

Tecnología irracional.

César Escudero Andaluz.

(Máster de Artes Visuales y multimedia)

Dpto. Escultura, Facultad de Bellas Artes de San Carlos

Universidad Politécnica de Valencia- España

Email: cesarescuderoandaluz@hotmail.com

Microwave Research, City, State/Region, Mail/Zip Code, Country (authors' affiliation(s) listed here in 12 point Times font – use a second line if necessary)

Abstract — El proyecto consiste en la creación de una serie de obras tratando el tema de la tecnología como fenómeno de cambio, reparando especialmente en las situaciones irracionales, incoherentes o absurdas que se dan entre ésta y elementos de índole social, humana, informativa y comunicacional.

Index Terms — video-art, instalation, social factors, Social networks, sociology.

I. Palabras clave

Irracionalidad, interacción, interdisciplinar tecnología, comunicación, información.

II. Introducción

Enfatizando o mostrando interés por las relaciones en cierto modo incoherentes a la forma aparentemente de entender, relatar y mostrar el arte, propongo, una metodología de relación, partiendo de una serie de obras teórico-prácticas, interdisciplinadas. Basadas en la investigación sobre los sucesos irracionales que la tecnología, la información y la comunicación ejercen sobre el ser humano.

La relevante situación que nos ha inducido la proliferación un tanto desmesurada de la tecnología, despierta un enorme interés en cuanto a la relación del ser humano con este medio. Externo a su fisonomía, la tecnología informática generada por el intelecto humano plantea una serie de semejanzas a su modelo organizativo.

La utilización de los nuevos medios produce una gran cantidad de experiencias no del todo asimiladas por el ser humano. Dicotomías, incongruencias, dudas, frustraciones, curiosidades, experiencias de lo más variado, un atractivo mundo incontrolado e incontrolable de actuaciones virtuales.

Las propuestas planteadas en el máster nos dotan de unas herramientas importantísimas para aumentar el imaginario, promover la creatividad y producir experiencias.

La utilización, fusión e interacción de la tecnología genera una capacidad creativa infinita. La unión de las antiguas formas, herramientas, maquinarias con las últimas aplicaciones de software plantean un alto abanico de posibilidades aun por explorar.

Delimita a qué rango de personas te refieres, los desarrolladores conocen bien esas posibilidades, el usuario general sólo aquellas que utiliza, porque están aun por explorar

III. Motivaciones

Mi motivación es el proceso de aprendizaje, el punto de partida y apartado más importante de cara al fin y a la no demora, explicar el viaje, conseguir que el proceso sea algo agradable.

Considero motivador una idea interesante, conseguir no sólo el interés personal, sino de interés común.

Las razones por las que he decidido dedicar prácticamente la totalidad de un año para desempeñar un proyecto en el campo de la tecnología son principalmente la duda y la incógnita, no saber cual será el paradero o la transcendencia, del desarrollo tecnológico.

Quiero investigar sobre la tecnología porque es un tema de candente actualidad, me interesan principalmente las incongruencias o irracionalidades que por medio de la tecnología se manifiestan en el hombre en especial por medio de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), también los cambios en el comportamiento, esa serie de curiosidades, rarezas que de momento no tienen nombre, ese cambio en las relaciones o en la forma de pensar.

La contribución teórica, puede sentar las bases para un posterior estudio más exhaustivo. En cuanto a la práctica, es interesante la posibilidad de creación de obra, tanto gráfica como escultórica mientras se realiza el estudio.

Los beneficios personales son los de adquirir destrezas y herramientas para desarrollar un discurso y participar de la actividad investigatoria con el fin social

Debes acotar el campo de ese desarrollo tecnológico, p.ej. vinculado a la astronomía, a los avances médicos, al campo militar, o a las tecnologías de la imagen para público en general: gachets de comunicación

de hacer patente o sacar a la luz una serie de preguntas de momento sin respuesta que giran en torno a este tema,

plantear soluciones y aportar una serie de piezas válidas para la industria cultural, sustentadas por un discurso coherente.

IV. Objetivos.

A. Objetivos Generales

- Aprender a investigar.
- Conocer el método.
- **Crear conceptos.**
- Establecer un discurso crítico.
- Profanar y transgredir los límites de los dispositivos.
- Indagar en las nuevas formas de producción artística.
- Adquirir y reunir conocimientos, herramientas, aptitudes y destrezas necesarias.
- Reflexionar sobre la forma de trabajo.
- Mezclar disciplinas.

Se agradece la sinceridad, pero con esos objetivos no puedes desarrollar bien un proyecto

B. Objetivos Específicos

- Cuestionar que formas de tecnología son compatibles con la clase de sociedad que **queremos construir.**
- Crear de un espacio físico y un espacio virtual.
- Esclarecer posibles conductas propiciadas por las TIC.
- Establecer relaciones entre :
Comunicación e incomunicación.
Naturaleza y tecnología.
Humano y máquina.
- Utilizar un discurso metafórico, retórico, sarcástico.
- Reapropiación de recursos comunicativos.

No hay una clase de sociedad, hay cientos y +,
No hay un grupo (el nosotros de tu frase) que esté construyendo UNA CLASE de sociedad.
Al leer estos objetivos lo que entiendo es que no tienes conocimientos de sociología ni teoría de los media, ni filosofía para poder hacer este proyecto

V. Diseño De La Investigación

Identificación del objeto de estudio: relaciones irracionales entre ser humano y tecnología . **Esto no es un objeto de estudio, debes acotarlo y clarificarlo**

Búsqueda de datos: Libros, revistas, catálogos, publicaciones, internet a través de Zotero, fichas de lectura y de citas.

Definición del objetivo: se trata de encontrar las situaciones irracionales que se generan en las relaciones entre humanos y tecnología con el objetivo de hacerlas patentes. **Este objetivo está fuera de tu alcance**

Desarrollo del marco teórico y conceptual:

Definición de las variables: en la fase práctica del proyecto.

Desarrollo núcleo central investigación / aplicación:

V. Metodología

La metodología usada es cualitativa, aunque toma algunos aspectos cuantitativos.

Tiene una parte de investigación y bibliografía y otra práctica.

Respecto al Punto de vista es subjetiva. Es incluyente, esto significa que está próxima a los datos. El tipo de razonamiento es inductivo, genera hipótesis. La finalidad es explorar, descubrir, expandir. Está orientada al proceso y centrada en diferencias, similitudes y en la interacción de factores. Los datos son reflexivos, basados en la sinceridad del investigador.

Los materiales de investigación principales son:

- Fichas de lectura y de citas para la revisión bibliográfica.

- Cámara de fotos, cámara de video

- El proceso de la investigación se puede seguir a través del blog: <http://technologicalnature.wordpress.com>

No existe este blog

VI. Contextualización.

A. Revisión Bibliográfica

El proyecto gira entorno a la filosofía, la sociología y el arte. No es fácil y desde luego nada certero plantear con exactitud la totalidad de la bibliografía a seguir, lo que si es posible es hacer una pequeña introducción a modo de orientación, por las principales figuras.

Teniendo en cuenta que el eje principal de todo el proyecto es la tecnología, es interesante empezar haciendo un recorrido por algunas obras como “La pregunta por la técnica” de Heidegger, “La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica” de Walter Benjamin, y “Tecnologías del yo” de Foucault.

Continuando por la obra de McLuhan, Virilio, Ascott, Brea. Con estos autores se puede crear un interesante mapa conceptual y unos cimientos sólidos para empezar a abordar el tema.

El irracionalismo, como corriente filosófica. La Patafísica y el teatro del absurdo precursado por Alfred Jarry

Notas de prensa, artículos, exposiciones y catálogos.

B. Referentes Artísticos.

Ya hemos hablado de Alfred Jarry como **inventor** de la Patafísica.

El **Dadá** supone un buen punto de referencia en cuanto a propuestas, Marcel Duchamp y John Cage. En sus partidas de ajedrez, incorporaban el sonido al movimiento de las piezas del juego como forma de interacción. Más adelante el Conceptual y el Fluxus

pueden aportar una parte muy importante al imaginario del proyecto, pero es a partir de los 60, el arte electrónico y el video-arte lo que realmente me resulta de interés para elaborar el proyecto.

Todos estos autores y obras que ahora cito han sido seleccionados y extraídos de las fichas de Moises Mañas.

-Nam June Paik "Random Access" 1963.
Instalación Audiovisual, Interactiva.

-Synthetic Character Group MIT "Alpha wolf". 2001.
Instalación audiovisual interactiva.
Multiusuario, Lenguaje como elemento de interacción. El usuario por medio de un micro debe comunicarse con los lobos representados en la pantalla, Estos de comportan de diferentes formas dependiendo del aullido del usuario

-Christina Sommerer, ATR Media Integration & Communications Research Laboratories. "Riding the net."

Al detectar la palabra clave con el micro, tocamos la pantalla y la aplicación programada descarga las imágenes de internet relacionadas con la palabra clave. Multiusuarios (Hasta 30 usuarios). Hay una versión para el sistema CAVE.

<http://www.youtube.com/watch?v=anAarpAbfbg>.

_Marcos Weskamp "News Map". 2004
Visualizador de noticias de google.

-Kouchinrou Eto "Soun Creatures" 1999.
Robotica aplicada a internet. Telecontrol.

---Institute of Applied Autonomy "Graffiti Writer". 1998, no utiliza la red para telecontrolar, sino como modo de comunicación, de buzón de sugerencias. Los usuarios mandan mensajes personificados en contra o a favor de un tema o acontecimiento y más tarde los miembros los implementan en el robot
Robótica, Activismo y espacio público.

--EDITH RUSS Media Haus "Cellular Trans actions:091101". Año 2001.

Interacción audiovisual por medio de móviles. Se escuchan las conversaciones grabadas.

-Mark Napier "Point to Point". 2001.
Combina acciones de los usuarios de internet y los de la sala. Las acciones de los usuarios en la sala y en internet crean conjuntamente, dinámicas relaciones pictóricas en la aplicación proyectada.

--- Rafael Lozano Hemmer "Standards y doble

standards: subcultura 3. 2004, 2005.

modelo de interacción con servomotores.

----Rafael Lozano Hemmer "'Público subtitulado". 2005.

Los participantes son detectados por sistemas de vigilancia computerizados. Los sistemas generan una serie de subtítulos que se proyectados: miles de verbos conjugados en tercera persona aparecen sobre los asistentes. La única forma de deshacerse de una palabra es tocando a otra persona en cuyo caso se intercambian las palabras.

Ironiza sobre la era de la personalización tecnológica, convirtiendo a todos sus espectadores en "individual temáticos".

----Antoni Abad "Z" Es una interface gráfica que genera moscas que tienen vida y circulan por tu pantalla, cuando te desconectas de internet desaparecen.

--- Ben Fry, Gavin Baily, Tom Corby, Jonathan Mackenzie. Textos de páginas web y algoritmos. Desfragmenta el código de una página.

---Marcos Weskamp y Dam Albritton, "Newsmap" modelo de apropiación de recursos de otras aplicaciones cambiando las noticias encontradas en Google.

Jonathan Harris "10x10", Colectivo Room353, Myron Turner. Transforman noticias de internet de la cnn, London Times, Usa Today, en base a su criterio.

---- Kit Galloway, Sherrie Rabinowitz, "Hole-in-Space" denominada como escultura política de la comunicación está basada en el proceso de retransmisión y percepción en directo de los acontecimientos que ocurren en dos lugares públicos distantes de los Estados Unidos, el Lincoln Center foro the Performing Arts de New York City y el Shopping center en Century City de Los Angeles, creando una comunicación entre los dos espacios. la ruptura total de la distancia, la prolongación del fenómeno de la telepresencia. Pag 156 Moisés.

--- Paul Sermon "Tables turns" 1997, trabajos vía satélite "telematic Dreaming 1993, Telematic encounter 1996," a body of water". 1999.

---- Ken Goldberg, Joseph Santarromana 1995 "Telegarden".

-- Kayo Kurita 2004, "Far reside", Un ejercicio entre la domótica y la poesía.

---Mark Hanser y Ben Rubin, "Listening Post" 2004. Instalación en el espacio expositivo, cuyos dispositivos de visualización (minipantallas LCD) construyen un gran panel de datos que configuran un

poema cambiante, basado en el flujo de información textual de la red. La aplicación monitoriza las conversaciones de diferentes chats y foros de discusión preseleccionados por los artistas, estos datos son manipulados por medio de un sintetizador de voz y sonido al tiempo que la selección realizada es mostrada textualmente en las pantallas LCD. El conjunto de toda esa información está organizado en tres actos, a modo de opera electrónica audiovisual construyendo metafóricamente el sonido de más de 100.000 personas chateando por internet que queda representado en un torrente de comunicación y que ejemplifica la sensibilidad del artista del siglo XXI.

---David Rokeby, "*N_Chat[n]*". 2003.

Modelo de visualizador de información de comunidades, en un modelos de exposición clásico, representa la comunicación entre el humano y la máquina, señalando cómo esta última, puede aprender de los humanos o por sí misma, siempre que esté en un sistema de red. La presencia humana abrupta rompe la comunicación y el proceso de aprendizaje de las propias máquinas interconectadas, esta formada de 15 ordenadores en red que aprenden unos de otros, el usuario puede introducir por medio de un micrófono, nuevas cadenas que la computadora analizará, indexará en su base de datos y enviará a sus congéneres de la sala, generando un mecanismo de inteligencia artificial en red. Se centra en el proceso de aprendizaje como arte computacional, ofreciendo al usuario el papel de educador de la propia pieza.

--- Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, "*MobileFeelings*" 2002,2004. Proyecto de arte móvil, compuesto por dos dispositivos inalámbricos (emisor/receptor) compuestos por varios tipos de sensores que permiten a los usuarios remotos sentir a distancia las

señales emitidas por los latidos del corazón o la respiración del otro usuario. Estos sistemas exploran sistemas de relación no-verbales y rozan parámetros muy en boga de las prácticas tecnológicas de finales del siglo XX, la privacidad, dejando de manifiesto una propuesta de telecomunicaciones por la cual permite a los usuarios comunicarse, enviar datos corporales, de una manera háptica, intuitiva, emocional y probada.

---Nriyuku Fujimura "*Remote furniture*" Sistema de relación de pares, dentro del modelo objetual, experiencia táctil bajo un sistema de comunicación Full duplex en espacios públicos. Esto quiere decir que la comunicación emisor/receptor es al mismo tiempo en las dos direcciones, como una conversación por teléfono.

---Sawad Brooks, *Global city* del 2002, En el que mediante una aplicación programada en Perl el propio ordenador superpone a modo de capas las versiones online de los periódicos *Guardian* (inglés), *New York Times* (Americano) y *Asahi* (japonés) del momento de consulta de la pieza, produciendo, no sólo una relación espacial planetaria evidente, sino que ilustra el proceso de un tiempo compartido en situaciones variables constantes como son el proceso de creación de noticias en red. **La relación de un proyecto con sus referentes debe ser muy estrecha, creo que poco te aporta este listado de piezas**

VII Cronograma

Diciembre: creación de propuestas físicas, instalaciones, videos. Preparación del Paper.

Enero-Marzo: creación de propuestas, recogida y lectura bibliográfica, comienzo de escritura.

Marzo-Abril: primera redacción de la parte teórica.

Mayo-Julio: preparación de la parte práctica y revisión de la teórica.

Te aconsejo que revises y acotes el tema y después plantees de nuevo el proyecto.

Creo que no tienes base teórica para abordar esto.

Los objetivos específicos que planteas son inabarcables. Un objetivo específico tiene que ser algo muy concreto

