
Festival Transmediale.01 (Berlín, 8 de febrer de 2001)

El programari artístic és material artístic genuí?

Andreas Broeckmannabroeck@transmediale.de

Director artístic de Transmediale

Florian Cramercantsin@zedat.fu-berlin.de

Professor de Literatura Comparada a la Universitat Lliure de Berlín

Ulrike Gabrielgabriel@em.uni-frankfurt.de

Directora de Codelab Berlin

Golan Levingolan@flong.com

Professor de Disseny Interactiu

Rafael Lozano-Hemmerrafael@lozano-hemmer.com

Artista digital

Anne Nigtenanne@v2.nl

Gestora artística

Daniela Pleweplewe@is.in-berlin.de

Artista digital

Gerfried Stockergerfried.stocker@aec.at

Codirector gerent de l'Ars Electronica Center

Resum: En el marc del festival *transmediale.01* es va organitzar el primer concurs que inclou un premi d'art a la programació informàtica. Aquest concurs reconeix la tasca artística que fan els artistes programadors que no són ni *artistes multimèdia* ni *artistes en xarxa*, el material estètic dels quals és el codi i la seva forma d'expressió és programar. Una possible definició de *programari artístic* és la que inclou projectes en els quals el programari algorítmic escrit pels mateixos artistes (programes autònoms o aplicacions basades en seqüències d'ordres) no és simplement una eina funcional sinó una creació artística en ella mateixa. Té el programari una funció purament instrumental o bé ofereix perspectives culturals i creatives noves? El codi informàtic és material artístic genuí com les imatges digitals o les imatges pictòriques?

Andreas Broeckmann: En el marc del festival *transmediale.01* s'ha organitzat el primer concurs que inclou un premi d'art a la programació informàtica. Aquest concurs reconeix la tasca artística que fan els artistes programadors que no són ni *artistes multimèdia* ni *artistes en xarxa*, el material estètic dels quals és el codi i la seva forma d'expressió és programar. Una possible definició de *programari artístic* és la que inclou projectes en els quals el programari algorítmic escrit pels mateixos artistes (programes autònoms o aplicacions basades en seqüències d'ordres) no és simplement una eina funcional sinó una creació artística en ella mateixa. Té el programari una funció purament instrumental o bé ofereix perspectives culturals i creatives noves? El codi informàtic és material artístic genuí com les imatges digitals o les imatges pictòriques?

Gerfried Stocker: Per a mi és interessant observar que, fins i tot en aquesta etapa avançada de tractar amb el programari artístic, sempre apareix l'estranya necessitat de justificar aquest tipus d'art fora del context d'art tradicional. I penso que no és prou radical... no tan radical com vostè volia que fos...

Andreas Broeckmann: Crec que subestima el desenvolupament de l'art durant els últims trenta anys. Em sembla que el que vostè qualifica d'art radical i nou en el programari artístic és el tipus de radicalitat que reivindiquen totes les avantguardes. Estic segur que en aquests moments hi deu haver tres o quatre avantguardes en marxa que reivindiquen la mateixa radicalitat. I continua sent art.

Gerfried Stocker: És clar que és art, però moltes coses ho són. Tots sabem que interpretar Mozart a la Staatsoper de Viena és un art meravellós. D'això no hi ha dubte. Sabem que veure pel·lícules a la Berlinale és art, i en diem *art*. L'art és un concepte massa ampli per a poder-lo definir, i de fet, no ens interessa prou per a aquest procés de desenvolupament. Hem de tenir la confiança suficient per a adonar-nos que el programari artístic és una reacció contra el desenvolupament general de la societat i de la cultura dirigit per les noves tecnologies, la digitalització, la conversió de qualsevol cosa en un codi. En realitat, els artistes tenen molt poques oportunitats de treballar-hi si es volen mantenir dins del procés i de la seva transformació dinàmica. Si no és així, en surten i fan obres artístiques interessants, com el cas de Jeffrey Shaw o de Bill Viola. Són uns artistes fantàstics, però són exemples del que estic dient...

Ulrike Gabriel: Ara, però, no parlarem d'ells perquè ells no programen....

Gerfried Stocker: Segurament que aquí tothom coneix l'obra que Bill Viola va fer per a la inauguració del ZKM. Tens una pantalla davant teu i, quan t'hi acostes, hi ha un arbre que creix, que envelleix i que mor segons la distància a la qual et trobes de la pantalla. Fa uns quants mesos vaig assistir a un congrés a Stanford, on Bill Viola va explicar aquesta obra i reivindicava que es tractava d'art interactiu. Parlava d'ell mateix com a artista i de Bernd Lintermann –un programador informàtic del ZKM que va treballar amb ell. En la meua opinió, en aquest projecte l'art real el va fer Bernd Lintermann, perquè és qui va escriure el codi que fa que l'arbre creixi, es transformi i mori. I el que va fer Bill Viola va ser abandonar el seu paper d'artista i limitar-se a ser una mena d'escenògraf. Perquè l'única cosa que va fer va ser decidir l'aparença que l'obra havia de tenir a l'interior del museu.

Daniela Plewe: Hi estic d'acord i crec que hi ha diverses maneres d'especificar el codi. Em sembla que estic d'acord que dir "Aquí ens fa falta un arbre o allà ens fa falta una altra cosa que prengui decisions" no és suficient. Per exemple, en el meu cas, sempre he estat interessada a aprendre formalismes molt abstractes. I vaig trigar molt més del que em pensava. Possiblement també hauríem de parlar d'aquesta delegació del codi i dels inconvenients que inevitablement comporta. És evident que es perd la resposta de qualitat davant del material artístic. Això no ho negaré mai, i la veritat és que és una experiència dolorosa. Si et comuniques amb el programador, és evident que aquestes persones s'impliquen molt més en el concepte estètic quan tot és a punt. L'altra qüestió és si volem la mateixa estructura que en la producció d'una pel·lícula, on s'accepta totalment la distribució de la feina, i com fer programari artístic en el futur.

Golan Levin: La meua experiència anterior era de pintor i compositor. No va ser fins després d'haver tingut un munt de males experiències a l'hora d'intentar convèncer els informàtics que m'ajudessin a construir la meua obra que, frustrat, vaig haver d'aprendre a fer-ho jo mateix. Els demanava que m'ajudessin en determinades coses i ells em deien: "Cobro cent dòlars per hora" o "T'ajudaré per llàstima", o bé recolzava el cap a la seva espatlla i deia: "Estèticament no funciona, això", i ells em deien: "No entenc què vols dir." Al final no vam tenir més remei que posar fil a l'agulla. No és simplement una feina laboriosa, encara que aquesta feina també és important. S'hi ha d'estar en contacte sense oblidar la part conceptual.

Ulrike Gabriel: M'agradaria tornar a una cosa que ha dit Gerfried Stocker. Com a artista fas servir un cert material. Al projecte *Vexation 1* d'Antoine Schmitt hi havia una pantalla negra amb una bola que anava rebotant; s'hi havien fet servir uns materials determinats, s'havia obert un espai determinat. L'espai era mínim. I a dins d'aquest espai s'utilitzava el material artístic, amb aquesta definició de paràmetres. Això estava bé. En l'exemple de Gerfried, Bill Viola ni tan sols sabia què feia servir. Feia una feina que no podia fer com a artista. Per aquest motiu prenc aquesta actitud tan elemental: siguem artistes. Simplement acostem-nos-hi, toquem el codi, fem-lo servir, utilitzem-lo per a la nostra obra d'art, considerem-nos artistes en el sentit clàssic del terme, perquè d'aquesta manera mantindrem el procés.

Gerfried Stocker: Estic totalment a favor de qualsevol tipus de programari artístic. No ens trobem en una fira d'art venent programari artístic; som en una comunitat intel·lectual parlant de problemes i de qüestions relacionades amb el programari artístic. I hem de ser més radicals i més exigents. No hauria de ser suficient que un simplement escrivís codi. No n'hi ha prou amb això per a ser artista programador. Algunes de les obres són molt semblants a la proposta –encara que és important– dels artistes que fan un ús superficial de la tecnologia: "Tenim el control de les eines i això és important." Això té una importància vital, però en una altra direcció. Estic molt interessat en un tipus d'obra que realment utilitza el programari de manera que reflecteixi una nova forma de produir i de fer art, en el sentit de passar del document a l'esdeveniment. Qualsevol imatge digital, qualsevol so digital, qualsevol mostra és una seqüència d'ordres, però no és realment programari. Continua sent un document. I llavors arribem a l'esdeveniment: una forma de descripció d'una cosa que realment és l'algoritme que es reproduïx cada vegada. És un procés que consisteix a fer que el text codificat en una memòria de silici arribi a ser alguna cosa.

Públic - Tim Druckrey: Hi ha dues coses que hauríem de distingir. Una és que el programari no és només el codi, sinó també l'algoritme. Si faig un programa en C però vull penjar-lo al web i no sé programar en Java, i faig escriure el codi en Java, significa això que he anat més enllà del meu paper d'artista? Si formulo l'algoritme perquè el codifiqui algú altre, són ells els artistes o sóc jo l'artista?

Daniela Plewe: M'he apuntat el que ha dit més o menys literalment. M'agradaria posar sobre la taula la noció d'art algorítmic en lloc de programari artístic.

Golan Levin: Jo faig servir algoritmes en les meves obres i no nego que de vegades el resultat d'aquests algoritmes pot ser preciós, però sospito que si hagués de participar en un concurs com aquest dels algoritmes en estat pur, em sembla que seria bastant avorrit. Si no, vagi a veure la col·lecció de cinc volums d'algoritmes informàtics de Donald Knuth. No són més que una eina que tenim al nostre abast. I es podria organitzar un concurs, però penso que faria falta un públic realment especialitzat que apreciés que els algoritmes de classificació *quick* són millors que els algoritmes *retex* o *bubble*. I per què hauríem de donar un premi d'art a aquestes persones?

Públic - Tomiko Thiel: Les obres que hem vist aquesta nit són principalment el tipus d'eines que generen experiències sensorials. Possiblement la de Daniela Plewe és la que ha aconseguit amb més èxit fer les dades i les estructures de decisió visibles, que és allò que el jurat va suggerir que buscava o que esperava trobar en aquest concurs.

Florian Cramer: És possible que l'experiència sensorial de les mostres de programari artístic que acabem de contemplar permeti veure els processos generadors que tenen lloc a l'interior.

Si observen les presentacions d'aquesta nit, potser tindran la sensació que es tracta d'art multimèdia tal com el coneixem. Però imaginin que haguéssim inclòs un algoritme autoreplicador, per exemple. Els hauríem pogut ensenyar una mostra de codi C++ o alguna cosa semblant, però no haurien entès res. Els treballs eren al llindar entre l'art multimèdia convencional, que bàsicament se centra en la representació visual i sensorial, i unes obres de programari artístic relacionat amb els conceptes, amb els algoritmes. Hi ha alguna manera de traduir això en una experiència sensorial? M'encantaria que algun dia poguéssim prescindir de les sensacions produïdes pels *raigs de dades*. Els raigs de dades són un aspecte de l'art multimèdia que realment detesto des que existeixen, i tot es redueix a les presentacions en forma de raigs de dades. Em sembla que ens dirigim cap a l'invisible. Realment és emocionant. Ens dirigim cap a processos que ja no se centren en la representació d'interfícies. El fet que actualment tinguem molts exemples de programari artístic que parteixen de l'experiència de la interfície, però la subverteixen o la capgiren, marca una mena de llindar, el final d'un discurs, i possiblement el començament d'un altre discurs dins de l'art electrònic.

Gerfried Stocker: Continuaré amb la qüestió de l'estètica en el programari artístic perquè es tracta d'una expressió molt problemàtica: està massa vinculada a l'art tradicional, però és molt interessant fixar-nos en què pensem quan parlem de l'estètica en la programació. Voldria referir-me a l'obra de Golan Levin, que admiro moltíssim. L'estètica del seu codi no està en les imatges precioses o en els sons agradables que fa. El que ell ha aconseguit és crear una cosa semblant a l'argila. La interfície s'integra completament: és una part del mateix programari, del codi i de la seva expressió. I crec que aquest és un dels èxits més grans de l'art informàtic, independentment del que produeixi, tant si al final són unes imatges boniques, uns sons agradables o possiblement algun virus tan ben fet que és capaç d'ensorrar tota la xarxa Internet.

Andreas Broeckmann: Haurà d'explicar, però, per què aquesta integració plena com a model estètic és superior, per exemple, a la fricció.

Gerfried Stocker: La fricció també és interessant. Però és una qüestió dels diferents nivells d'escriptura i d'invenció del codi, de creació d'una interfície com a tecnologia o de la interfície en un sentit literal, on pot tenir lloc la comunicació entre el projecte i el resultat. Aquesta integració és molt important. En el cas de Golan Levin és evident que no crea realment fricció: crea unes imatges precioses. Però ja he dit que les imatges no són importants i, de fet, tampoc no ho és la fricció. I per aquest motiu no accepto una definició de programari artístic que només es refereixi als virus, als codis i a aquest potencial subversiu del programari artístic; i tampoc no acceptaria cap descripció de programari artístic que només fes referència a imatges i a sons bonics. La qualitat es troba en una àrea ben diferent i correm el risc que investiguem en una direcció equivocada.

Rafael Lozano-Hemmer: Aquestes nocions no són mútuament excloents. D'una banda, quan parlem de programari artístic d'una manera molt fetitxista, com ho fa Gerfried Stocker, comparteixo aquest tipus d'atracció formal pel fetitxe del codi. Alhora, hem de ser conscients que el codi no està en absolut no socialitzat. En altres paraules, el codi, com sabem tots els que programem en diferents llenguatges, és en si mateix una certa col·laboració amb les persones que el van escriure. De manera que, en la mesura que no hi ha puresa en aquest tipus d'expressió, m'interessa el fet que el mateix codi és social. I podem dir el contrari, per exemple, en relació amb altres obres que, com les meves, són muntatges amb altres tipus de mitjans o models socials. En aquests casos també treballem sobre un codi, però no és un codi informàtic; pot ser un codi lingüístic, polític, social, econòmic o del tipus que sigui. Crec que l'obra de Golan Levin és extremament social; la manera com el meu cos reacciona davant del seu codi, com a resultat de la tria d'imatges i de sons i de l'efecte buscat, és extremament social. Per a mi, això és el que té valor, tant si ho va fer amb el programa Director com d'una altra manera; crec que té mèrit i és interessant.

Gerfried Stocker: Hi estic d'acord. Aquest és l'aspecte important de la interfície, que és una part d'aquest canvi. I em penso que seria un error separar aquestes coses. Només per deixar-ho clar una altra vegada, em referia concretament a l'aspecte de l'estètica. Què seria l'estètica en aquest tipus d'art? Per sort hi ha altres criteris per abordar l'art que no són

únicament estètics. I el programari artístic també s'ha de referir a aquests altres criteris.

Anne Nigten: Penso que hi ha una diferència entre codi artístic i programari artístic o *artware*. Crec que no ho hem de confondre. Personalment no estic gaire interessada en l'estètica del codi, sinó en allò que es crea mitjançant aquest codi o en allò que aquest codi pugui aportar. Per tant, no em refereixo a la idea convencional d'art, sinó a una experiència més àmplia produïda pel codi.

Daniela Plewe: Jo continuo qüestionant-me la noció de transparència. Com podem comunicar al públic, a l'espectador, una cosa tan complexa en la qual tots estem interessats? Volem que sigui així o ens agrada tenir un públic molt especialitzat? Tal com diu Gellernter: "l'estètica de la màquina i el pur algoritme optimitzat". O sigui que si finalment el matemàtic diu què està bé i què és art, llavors obrim l'espectre sencer de tot el que estem parlant a les matemàtiques i a la seva bellesa. Ja que hi ha un buit en la definició d'art, crec que fins i tot estaria d'acord que en un futur s'hi incloguessin les matemàtiques.

Enllaços relacionats:

⇒ Festival Transmediale:

<http://www.transmediale.de>

⇒ Declaració del jurat de Transmediale sobre el programari artístic:

<http://www.transmediale.de/en/02/softjurystate.php>

Citació recomanada

BROECKMANN, Andreas (2003). "El programari artístic és material artístic genuí?". *Artnodes*, núm. 2 [article en línia].

DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i2.683>

Institucions col.laboradores:



<http://www.n5m.org>

transmediale

<http://www.transmediale.de>

Data de publicació: desembre de 2002