

_ estrategia kaninchen

Comunicación

Entendemos la comunicación fundamentalmente como herramienta social, a través de la cual somos capaces de relacionarnos con nuestro entorno; de una forma compleja, y que es a la vez el germen de la actuación en el mismo. La comunicación se sirve de distintos lenguajes e imaginarios comunes para ser efectiva, es decir, para ser capaces de interactuar.

Planteamos en este sentido la creación de una página web, que será el interfaz que nos permite la comunicación entre el usuario de la nueva sede y esta misma. Entendiendo ya a ambos agentes, usuario y fundación, como activos definidores de una arquitectura del instante, de la situación; que este nuevo edificio posibilita excepcionalmente por su naturaleza mutable.

Distinguimos entre *comunicación* e *información*. Entendemos que cualquier tipo de relación unidireccional que supone un receptor pasivo no se corresponde con nuestra idea de comunicación como relación multidireccional y activa. En este sentido, el *modelo* comunicativo que aprendemos en la escuela, basado en el esquema Emisor-Mensaje-Receptor, no nos parece válido para afrontar la complejidad del proceso comunicativo.

Este esquema tradicional, como dice *Gonzalo Abril*, <<sugiere más fácilmente la objetivización de la acción comunicativa en términos de *estimulo-respuesta*, en términos de actividad unidireccional e instrumental, que en cuanto interacción simbólica o acción estratégica. (...) La dimensión simbólica de la interacción, las instituciones, y entre ellas el mismo lenguaje (espacio en que las relaciones sociales se auto constituyen y se auto expresan), la heterogeneidad interna de los sujetos y de la cultura... son problemas que cuestionan la posibilidad de objetivar válidamente la comunicación social en términos de una secuencia Emisor-Mensaje-Receptor>>.

Así pues, frente a la *información* como mercancía y como mecanismo de dominación ideológica y lingüística, proponemos *comunicación* como proceso multidireccional y activo. Se trata de afrontar el reto de reinventar los usos de las tecnologías de manera que produzcan relaciones, experiencias, sentidos colectivos, controversias... De alguna forma se trata también de redibujar la disciplina, los márgenes de esta, llevándola a posicionarse en nuevas realidades de expresión, como pueda ser el tercer entorno.

Es también importante tener en cuenta como la sociedad civil debe elaborar respuestas a un nuevo fenómeno; el crecimiento exponencial de la producción de la información. Si a comienzos del siglo XXI se estima que la información disponible se duplica cada tres años. En el 2010 lo hará cada 80 días. (como Willy Fog). Ignacio Ramonet ya advierte de que <<la forma moderna de censura consiste en añadir y acumular información>> y no tanto ya en su supresión.

Por todo esto nuestro proyecto es netamente un posibilitador de comunicación entre la fundación y el ciudadano de Vigo. Coloca al usuario como gestor de la arquitectura mutable que supone el proyecto de la nueva sede. La necesidad de que la sociedad civil pueda procesar la información que recibe, así como asumir parte de la gestión de las realidades....

dentro de la estructura tecnológica efímera que se ha planteado para el taller Después del espacio en la Fundación este interfaz plantea la comunicabilidad de lo que acontece, la capacidad de conexión del edificio por medio del taller y desarrollada desde la página web

concretar la realidad en el tercer entorno del proyecto, construirla, sirviendo además como herramienta para la comunicación entre la ciudad y la fundación.....

el proyecto Zuloark es independiente de asentarse sobre una infraestructura estable, esta semana parte de los agentes que integramos el colectivo nos hemos trasladado a un nuevo espacio, espacio entendido como soporte técnico.