
TDI: TECNOLOGÍAS DE LA DESINFORMACIÓN E INCOMUNICACIÓN.

Crítica a la inmediatez de los nuevos medios

KRISTINA SIERRO RODRIGUEZ.

Institución / Departamento, grupo o centro

[Dejad sin cumplimentar en los envíos previos a la presentación definitiva]

Resumen

Tecnologías de Desinformación e Incomunicación (TDI) es un proyecto que gira en torno a la necesidad de inmediatez que existe en la sociedad occidental desde principios del S.XXI, dos décadas donde las TICs (Tecnologías de Información y Comunicación) se han desarrollado rápidamente intentando paliar dicha necesidad.

El proyecto persigue crear, en primera instancia, un marco teórico que analiza datos fundamentales de la teoría de la comunicación y las TIC, relacionados con las prácticas artísticas basadas en las guerrillas de la comunicación, el hacktivismo y la distorsión del mensaje, con un claro enfoque de crítica al deseo de inmediatez, y al concepto espaciotemporal que se ha modificado desde el auge de las redes sociales. Este proyecto busca la distorsión, la conversión y la intervención del mensaje, así como la manipulación y la incomodidad del espectador y/o usuario. Para apoyar este enfoque se acude a teóricos de la comunicación, a ciertos proyectos artísticos que utilizan la tecnología y los avances tecnológicos como herramienta de alteración del mensaje, y a otros donde el espectador pasa a ser parte del desarrollo de dicha distorsión.

Sumándose a estas prácticas, el proyecto aplicado persigue evidenciar la manipulación inherente a las TICs y promover la incomodidad del espectador y/o usuario mediante una instalación sonora, interactiva y multiusuario. La instalación juega con la idea de inmediatez y hace al usuario cómplice y víctima de los fallos en la comunicación al propiciar y quedar a merced de la aleatoriedad y el desajuste entre las fases de emisión y recepción de la señal.

Palabras-clave: DISTORSIÓN, TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN, GUERRILLA DE LA COMUNICACIÓN, HACKTIVISMO, DELAY.

Datos publicación

Abstract

Technologies of Disinformation and Uncommunication (TDU) is a project that turns around to the need of immediateness that exists in the occidental society from principles of the S.XXI, two decades where the TICs (Technologies of Information and Communication) have developed quickly trying palliating said need.

The project pursues to create, in first instance a theoretical frame that analyses fundamental data of the theory of the communication and the TIC, related with the artistic practices based in the *guerrillas of the communication, the hacktivism and the distortion of the message, with a clear approach of criticize to the wish of immediateness, and to the concept temporal space that has modified from the boom of the social nets, this project looks for the distortion, the conversion and the intervention of the message, like this like the manipulation and the discomfort of the viewer and/or user. . To support this theoretical frame come to theoretical of the communication, to some artistic projects that use the technology and advance them technological like tool of alteration of the message, and to others where the viewer happens to be part of the development of said distortion.

Adding to these practices, the project applied pursues show the inherent manipulation to the TICs and promote the discomfort of the viewer and/or user by means of an audible installation, interactive and multi-user. The installation plays with the idea of immediateness and does to the user accomplice and victim of the failures in the communication to the propitiate and remain to the mercy of the randomness and the maladjustment between the phases of broadcast and reception of the signal.

Keywords: DISTORTION, INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES, COMMUNICATION WAR, HACKTIVISM, DELAY

1. INTRODUCCIÓN

TDI, es un proyecto teórico-práctico que se centra en algunos de los aspectos negativos que a nivel individual o social han devenido con la incorporación masiva de dispositivos tecnológicos en las formas de vida. Este proyecto se apoya en diversos teóricos de la comunicación y a algunas prácticas artísticas que se centran en la alteración del mensaje antes de llegar al receptor, haciendo una mirada global de emisores y mensajes interceptados, dejando claro que el mensaje no es solo voz, o texto, sino también imagen.

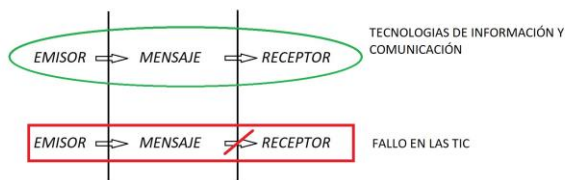


Fig 1: Esquema TIC y fallo en la recepción del mensaje. By: Kristina Sierro

receptor y como esté la recibe con las alteraciones dadas en el transcurso hasta llegar a él.

Los esquemas de teoría de la comunicación en los que se apoya este proyecto son los de Michel Serres, Jürgen Habermas o Manuel Martín Serrano, que, aunque tienen teorías de comunicación diferentes, les une su interés común en el ruido que existe entre los componentes, bien del emisor que lo inicia, hasta cómo el discurso, el mensaje, y/o la imagen llega al

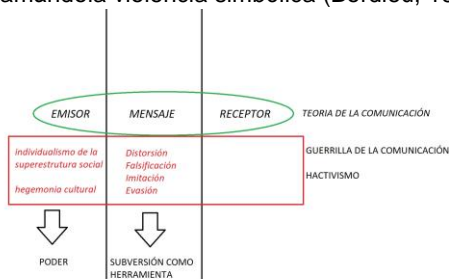
El contexto en el que se sitúa este trabajo son las casi dos décadas que llevamos en el S.XXI desde la perspectiva occidental, por lo cual se ha de tratar este tema teniendo en cuenta las TICs que han llevado la comunicación a la inmediatez más absoluta. Esta no aparece hasta 1969 con internet, alcanzando mayor peso en 1989 con la invención de World Wide Web (WWW), creando una sociedad de información que minuto a minuto consultaba y hablaba entre sí a tiempo real desde distintas partes del mundo. En estas casi dos décadas de S.XXI se han establecido la mayoría de las aplicaciones de comunicación instantánea que se utilizan diariamente, creando como consecuencia directa dos grandes factores como son el cambio de concepto espaciotemporal y el deseo, y el cambio del perfil psicológico de la sociedad actual, aunque durante el proyecto, estas dos consecuencias serán comentadas muy brevemente en algún apartado que así lo requiera.

Un aspecto fundamental en el que se apoya el proyecto son las guerrillas de comunicación y el hacktivismo, ya que son movimientos que interceptan el discurso pronunciado por distintos emisores, normalmente es de las relaciones sociales de dominio, el poder no cuestionado. Intentando criticar la no cuestionabilidad del emisor, este punto es interesante por la interceptación del mensaje y su manipulación, haciendo llegar al receptor una falsificación total, una distorsión o una exageración, consiguiendo con esto dos objetivos: por un lado, la posibilidad de intervenir en debates actuales, y por otra desacreditar las posiciones de dominio.

En este punto, nos centramos en los emisores, de una manera breve uniendo dos puntos clave; el individualismo en la superestructura y en la hegemonía cultural. Dentro de la superestructura está la hegemonía cultural, una normalidad no cuestionada de todos los aspectos de la sociedad, que las clases de poder han creado por y para ellos, reprimiendo a las demás clases sociales (Gramsci 2011, 14) los valores dados por los intereses de las clases dominantes no dejan y reprimen a los libres pensadores que intentan salir del redil que ellos han construido como única verdad. Este concepto es muy acuñado en la filosofía Marxista,

Datos publicación

llamándola violencia simbólica (Bordieu, 1988, 1).



Una vez explicados de quien se interceptan los discursos, se procede a explicar la subversión como nexo, y la base teórica de todas las actividades de distorsión del mensaje en estos casos, entendiendo la subversión como el principio de cambio de procesos, valores y principios que las clases de domino intentan implantar como única verdad. (Jiménez 2007, 35), principios que se utilizan tanto en la guerrilla de comunicación como el hacktivismo en las TIC.

Fig 2: esquema marco teórico

2.OBJETIVOS

Los objetivos principales de este trabajo son los siguientes:

- La creación de una instalación interactiva que responda a la reflexión crítica del deseo de inmediatez que existe en la sociedad actual debido a la creación máxima de aplicación para la comunicación inmediata.
- Confeccionar las cabinas de desinformación e incomunicación (CDI de ahora en adelante) donde se concentrará la interactividad de los espectadores.
- La distorsión del mensaje basada en dos grandes déficits de la mensajería instantánea cuando está falla; el delay y la aleatoriedad.
- Invitar al espectador a ser parte activa de la instalación, dándoles la oportunidad de ver, tocar, hablar y escuchar en cada CDI.

3. MARCO REFERENCIAL

Con este marco teórico e intencional definido, se procede a explicar el marco referencial en el que se apoya.

Han servido como referente o inspiración artistas que utilizan la exageración o la distorsión del mensaje para mostrar temas tabúes, reiterando un hecho mostrándolo de una forma no convencional es el caso de; Joan Fontcuberta con *Miracles* en 2002, donde mediante la utilización de herramientas tecnológicas evidencia un fraude sobre milagros en un monasterio, Raquel Muñoz y Montse Carreño con *Fantasia China* en 2010 rompiendo el tabú de la fabricación a bajo coste, o Pep Dardanya con *Postdata* ese mismo año, el cual crea a partir de la tecnología una representación del espacio para romper la barrera que hay acerca de la guerra civil y la postguerra española. Nuria Güell en 2011 utilizó la tecnología como fuente de ingresos mediante publicidad en su página web como crítica a la ley que salió ese año, la cual denegaba

la subvención de obras de arte, *Anatomía del virus*. Eva y Franco Matters en 2016 nos sorprendieron con su performance *Solo para uso de internet*, donde generan una línea difusa entre la privacidad y lo público. También colectivos que trazan este tipo de discursos desde principios del S.XXI, como son el Colectivo Democracia (2000) o Left and Rotation (2007) y que hoy en día siguen en activo.

Igualmente se han tenido en cuenta artistas que dan una vuelta a la hegemonía cultural, como: Ana Laura Aláez en el 2000 en el Museo Reina Sofía, con su intervención *Dance & Disco*, donde generaba una pista de baile dentro del museo, Guillermo Trujillano en 2013 con *No tocar, por favor*, generando un discurso en contraposición a las normas de los museos. Y las exposiciones y charlas orientadas a la falsificación, imitación o distorsión del mensaje que se han dado desde el 2000, como *¡FAKE! Proyecto vitrinas* en el MUSAC de León en 2008, *No es verdad, no es mentira. FAKE*, en el IVAM de Valencia en 2016, o la charla sobre *Arte, fake y posverdad* en la facultad de bellas artes de Barcelona que se ha dado en 2017.

4. PROYECTO

Las tecnologías de información y comunicación se utilizan como herramienta para enviar y recibir mensajes. La tecnología ha avanzado para que el receptor no tenga que esperar el mensaje, pero a veces está falla, y hay un retardo en la recepción, convirtiendo la conversación una mezcla frenética de mensajes, donde los usuarios buscan una respuesta inmediata, que no llega.

En esta instalación se intenta volver a la comunicación telefónica que existía antes de la revolución tecnológica, volver a la voz, buscando el juego de comunicaciones que ha existido durante la revolución tecnológica donde siempre se ha ido pasando, del mensaje a la voz y de la voz al mensaje, buscando siempre la manera más rápida y segura de comunicación. Esta instalación audible pretende entrar en este juego de comunicación, pero no como evolución sino como involución. Volver atrás. Haciendo hincapié en este déficit tecnológico, y en vez de ocultarlo o solucionarlo lo evidencia haciendo a la tecnología parte de la distorsión del mensaje, creando un nudo en este antes de llegar al receptor, mezclando emisores y receptores, haciéndoles esperar una respuesta que nunca saben de quien vendrá.

Se trata de una instalación audible, en la que se juega con distintos aspectos fundamentales de la tecnología de información y comunicación como son que el mensaje llegue completo y a tiempo al receptor. Estos dos aspectos sobre el mensaje, cómo y cuándo, son tratados en esta instalación, donde los espectadores pasan a ser usuarios, y son verdugos y víctimas de su propia voz.

Dentro del espacio donde se halla la instalación el usuario se encuentra cuatro CDI que se sitúan distribuidas en el espacio, una CDI por pared de la habitación. El usuario es libre de elegir cualquiera de las cuatro CDI que hallará en el espacio. Pues las cuatro mandan y reciben los discursos de manera simultánea mediante un router estándar.

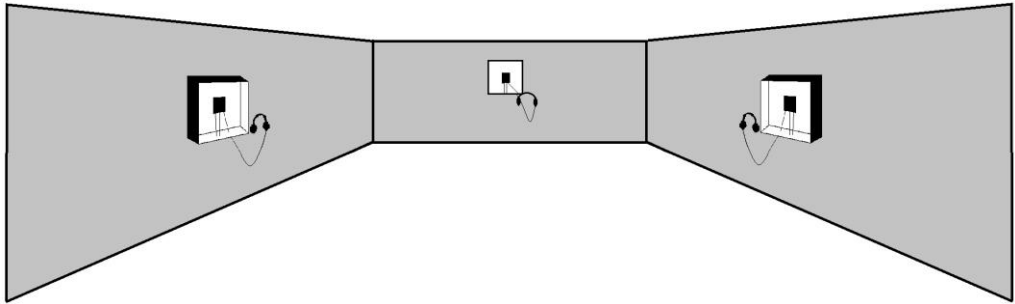
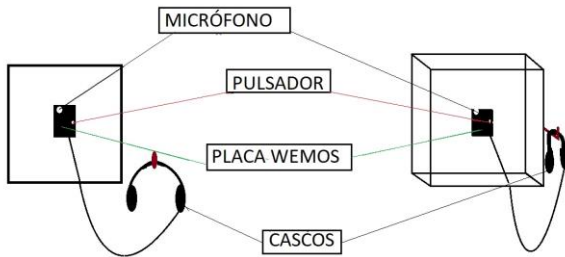


Fig 3: simulación del espacio de la instalación con las CDI.

Las CDI, están compuestas por un marco que delimita el espacio, en el centro se encuentra el circuito electrónico, en vez de estar oculto como las obras tecnológicas no vienen acostumbrando, el circuito estará a plena vista dejando al espectador ver la placa y las conexiones que crean el funcionamiento del micrófono, el pulsador y los cascos.



A un lado y conectado a la placa, estarán los cascos, estos cumplen una doble función: por un lado, son quienes van a permitir al espectador ser receptor de los mensajes distorsionados, y por otro, al no ser inalámbricos estos no permitirán al espectador moverse con total libertad una vez se los pongan, formando así una metáfora sobre lo absorbente que llevamos la vida frente a los dispositivos electrónicos con los que nos comunicamos hoy en día.

Fig 4: Vista de CDI con sus componentes

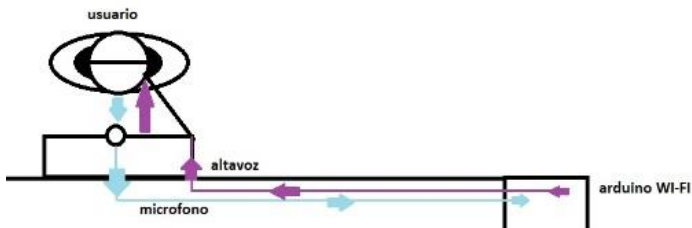


Fig 5: Usuario utilizando CDI

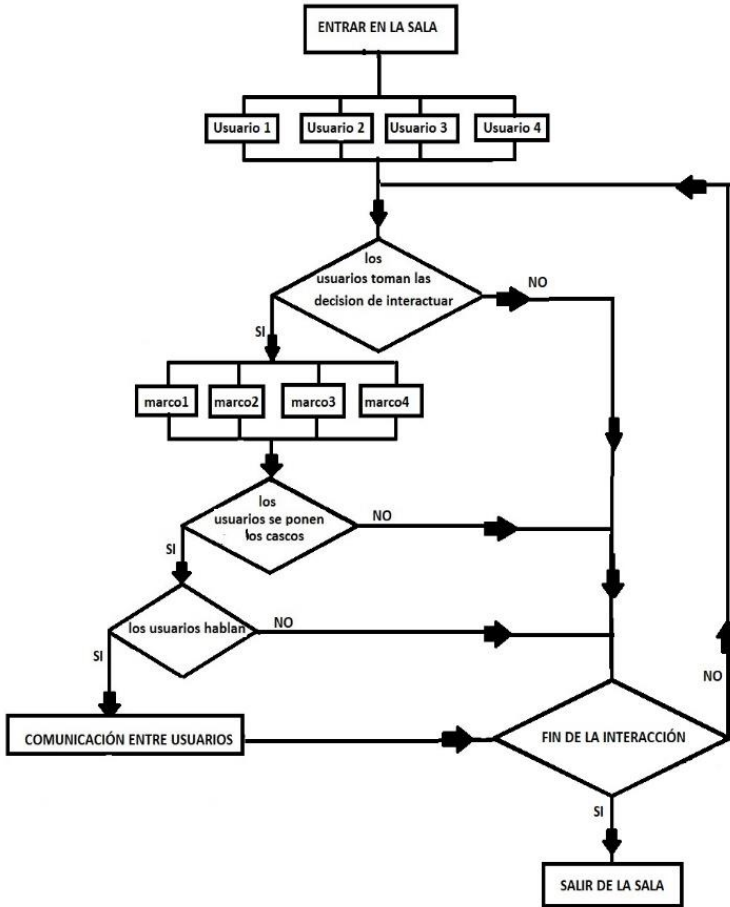


Fig 6: Diagrama de interface.

4.1 DESCRIPCIÓN TECNICA

La instalación consta de cuatro dispositivos, CDI. Cada una de ellas tendrá el mismo dispositivo electrónico, el cual constará de un micrófono, un pulsador, unos cascos y una placa WEMOS ESP8266 WIFI como elementos principales, así como con resistencias, transistores y capacitores para conseguir un circuito eléctrico completo y funcional.

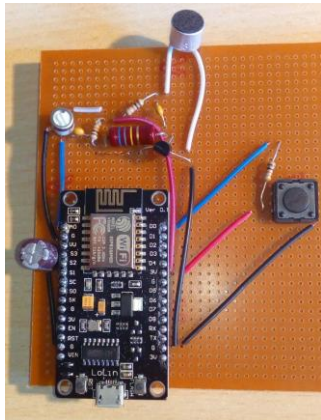


Fig 7: circuito electrónico del micrófono y el pulsador

Los programas para la programación utilizada para esta instalación serán Arduino, Processing y Python. Cada uno de ellos será utilizado para una función específica, y además se utilizará el protocolo UDP para la transmisión de los archivos audio por la red. UDP es un protocolo que por sí solo ya distorsiona el mensaje dándole un audio precario antes de llegar al receptor y al utilizar este protocolo en las cuatro CDI, y guardar todos los audios en el mismo archivo, no se asegura que los distintos audios, se guarden completos, o con un orden específico.

Los pasos por seguir son los siguientes:

- Arduino será programado para que se conecte a una señal wifi, enviada desde un router estándar, para que el micrófono cree paquetes UDP que mediante la señal WIFI y la IP del ordenador serán enviados.
- Processing se encargará de recoger los paquetes UDP mandados desde Arduino y los guardará en una carpeta del ordenador, como datos y no audios.
- Python recogerá los paquetes UDP guardados como datos los leerá y los convertirá en audio.
- Processing recogerá los paquetes UDP convertidos en audios y los mandará a Arduino.
- Arduino mandará con un delay y un random los audios a los dispositivos Wi-fi.

Referencias

- Bourdieu, Pierre. 1989. Social Space and Symbolic Power. *Sociological Theory*. Volumen 7, número 1, p.p: 14-25.
- Gramsci, Antonio. 2011. *¿Qué es la cultura popular?* Valencia: Universidad de Valencia
- Jiménez, Marco A. 2007. *Subversión de la violencia*. México DF: UNAM.
- Martín Serrano, Manuel y Piñuel Raigada, José L. 1991. *Teoría de la comunicación. Epistemología y análisis de la referencia*. México DF: UNAM
- Tejera Gaona, Héctor. 1996. *Antropología política: enfoques contemporáneos*. México DF: Plaza y Valdés.
- Habermas, Jürgen. 1994. *Teoría de la acción comunicativa I*. Madrid: Taurus.
- Serres, Michel. 1996. *La comunicación: Hermes 1*. Barcelona: Anthropos.