

INTERACTIVIDAD

Interactivity:

the extent to which something is interactive; the extent to which a computer program and human being may have a dialog

Dictionary.com

Interactividad:

Cualidad de interactivo.

Interactivo:

1. adj. Que procede por interacción.
2. 2. adj. *Inform.* Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario.

DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA (RAE)
Vigésima segunda edición

Interacción:

Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.

DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA (RAE)

-se abusa del termino

- hasta el punto que empieza a perder significado

Web
 Televisión Interactiva (TDT)
 DVD
 Museos: "un interactivo"

-dificultad de definir

Chris Crawford: *Un proceso cíclico donde dos actores alternativamente escuchan, piensan y hablan*

(input / process / output)

En el diseño de algo interactivo hay que poner atención a 3 pasos

Interacción vs. reacción

- la primera requiere 2 actores (activos)
- la segunda no tanto (rama)

ESCALA CRAWFORD:

Grados de interactividad

Ejemplos de no interactividad según Crawford:

- libro
- música
- (sí que provocan reacción, y hay quien dirá que són interactivos, puede ser...)
- los griegos y romanos ya hacían la separación entre la palabra escrita y la hablada
 - platón vs aristóteles
- balie(participación no es interacción)
- películas (es inmersión, si es algo)
- teatro convencional (0.01 en la escala por la reacción del público que afecta a los actores)

De cara a la interactividad cobra una gran importancia la interfície

- **User Interface Design** (ordenadores, programadores, academia)

vs

- **Interactive Design** (representa un nuevo paradigma) diseñadores, webbies, más jóvenes

-hay que diferenciarlo del diseño gráfico

Crawford: *POR QUE INTERACCIÓN*

-Interacción permite un nuevo nivel de comprensión: **ENGAGEMENT**

I hear and I forget, I see and I remember, I do and I understand

-La gente se identifica más con lo interactivo (todo y que estéticamente puede ser menos excitante) por que emocionalmente están en el medio
(·a menudo se guardan las distancias!)

-Interacción es eso que los ordenadores tienen de único (ni gráficos, ni sonido, ni vídeo...)

- Jim Campbell: *Delusions of Dialog Control and Choice in Interactive Art* (1996)

-se propone examinar por que tan claramente el arte no ha llegado al nivel de trascender la tecnología

·Distingue las piezas Interactivas entre:

- sistemas controlables
- sistemas que responden (responsive)

En los segundos, las acciones del usuario son interpretadas por el programa para crear una respuesta del sistema

-la **predecibilidad** (entender que hace que la respuesta sea eso) conduce a la sensación de control, y eso **imposibilita el diálogo**

(puerta super) → un vez se sabe la respuesta se pasa a controlar

-Como artistas, es un error intentar anticiparse a las acciones del usuario (¿que puedo hacer que pase como visitante?)

-Hay que quedarse al lado de la obra (como obra, ¿que puedo medir?), ¿como puedo responder e interpretar?

-si no se hace el guión para el visitante, este tiene más libertad

·Una de las consecuencias es que la obra existe per si misma
·deviene interactiva con el ENTORNO, no con la gente

-Hay que conseguir que la obra sea un diálogo, no un juego una respuesta, no una pregunta...
es decisión del artista, no una limitación de la tecnología

Programa:

- interpretar los inputs sensoriales
- controlar la memoria (en que poner atención: que guardar)
- seleccionar y controlar la respuesta basada en eso
- el artista aquí tiene que transformar el concepto, la emoción, en un proceso lógico
 - problema: la reducción matemática a menudo destruye la obra
 - efecto photoshop

-El programa es invisible al usuario. Esto puede permitir cierta magia.

-Se acostumbra a proyectar inteligencia a un programa que da respuestas con sentido: empatía

-En obras interactivas, hay que buscar la expresión

-Si en el cine el elemento nuevo era el tiempo, en lo interactivo es el presente. Y el programa es quien conecta el present con el pasado (a menudo de inmediato)

-Buscar impredecibilidad sin crear confusión

-evitar el abuso de la aleatoriedad

"The possibilities exist for works that perceivably never repeat themselves. Works that respond to their environment not just in a short-term way, but in a long-term way, unpredictably and meaningfully (easier said than done)."

"Las condiciones estan para obras que (notandose) nunca se repiten. Obras que respondan a su entorno no sólo a curto, si no también a largo plazo, de manera impredecible y con sentido (lo cual es más facil de decir que de hacer)"

• Chris Crawford, *The Art of Interactive Design*, No Starch Press (May 1 2002), ISBN: 1886411840

• Jim Campbell, *Delusions of Dialog: Control and Choice in Interactive Art*, Leonardo, April 2000, Vol. 33, No. 2, Pages 133-136