

ESTUDIANTES: JAIME ANDRÉS MANRIQUE LÓPEZ

FECHA: FEBRERO 16 / 2010

TÍTULO: “Secretos de estado”

1. PROBLEMA

Las nuevas tecnologías suponen una suerte de “autoridad” y “poder”, no es en vano entonces el hecho de que pensamos que las máquinas “son inteligentes”. Este punto de vista del papel de la tecnología en la sociedad ha transformado la forma como se presenta en el mundo y ha adquirido personalidad, la tecnología ha comenzado a humanizarse.

De esta forma el proyecto busca probar la evidencia de esta teoría social de tecnología dentro de Cali, por medio de “la libre expresión y los espacios de opinión” (pocos en Cali y en general en Colombia), teniendo en cuenta que la mayoría de los espacios de opinión son pantallas¹ estáticas que guardan el anonimato, excluyendo la posibilidad de adherir características personales a las críticas y por tanto, quedando en eso: una simple opinión.

El pensamiento randómico² puede describirse como: *“la configuración cognitiva que se origina en la desregulación del habla y en la pérdida de poder de las instituciones que antes regían la comunicación oral cotidiana”*.³ Lo que se conoce como el pensamiento randómico es la base de la investigación, por que se relaciona directamente con el contenido no publicable, aquello que se piensa pero no se dice. De esta forma surge la siguiente pregunta:

¿Puede la población de Santiago de Cali liberar el pensamiento randómico y expresar sus opiniones a una máquina?, ¿Es posible encontrar características humanas

¹ Formas de mostrar información al mundo, la primera pantalla en la historia fue el libro que a partir de la modernidad transformó los procesos de comunicación.

² Viene de la palabra Random que significa aleatorio, y consiste en buscar rápidamente aquellos pensamientos que se encuentran entre el pensamiento consciente y el subconsciente, aquello que se piensa pero que razonablemente no debe decirse.

³ Descripción por Alejandro Ulloa, profesor de la Universidad del Valle. Extraída de la fuente

(affective technologies) en una máquina, y de esta forma ser considerada como sujeto?

2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Objetivo General

Generar un espacio de opinión para la población de Santiago de Cali para hablar sobre los puntos de vista de la ciudad como estructura social, económica y política, permitiendo a las personas aislarse de su inhibición a contar lo que no es “publicable” (sin miedo a ser juzgadas) y de esta manera humanizar a las máquinas con información de la ciudad, demostrando el cambio de paradigma que ha tenido la relación humano-máquina, donde las máquinas han adquirido características humanas y han planteado la posibilidad de una vida virtual que es capaz de relacionarse personas reales y espacios físicos.

2.2 Objetivos específicos

- Crear un espacio de reflexión frente al concepto de ciudad dentro de Cali por parte de los habitantes.
- Permitir que la población de Cali tenga un espacio de opinión pública y puede comunicarse con la ciudad como ente “vivo”.
- Evaluar la relación entre usuarios y máquina según los paradigmas de la interacción humano-computador con el fin de descubrir que tan fuerte es la teoría de la humanización de los artefactos.
- Fomentar la industria cultural con obras de arte digital en el espacio público.

3. JUSTIFICACIÓN

La existencia de la tecnología ya sea como ciencia aplicada o simplemente como artefactos con funciones específicas en la sociedad ha simbolizado para las ciudades alrededor del mundo un cambio trascendental en el ámbito cultural. La tecnología se ha hecho presente en los medios de comunicación de forma activa logrando que la audiencia haya generado unos significados de tecnología en el mundo popular. De esta forma, existen dos tipos de imágenes generadas popularmente por las personas acerca de lo que es la tecnología: la imagen intelectualista y la imagen artefactual. El proyecto nace del estudio de la imagen “Artefactual” de la tecnología que propone: “Las tecnologías son neutrales porque permanecen esencialmente bajo las mismas normas de eficacia independientemente del contexto cultural, político o económico en

el que se dan”⁴. Esta definición, acuñada desde el punto de vista científico nos demuestra que a pesar de que la tecnología ha sido creada con fines políticos (por ejemplo: la instalación de paraderos de buses a lo largo de las vías de la ciudad, son instrumentos políticos que se han implantado con el objetivo de ordenar en mayor forma la movilidad de las personas y su seguridad), no es la tecnología misma quien decide hacia qué público orientarse, son quienes hacen uso de ella y tienen el poder sobre ella los responsables de que la tecnología sea una de las principales causas de las diferencias socio-culturales en las ciudades.

Entendiendo la tecnología como *artefactos*, con funciones específicas, con políticas inherentes, diseñadas orientadas a ciertos tipos de sociedades, podemos deducir, que es la sociedad quien se adecúa a estos aparatos tecnológicos ,un ejemplo adecuado para esta situación es el celular: ha transformado el paradigma de las telecomunicaciones tanto personales como grupales, ha modificado el concepto de movilidad, ha disminuido distancias, ha logrado involucrar activamente a las personas en la sociedad, así como también ha logrado que éstas tomen nuevas formas de actuar conforme el tiempo (modifican su tiempo porque es más fácil comunicarse con cualquier parte del mundo y tomar decisiones).

Así mismo, al ser los artefactos aparatos técnicos que se involucran activamente dentro de una sociedad en específico, son “humanizados”. Esto se refiere a que no es posible tener contacto con los artefactos si no se humanizan, si no adquieren características de los usuarios. De esta forma, el proyecto plantea generar un instrumento tecnológico que permita ser “humanizado”, transformado por quienes lo usan, que aprende de ellos y les permita suplir uno de los derechos fundamentales: “La libre expresión”, sin temor a ser escuchados o juzgados por las autoridades de poder.

“

*La ciudad es la gente y la gente es la ciudad. La red constituida en lo social, es entonces el alma, el soporte espiritual, de la estructura del espacio habitable.*⁵

”

⁴ Extraído del texto: *Ciencia, Tecnología y Sociedad, Capítulo 9. “Las Imágenes de la Tecnología”.*

⁵ La Ciudad y el espacio público: Unidad 1. La Idea de Ciudad: Alcaldía Mayor de Bogotá D.C.

¿Qué sería de la ciudad sin el espacio público?, es la gente la que brinda el poder legítimo a los estados y por lo tanto tienen derecho a espacios de dispersión y comunicación. Sin embargo, la opinión pública se limita al uso de pantallas estáticas, pantallas naturalizadas por los espectadores de tal forma que su significado ha sido inhibido por los mismos, escribir en un periódico actualmente, en el mundo contemporáneo no representa un cambio trascendental ni tampoco garantiza una respuesta del gobierno. El objetivo de la instalación no es generar cambios inmediatos en las condiciones sociales, económicas y políticas de la ciudad, su enfoque va ligado a la necesidad de “ser escuchados”, de liberar aquello que se restringe y pertenece al ámbito de lo privado, lo “no publicable”.

4. REFERENCIAS

- **AgoraPhones** | Existen indicios de este problema, aunque no en Colombia, en EEUU, el MIT desarrollo una instalación llamada *AgoraPhone*⁶. Esta instalación se basa en el sistema de teléfono convencional pero es amplificado por una máquina mediadora. Varios de estos “AgoraPhones” fueron instalados durante algunos meses en el campus del MIT en Cambridge, Massachusetts. El objetivo de esta instalación era simplemente generar un canal de comunicación entre los estudiantes del MIT y quienes decidieran llamar a los AgoraPhones, quien podría ser cualquier persona. El concepto caduce en la posibilidad de inhibir la presencia de la persona que habla y conservar y retomar la comunicación oral que ha ido perdiendo valor en la historia.



⁶ Sitio oficial: <http://web.media.mit.edu/~monster/AgoraPhone/>



La necesidad de expresar las cosas que la gente piensa y que pareciera que “a nadie más le importan” es un tema susceptible de investigación que está siendo indagado desde los laboratorios de nuevas tecnologías, puesto que lo que para muchos no tendría sentido: “hablar con una máquina”, es actualmente la única manera de sentirse seguros de expresar lo que se siente sin llegar a ser juzgados, las máquinas “neutras” se han convertido en artefactos poseedores de la mediación social y el poder hegemónico de conocerlo todo.

Lo más importante de esta instalación en relación con el proyecto es la posibilidad de generar una comunicación con una máquina que adquiere por medio de la tecnología características propias de la raza humana, y la forma como se inhibe la identidad de la persona, pasa a ser un segundo plano, se desvanece.

- ***Aida, Affective Intelligent Driving Agent*** | Aida es un claro ejemplo de la forma como las máquinas están adquiriendo características humanas”. El uso de Affective Technologies, permite encontrar en las máquinas sujetos capaces de comunicarse con los seres humanos y más allá de eso, la posibilidad de generar sentimientos hacia los mismos. Aida es un robot desarrollado por el laboratorio SenseableCity del MIT Lab en asociación con Audi. Este robot tiene características humanas representadas en las expresiones y en la inteligencia, pues es capaz de analizar al conductor, el auto y la ciudad de tal forma que sugiere las actividades que debiera realizar según el momento del día, las operaciones en la ciudad y los gustos del conductor. Básicamente, Aida toma el papel de “copiloto” en el auto.



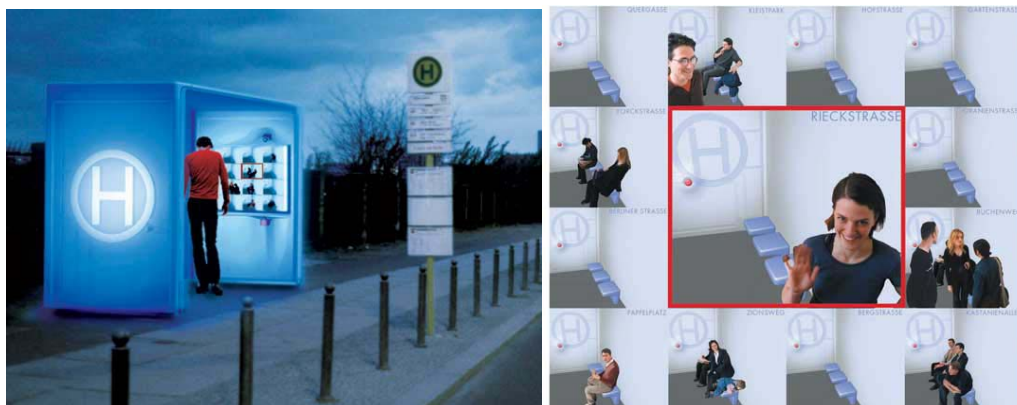
Aunque en este proyecto no existe la comunicación verbal, los gestos y la posibilidad de conocer a la máquina como sujeto, facilita procesos tan comunes como las de un conductor de auto al momento de tomar decisiones en cuanto a la movilidad en la ciudad y la programación de los recorridos. Así mismo, el proyecto busca indagar en la posibilidad de que una instalación en forma de máquina (sin rasgos físicos humanos) pueda convertirse en un comunicador de la opinión pública almacenando información verbal de los usuarios, de tal forma que ellos puedan eventualmente conocer otros puntos de vista acerca del tema en común. Como hipótesis se tiene como requerimiento el uso de sensores de tacto que permitan tener una forma de interacción

natural con la instalación, es decir: aunque no parece un humano pueda tratarse como tal.

- **Chat-Stop, Kommunikation instead of Surveillance** | Chat stop es una instalación que toma como escenario los paraderos de buses. El tiempo que se pasa en el paradero de bus, puede tornarse incierto y en ocasiones inseguro. De esta forma, la instalación plantea el tema de seguridad al permitir a los usuarios comunicarse con otras personas en otros paraderos de buses en la ciudad y de esta forma no sentirse tan solos ni tan inseguros.

Para el desarrollo del proyecto, es importante el concepto de seguridad que puede generar una máquina por medio de las nuevas tecnologías. Además, la forma como se interactúa en Chat-Stop es intuitiva, funciona con el tacto, solo es necesario elegir la persona, tocar su imagen y comenzar a hablar tal cual se hace por medios telefónicos. Esta característica proporciona una facilidad en el momento de definir las personas que interactuarán, puesto que al utilizar una forma de interacción intuitiva (no del todo natural) puede ser usada por cualquier persona.

También es de destacar el papel que cumplen las nuevas tecnologías instaladas en el espacio público para generar procesos de comunicación entre las personas que habitan el espacio, este concepto se relaciona con el proyecto en cuanto es necesario conocer los tipos de relaciones que propone el espacio, la arquitectura y las personas.



- **Rider Spoke** | Desarrollado por Blast Theory, este proyecto relaciona el espacio, las redes inalámbricas, la comunicación oral, el “secreto”, los objetos

cotidianos y el ejercicio corporal. Para Blast Theory, el movimiento del cuerpo representa un punto vital para sus obras, puesto que consideran que es así la única forma de adquirir una experiencia gratificante al final de conocer la instalación y sentir que se hizo parte de la obra. En Rider Spoke, Blast Theory proporciona bicicletas a los usuarios, cada una de ellas tiene instalada una PDA equipada con GPS. Gracias a esta tecnología, el usuario puede viajar por la ciudad en su bicicleta y tener información constante de su ubicación. Lo interesante de la obra es la posibilidad de encontrar secretos (virtuales) que han sido guardados por otros usuarios en toda la ciudad. De esta forma, las personas que hacen parte de la obra pueden escuchar los secretos y grabar nuevos en cualquier espacio. Los datos se almacenan en una base de datos con el sonido y la ubicación donde fue grabado.

Es interesante este proyecto por que relaciona perfectamente la tecnología con un tema cotidiano como es “el secreto”. La definición de secreto: *es la práctica de compartir información entre un grupo de personas, en la que se esconde información a personas que no están en el*⁷, permiten comprender mejor la posibilidad que brindan las tecnologías para “virtualizar” las conductas humanas. Un acto que hace parte intrínseca de la comunicación oral toma lugar en el tiempo y en el espacio por medio de la tecnología de información y comunicación sin desvirtuar el carácter personal de los usuarios: su propia voz.



5. FUNDAMENTOS

Temas de investigación

⁷ Extraído de Wikipedia, la enciclopedia libre.

1. Investigar a fondo las nuevas tecnologías aplicadas a espacios urbanos (computación urbana).
2. Rastrear los sensores y actuadores existentes para el desarrollo del proyecto y que permitan manejar el concepto de *Interacción Natural*.
3. Identificar los espacios de opinión existentes dentro de la sociedad caleña en medios de comunicación y otras entidades de poder.
4. Indagar sobre los diferentes proyectos de acción social (públicos y privados) que se han realizado en los últimos años en la ciudad con el fin de promover el sentido de pertenencia por la ciudad y la participación activa en ella.
5. Investigar sobre la forma de administración de los espacios públicos (leyes existentes en relación a este tipo de espacios) para actividades culturales por parte del estado y la disponibilidad de estos para desarrollar el proyecto.
6. División histórica del contenido privado y el contenido público.

5.1 Formulación de Hipótesis

Se espera desarrollar un prototipo al tamaño promedio de una persona real que les permita a los usuarios agregar su punto de vista a una base de datos y poder comunicarse eventualmente con la máquina como individuo. La interacción debe ser lo más natural posible puesto que el público objetivo (mercado global) es la población caleña sin distinción de estrato (condición económica), costumbres, etnia, etc., de esta forma, debe ser intuitiva la forma como interactuar y debe entregar un feedback en tiempo real (no todas las personas tienen la misma curva de aprendizaje en el uso de tecnologías digitales).

5.2 Identificación de Variables

- Una de las variables a tener en cuenta es la posibilidad de que Cali no esté preparada para recibir tecnologías de este tipo.
- Los ciudadanos pueden tornarse reacios a confesiones frente a una máquina en espacios urbanos.
- Inseguridad en la ciudad podría significar una variable para la exposición de la instalación.
- Disponibilidad de la tecnología para desarrollar el prototipo.
- Trámites legales para la exposición de obras en espacios públicos sin previa autorización. Al ser un espacio de crítica podría ser rechazado por el Ministerio de Cultura.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- La Ciudad y el espacio público: Unidad 1. La Idea de Ciudad: Alcaldía Mayor de Bogotá D.C.
- La computación urbana: creando interacciones tecnológicas en las ciudades digitales. Andrés Felipe Millán, Director del grupo de investigación COMBA I+D, profesor de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Santiago de Cali.
- Ciencia, Tecnología y Sociedad: Capítulo 9: “Las Imágenes de la Tecnología”.
- Agora Phone: Kelly Dobson, MIT Media Lab. Cambridge Massachusetts.
http://culturebase.org/home/struppek/HomepageEnglisch/Projekte/Agora_Phone/Agora_Phone.htm
<http://web.media.mit.edu/~monster/AgoraPhone/>
- Chat-stop
http://culturebase.org/home/struppek/HomepageEnglisch/Projekte/Chat_Stop/Chat_Stop.htm
- Aida – Sensable City – MIT Lab
<http://senseable.mit.edu/aida/>
- Rider Spoke
http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_rider_spoke.html
- Summoned Voices
<http://www.sounddesign.unimelb.edu.au/web/biogs/P000368b.htm>