

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 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 pretenderá establecer 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.

I. Introducción

Si bien la interferencia ocurre en un ámbito de estabilidad comunicativa como una excepción, mi pretensión es la de analizar y utilizar los comportamientos interferentes como elementos generadores de ideas, para lo cual propongo mi investigación en dos secciones paralelas. La primera, y más importante, es la del desarrollo teórico de mi propuesta. En la cual 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 es el de situar 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 la toma de un statu quo personal con respecto a esas observaciones, un punto cero que pueda servir como anclaje para el desarrollo de tanto el desarrollo del 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 u otro modo modifican dicha comunicación. Aun siendo sucesos excepcionales, las interferencias poseen de 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, será muy tenida 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*

– Descubrir Artistas interesados por los comportamientos en HCI. Especialmente aquellos que puedan ser útiles para el proyecto.

– Determinar la situación actual en HCI en ámbitos específicos del arte actual, tanto a nivel teórico como técnico. Y buscar relaciones con otros ámbitos artísticos que puedan tener relación o conexiones con el aspecto comportamental del proyecto.

– Extraer de la parte práctica del proyecto aspectos interesantes para el total del mismo 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 posteriormente 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, lo antes posible.

– 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.

– Desarrollar la parte práctica en campos de diversa índole, desde los que aproximarse a los conceptos de forma también diferente, con una perspectiva abierta de los posibles ejercicios prácticos, para una adaptabilidad mayor de los conceptos.

– 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. *Hipótesis*

– 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 relacionar dispositivos electrónicos para entrever cómo se relacionan estos dispositivos electrónicos entre

ellos. Y 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.*

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 desde 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 practicas se realizaran en esos mismos ejes, de manera que se puedan analizar esos comportamientos de modos 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.

Se utilizará, a su vez, lo fortuito, lo erróneo o los obstáculos encontrados como recursos validos para el proyecto, puesto que pueden ser considerados como interferencias también del desarrollo del proyecto, lo cual puede ser de interés.

VI. 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 pertenecen a 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 su repercusión es 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 la nuevas maneras maneras de transmitir del mismo. Se buscaran 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 Franl Popper [6] y “MediaArtStories” de Oliver Grau [7] donde se tratan aspectos relacionados con las practicas artísticas en los nuevos media y la interacción abriendo la posibilidad de investigarlos en el proyecto, en ellos hay trabajos de Peter Weibel o Lev Manovich, entre otros, que es interesante abordar.

Por último apuntar mas a modo de consulta ligera, “Interface Cultures. Artistic Aspects of Interaction”, en un nivel más técnico y visto desde una perspectiva más práctica y 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 evidentes a tratar. Autores como Rafael Lazono Hemmer o Antoni Muntadas son referentes imprescindibles. El primero más ubicado en las HCI, es segundo en un aspecto mas general del arte.

Como se ha mencionado previamente se tendrán también en 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 y su 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 genero, 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 practica estrategias ofrecidas desde los media para analizar comportamientos, y son interesantes por sostener la toma de conciencia de los usos de los media entre el autor y el usuario desde un ejercicio en tiempo real.

VII. 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.