias a una potente infraestructuras de telecomunicaciones.

• *Arabianranta (Helsinki)*. Proyecto enfocado a crear una **comunidad hiperconectada** virtual y presencial.



Referencias

- Bechelard, Gaston. *La intuición del instante*. Ediciones Siglo Veinte. Buenos Aires. Julio 1973.
- Beardsley, Tim. *Perfiles*. Investigación y Ciencia. Mayo 1999.
- Borges, Jorge Luis. *Artificios*. Alianza Editorial. 1993.
- Carroll, Lewis. *Alicia en el País de las Maravillas*. Alianza Editorial 2002
- Carroll, Lewis. *A través del espejo: y lo que Alicia encontró al otro lado*. Alianza Editorial. 2003.
- Cebrian, Juan Luis. *La red*. Taurus. 1998.
- Echeverría, Javier. *Los señores del aire: Telépolis y Tercer Entorno*. Ediciones Destino. Barcelona. 1999.
- Freud, Sigmund. *Freud Total 1.0*. Hipertexto: Biblioteca eLe (editorial Libró electrónico). Ediciones Nueva Hólade. 1995.
- Hawking, Stephen W. *Historia del Tiempo: del big bang a los agujeros negros*. Alianza Editorial. 1997.
- Saez Vacas, Fernando. *Educación y tecnología (20 columnas sobre el entorno educativo y 4 lecciones sobre el defecto 2000 y otras patologías)*. Editorial América Iberica. 1999.
- Etopia
- A. González Andino, F. Saéz Vacas. *Análisis del tercer entorno y su aplicación al estudio de la innovación tecnológica*.

- e-Lens www.mobile.mit.edu/elens
- Milla Digital www.milladigital.es
- 22@ bcn www.22barcelona.com
- The Digital Hub www.thedigitalhub.ie
- Helsinki Virtual Village www.helsinkivirtualvillage.fi