

Comportamientos: La Interferencia como Elemento Constructor en HCI

Iñigo Benito Molinero

Master en Artes Visuales y Multimedia.

Facultad de Bellas Artes de San Carlos

Universidad Politécnica de Valencia

Abstract — El proyecto es una investigación de los comportamientos interferentes, dentro del ámbito artístico, en las relaciones de interacción humano computadora. Se analizarán los usos y significados que se atribuyen a la interferencia en el campo del arte actual, y de sus posibilidades como elemento constructor y generador de ideas. El proyecto incluirá la creación de varias propuestas prácticas en torno al desarrollo teórico del mismo.

investigación teórica y al desarrollo del discurso propio, se establecerá un acuerdo de mínimos en base al tiempo necesario para cada una de las partes restantes. Estas cuestiones serán analizadas posteriormente.

Con respecto a los contenidos de las propuestas prácticas, se realizarán de forma independiente entre sí, con formulaciones y realizaciones de diferente tipo, pero siempre de forma paralela al desarrollo teórico, en base al mismo y para su apoyo. Esto también será analizado más adelante.

I. Introducción

Si bien la interferencia ocurre en un ámbito de la estabilidad comunicativa como una excepción, se plantea analizar y utilizar los comportamientos interferentes como elementos generadores de ideas, para lo cual se articulará la investigación en dos secciones paralelas. La primera, y más importante, es el desarrollo teórico, donde se analizarán los comportamientos interferentes en el arte interactivo contemporáneo. La segunda se centra en la propuesta de varios proyectos prácticos en torno al desarrollo teórico, que sean determinantes para la plena asimilación del mismo y que sirvan de sustrato para la consolidación del discurso propio.

La formulación teórica del proyecto se realizará en torno a tres puntos: el primero, delimita qué se entiende por comportamientos interferentes en arte. El segundo, es un análisis pormenorizado de dichos comportamientos tanto para humanos como para computadoras.

El tercer punto es formar un *statu quo* personal con respecto a esas observaciones, un punto cero que pueda servir como anclaje para el desarrollo de tanto el proyecto práctico como del discurso propio.

Para la parte práctica, se propondrán algunos ejercicios breves en los mismos ejes establecidos en el análisis, no obstante; y dado que la parte práctica del proyecto está subordinada a la

II. Motivación

Desde la democratización de los media (si bien es un concepto puesto a debate, algo que no haremos en este documento) hemos convivido con los errores derivados de las tecnologías y las formas de transmisión de datos y mensajes. Estos errores se constituyen dentro del acto comunicacional como interferencias que de un modo u otro modifican dicha comunicación. Aun siendo sucesos excepcionales, las interferencias poseen un interés propio en sí mismas, como muchos videoartistas de los 80 descubrieron en su momento. En la actualidad, el mapa de investigación de las artes se amplía día a día, con lo que las posibilidades de encontrar otros modos de relacionarse con dichos actos interferentes lo hace también. Además de los contenidos en sí mismos, la motivación de este proyecto radica en encontrar la capacidad para la transmisión de conceptos e ideas por medio de esos comportamientos interferentes. Por tanto, se tendrá muy en cuenta la relación entre las materias u objetos de estudio con su puesta en práctica y su potencial para la creación.

III. Objetivos e Hipótesis

A. *Objetivos Generales*

–Búsqueda de artistas interesados por los comportamientos en HCI.

–Determinar la situación actual en HCI en ámbitos específicos del arte contemporáneo, tanto a nivel teórico como técnico. Y buscar relaciones con otros ámbitos artísticos en los que se estudien aspectos del comportamiento relevantes.

–Extraer de la parte práctica del proyecto aspectos interesantes para el planteamiento general que de otra manera son difíciles de abordar.

–Enfocar la investigación con una clara intención de desarrollar y reforzar el discurso propio, dado que se trata de temas que serán trabajados en proyectos derivados y/o posteriores.

B. *Objetivos Específicos*

–Establecer una definición de lo que significan y suponen los comportamientos interferentes, que sea propia y adecuada al proyecto.

–Conocer y analizar artistas que han identificado las interferencias como elemento determinante en el desarrollo de sus proyectos, de un modo más estético o formal, como contrapunto a mi planteamiento.

–Enfocar los ejercicios prácticos desde diferentes disciplinas, para encontrar esos comportamientos interferentes en ellas.

–Obtener resultados mensurables, aunque solo sea a nivel cualitativo, en la parte práctica del proyecto., es decir, terminar los ejercicios prácticos para poder reflexionar en torno a ellos y lo que suscitan.

C. *Objetivos transversales.*

–Cuestionar el modo en el que el espectador/autor se relaciona con la obra de arte de forma activa y los modos para interferir esas relaciones.

–Plantear la posibilidad de crear sociedades de dispositivos electrónicos para entrever cómo se relacionan estos dispositivos entre ellos, para así observar las relaciones de codependencia que de estas se derivan.

–Determinar cómo afectan los elementos

no estipulados o comportamientos erráticos (tanto humanos como cibernéticos) a los procesos de entendimiento, comunicación e interacción.

D. Hipótesis.

–¿Es posible encontrar semejanzas entre los comportamientos erráticos en el campo de la cibernética y los comportamientos humanos? Y de ser así, ¿es posible desde el arte establecer algún paralelismo entre ambos?

IV. Diseño de la Investigación

Identificación del objeto de estudio: Comportamientos interferentes en al arte interactivo actual.

Búsqueda de datos: Referentes en arte, y desde bibliografía específica y experiencias directas.

Definición del objetivo: Relacionar la interferencia con los comportamientos artísticos contemporáneos a fin de hallar conexiones actuales.

Desarrollo del marco teórico y conceptual: a partir de los datos recogidos tanto escritos como experimentados.

Definición de las variables: A través de la fase de ejercicios prácticos.

Desarrollo del núcleo central de la investigación: reforzando con las experiencias y conocimientos de la parte práctica y los datos recogidos con respecto al tema.

Conclusiones.

V. Metodología

La metodología utilizada será prácticamente en su totalidad cualitativa, basada más en juicios de valor con respecto al material leído, los artistas seleccionados, la revisión bibliográfica y las percepciones recogidas en las propuestas prácticas. Ni siquiera estas últimas serán valoradas de un modo cuantitativo, dada la poca pertinencia de ese sistema para este caso. Y se realizará analizando casos concretos, textos particulares o reflexiones personales, para obtener conclusiones generales.

Se trabajará desde la práctica hacia la teoría, con desarrollo constante de esta última. La práctica ha de servir como sustrato para la consolidación del discurso propio. En cualquier

caso se pretenderá un feedback constante.

Los ejes con respecto a los agentes interferentes en los que se realizará el análisis serán cuatro:

- 1) Interferencia humano > computadora.
- 2) Interferencia computadora > humano.
- 3) Interferencia humano > humano.
- 4) Interferencia computadora > computadora.

Del mismo modo, las prácticas se realizarán en esos mismos ejes, de manera que se puedan analizar esos comportamientos de varias maneras entre sujetos de diferente tipo.

Con respecto a las propuestas prácticas, se trabajará con adaptabilidad y ligereza, con propuestas breves y concretas para la elaboración de pequeños dispositivos o mecanismos que permitan abordar los temas interesantes en ese momento. Una especie de desarrollo práctico en tiempo real de las cuestiones teóricas que se deseen investigar.

VI. Propuestas Prácticas

Se proponen cuatro ejercicios en torno al planteamiento teórico, basándonos en los ejes establecidos en la metodología. Aunque los cuatro pertenecen a disciplinas diferentes, a menudo compartirán unas bases tanto en conceptos, ejecución y/o uso.

La primera, perteneciente al campo del sonido, trabajara con frecuencias molestas para la audición humana y con los límites de la capacidad de aguante de lo desagradable. La capacidad del sonido para interferir el proceso de pensamiento se ha considerado muy apropiada a este respecto.

La segunda, es una propuesta de una serie de ejercicios utilizando herramientas de IA. Investigando con sistemas de dialogo humano computerizado disponibles online, se realizaran series de interacciones con una pretendida idea de interferirlos y subvertidos. Se desarrollará un discurso en base a los materiales obtenidos en formato de instalación.

La tercera propuesta es una instalación audiovisual interactiva formada por las tres figuras que componen un debate, dos partes y un moderador. El debate, carente totalmente de contenido mas allá de la presencia de sus participantes, es generado por la intervención de los espectadores en el espacio. Y variará en función al comportamiento de estos.

La cuarta y ultima propuesta se basa en una serie de de performances realizadas entre dos personas, donde se utilizarán herramientas de videoconferencia tales como skype. Se elaboraran piezas audiovisuales que sirvan de analogía de los conceptos de comportamiento interferente en la comunicación que previamente hemos establecido, para lo cual se utilizaran estrategias no habituales en ese medio.

Las cuatro prácticas propuestas pueden estar sujetas a cambios durante la investigación.

VII. Contextualización

A. Revisión Bibliográfica

La situación actual de la revisión bibliográfica de este proyecto es de un análisis muy bajo, por lo que está basada más en intuiciones y recomendaciones que en conocimientos fiables. Por esa razón, el uso real de esa revisión no se puede estipular con certeza. No obstante, creo haber identificado algunos patrones o líneas argumentales a los que podrá adscribirse.

Pedro Ortuño realizó, en su tesis doctoral, un análisis bastante exhaustivo de videoinstaladores españoles que consultar, algunos de los cuales abordan los temas que planteo, de modo que sus reflexiones y las de los propios autores serán útiles para mi proyecto. [1] Aunque es posible, que la mayor aportación acabe siendo la de referentes artísticos de interés para el trabajo

Puesto que el proyecto trata en gran parte sobre comunicación, Jose Luis Brea será un referente a tener en cuenta. Brea centra su texto "La Era Postmedia" en la aparición de internet y sus repercusiones en la comunicación y en el arte. [2]

Aunque más alejado de las tecnologías que el resto, el libro *Estética Relacional* [3] de Bourriaud observa modelos de comportamiento en el arte y reflexiona sobre las nuevas maneras de transmitir del mismo. Se buscarán conexiones entre los comportamientos en arte relacional y los comportamientos en HCI siendo a menudo coincidentes, pero no siempre.

En la parte de las propuestas prácticas y análisis de dispositivos los libros propuestos hasta la fecha son "From Technological to Virtual

Art” de Frank Popper [6] y “MediaArtStories” de Oliver Grau [7] donde se tratan aspectos relacionados con las prácticas artísticas en los nuevos media y la interacción, en ellos hay trabajos de Peter Weibel o Lev Manovich, entre otros, que es interesante abordar.

Por último apuntar más a modo de consulta ligera, “Interface Cultures. Artistic Aspects of Interaction”, en un nivel más técnico y visto desde una perspectiva más práctica y de análisis de los sistemas técnicos empleados.

B. Referentes Artísticos

Obras que tratan de temas como las interferencias en comunicación, problemas de distorsión o filtrado de las mismas y hasta cierto punto factores como el control mediático o la censura son temas muy interesantes a tratar. Autores como Myron Krueger, Rafael Lazono Hemmer o Antoni Muntadas son referentes imprescindibles. Los dos primeros primero más ubicado en las HCI, el segundo en un aspecto más general del arte.

Proyectos de inteligencia artificial como Cleverbot, un chatterbot diseñado por Rollo Carpenter, son herramientas también muy interesantes para el proyecto por tratarse de dispositivos con una alta capacidad de respuesta humana simulada.

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

A su vez, los proyectos de Simon Biggs con respecto a la comunicación de voz y de texto como “Oracle” “Re-read” o “Utter” nos hablan de comunicación con las computadoras, de niveles de entendimiento y del error como algo estandarizado.

Artistas anteriores como Mel Botchner con “Language is not transparent” o Sarah Clashworth en su serie “Herald Tribune: November 1977” ya nos hablaban desde la comunicación vía texto de relaciones de borrado o interceptación de mensajes.

Como se ha mencionado previamente se tendrán también en menor consideración a aquellos artistas de los media de los 80, tales como Nam Jun Paik, o los Vasulka; que, conscientes del rápido desarrollo y evolución de las tecnologías de la comunicación, observaron

en las mismas un gran potencial para la creación. Será tenido en cuenta, no obstante, como estos creadores abordaron sus problemáticas, a menudo hipnotizados por la belleza de esos propios medios que destripaban en sus creaciones.

En una variante de esta categoría entran artistas como Dara Birvaum o Martha Rosler, que aunque a menudo son analizadas desde las perspectivas de género, pertenecen a esa generación de artistas que utilizaba los recursos de los propios media como herramienta de construcción de significados.

Desde los 70 en «Audience Exhibited» a los 90 en «The Wall, the Curtain (Border, the) technical terminology also: Lascaux», Peter Weibel ha puesto en práctica estrategias ofrecidas desde los media para analizar comportamientos, y son interesantes por promover la toma de conciencia de los usos de los media entre el autor y el usuario desde un ejercicio en tiempo real.

VIII. Cronograma

Septiembre-Octubre: Determinación del tema a investigar, formulación del planteamiento.

Noviembre: Búsqueda de Bibliografía y reformulación de la propuesta.

Diciembre: Preparación del Paper.

Enero-Febrero: Revisión Bibliográfica y propuestas para ejercicios prácticos.

Marzo-Abril: Comienzo de ejercicios prácticos y primeras formulaciones teóricas.

Mayo-Julio: Desarrollo de formulaciones teóricas y final de asimilación de conocimientos de los ejercicios prácticos.

Julio-Septiembre: Desarrollo final y conclusiones teóricas. Pulido de ejercicios prácticos para hipotética presentación o trabajo posterior.

References

- [1] ORTUÑO MENGUAL, Pedro. Análisis de la influencia del arte conceptual catalán en las videoinstalaciones de artistas valencianos de los 90. Directora: Maribel Domenech [Tesis doctoral]. Universidad Politécnica de Valencia. Departamento de pintura.
- [2] BREA, Jose Luis, La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales.

Salamanca, Consorcio de Salamanca, 2002.

- [3] BOURRIAUD, Nicolas, *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2006.
- [4] BISHOP, Claire, ed. *Participation. Documents of Contemporary Art*. London, The MIT Press, 2006.
- [5] POPPER, Frank. *From Technological to Virtual Art*. London,

The MIT Press, 2007.

- [6] GRAU, Oliver, ed, *MediaArtHistories*, London, The MIT Press, 2007
- [7] SOMMERER, Christa, y MIGNONNEAU Laurent, y KING Dorothee de. *Interface Cultures. Artistic Aspects of Interaction*. Linz, [transcript], 2008.