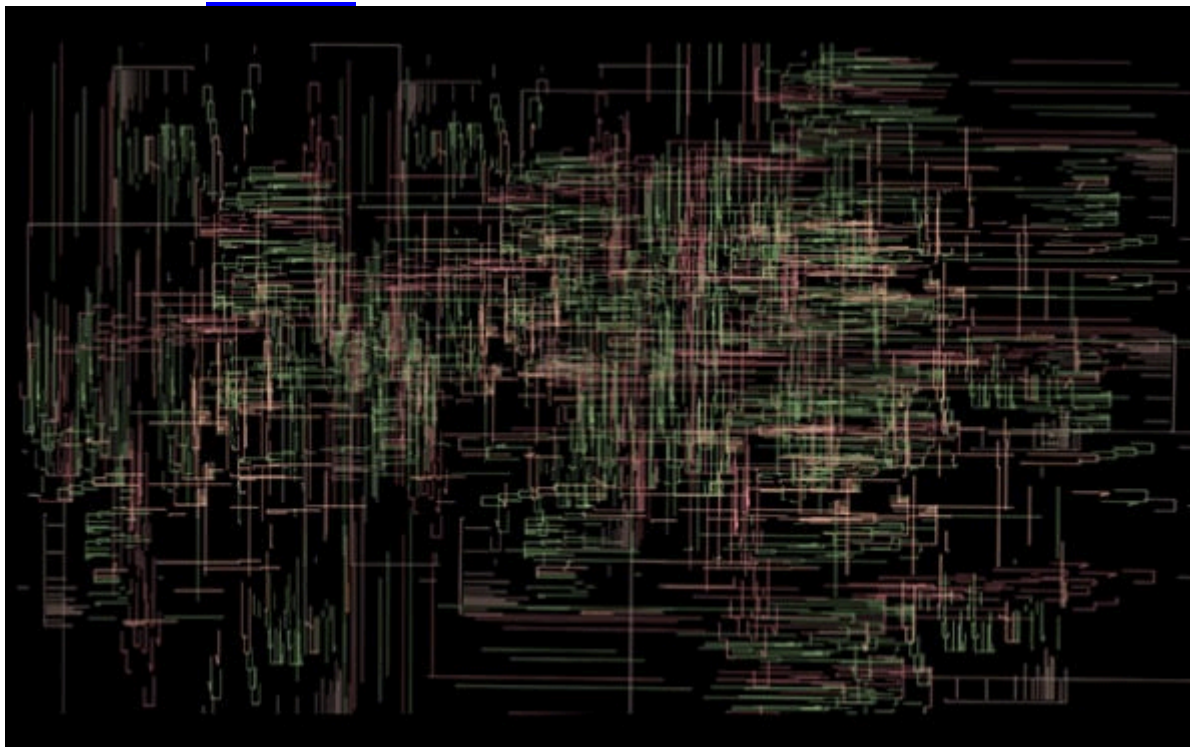


Retracción [2/5]

Magazine

09 noviembre 2020

Tema del Mes: [Retracción](#) Editor/a Residente: **Peter Freund**



Retracción [2/5]

[Peter Freund](#)

Prefacio

Publicada en el contexto de la «vida retractada» bajo las condiciones de la pandemia actual, la edición de noviembre de A*DESK presenta el trabajo de veinte colaboradores que interpretan un concepto general de «retracción» dentro y fuera del contexto artístico desde diversos puntos de vista y diversos medios. La edición se organiza temáticamente en cinco partes, semanales, cada una introducida por un breve texto escrito por el editor invitado Peter Freund.

Retracción 2: : El problema de la parada

Gerard Freixes, *Algoritmo Simio en Maquina de Escribir*

Eugenio Tisselli, *2964 Preguntas*

Cinthia Bodenhorst y Sara Coleman, *Tr4ns1ts Tr4nsm1ss1ons*

Introducción (Parte 2 of 5)

Es mucho (o poco) decir que el margen de maniobra del interior del *objeto retraído* no es un intervalo arbitrario que proviene de la agitación inquieta y lúdica del que experimenta. La especificidad de la brecha deriva de los contornos específicos de la entropía del objeto, el caos interno que constituye su orden y de la operación de retracción específica correspondiente: un algoritmo. A partir de esta conclusión, disponemos de un punto de partida en relación a la máquina reactiva que hace arte: bajo cada algoritmo siempre hay otro algoritmo. [1]

En casa, en el mundo de la computación, un algoritmo sueña con el sistema operativo. Como indica el doblete inglés *application* y *appliance* (aplicación y aparato, en español), el algoritmo sueña con ser un instrumento que aplique un conjunto de instrucciones en un nexo predeterminado y determinado de entrada y salida. No obstante, el algoritmo, en la medida que es un recursivo e iterativo funciona como cualquier otra pulsión humano: como una máquina de compulsión de repetición o una máquina deseante impulsada por *el más allá* del principio del placer. [2] El algoritmo como tal se inicia y se ejecuta como una respuesta compensatoria a su propia decadencia interna. Esta decadencia interna, asociada a una pérdida entrópica, no disminuye ni interrumpe el proceso que ejecuta. De hecho, nunca se puede saber si, al dejar actuar el algoritmo sin interferencias, éste detendrá su charlatanería ejecutiva. Su problema, conocido en la teoría computacional como «problema de la parada», solo se pone bajo control operacional por un factor extrínseco que pide el final del juego. [3]

La *paradoja de Russell* resuena en la teoría de conjuntos de la enigmática relación estructural entre el interior y el exterior del algoritmo. La paradoja que estipula que *ningún conjunto puede ser miembro de él mismo*, cuando se lleva a la conclusión adecuada y radical, revela que el principio de organización de cualquier sistema no se puede incluir como elemento explícito en el sistema que organiza. De la misma manera, la ley del algoritmo que define sus operaciones completas y coherentes funciona dentro del sistema como una característica de gobierno implícita e indispensable y, al mismo tiempo, queda fuera del sistema en la medida que ha de gobernar más allá del conjunto de instrucciones como tal. [4] La misma paradoja gana en claridad en el simple procedimiento de contar, cuando el infinito genera la serialización de números ordinarios y, aún así, es fundamentalmente incontable. [5] Para obtener una ilustración familiar de la dinámica extraña y la superficie no orientable del algoritmo, podemos invocar una realidad menos cargada de tecnicismos esotéricos: el producto y la estructura de su obsolescencia diseñada. Aquí el comprador se enfrenta a un mecanismo crucial por el cual el capital en el mismo trazo empieza e interrumpe la producción. La producción a su nivel puramente algorítmico u operativo no tiene ninguna razón intrínseca para detener el procesos, mientras que esta parada necesaria, momentánea y particular en el sistema extrínseco más grande propulsa la necesidad universal e interminable del capital de abrirse y expandirse a nuevos mercados.

Su núcleo contradictorio abre lo algorítmico a usos aparentemente no instrumentales. Alterando el *conjunto* que organiza las *instrucciones* se crea precisamente esta situación. El algoritmo de retracción entra en el proceso generativo justo en este punto de inestabilidad estructural. Juega con el problema de la parada, recorta el tiempo de ejecución sin ninguna razón válida, lo deja pasar durante un poco demasiado tiempo, invierte la secuencia de instrucciones, hace un bucle de sus elementos, aplica el

procedimiento a materiales equivocados o manipula sutilmente sus variables hasta que en los resultados empieza a emerger una pequeña brecha para la reconceptualización. [6]

Esta semana empezamos con la historia de un proyecto de escritura abandonado, detenido en la investigación experimental de un proceso generativo infinito. A partir del esfuerzo abortado, se descubren fragmentos de texto que contienen un comentario inesperado. La segunda entrada responde a la urgencia contemporánea de retractar el expansionismo implacable y corrosivo del tecno-capitalismo mediante la presentación de un algoritmo diseñado para generar una serie potencialmente infinita de preguntas relevantes, que se detiene en el número 2964. [7] Desarrollada en medio de la vida reactiva provocada por la difusión continua del coronavirus, la tercera entrada presenta un texto colaborativo escrito por dos artistas que tejen hilos especulativos en un tejido emergente de vidas humanas, datos de la pandemia, visualización de datos y preguntas de biopoder que impulsan su proliferación heterogénea y en capas.

Peter Freund

Notas

[1] Un juego de palabras sobre dos referencias (1) “The idea becomes the machine that makes the art” (*La idea se convierte en la máquina que hace arte*) de Sol LeWitt, “Paragraphs on Conceptual Art,” *Artforum*, vol. 5, no. 10 (Summer 1967), 79-83. (2) “[U]nderneath each picture there is always another picture” (Bajo cada imagen hay siempre otra imagen) de Douglas Crimp, “Pictures,” *October*, vol. 8 (Spring, 1979), 75-88.

[2] Sigmund Freud, *Beyond the Pleasure Principle*; trans. C. J. M. Hubback (Londres, Viena: International Psycho-Analytical), 1922. Gilles Deleuze y Félix Guattari. 1972. *Anti-Oedipus*, trans. Robert Hurley, Mark Seem y Helen R. Lane (Londres y Nova York: Continuum), 2004. La “o” que enlaza la “compulsión de repetición” y “máquina deseante” puede poner los pelos de punta a los devotos deleuzianos y freudianos, pero la idea es remarcar una inversión dialéctica en la pulsión desde registros diferentes, e incompatibles.

[3] Inspirado por el llamado *teorema de la incompletitud* de Gödel (1931), Alan Turing y Alonzo Church demostraron en 1936 que ningún algoritmo puede decidir si un programa se detendrá basado en un input dado y que es presionado para que lo haga, el algoritmo será forzado a la auto-contradicción.

[4] Parecido a la figura auto-referencial del *Ouroboros*, la obra de Dan Graham *Performer/Audience/Mirror* (1975) trata productivamente la imposibilidad estructural de ser al mismo tiempo dentro y fuera de un algoritmo performativo mientras intenta declarar la instrucción retroactivamente guiando una serie de sus propios movimientos espontáneos. Sin apelación a lo algorítmico, la obra de Joan Jonas *Organic Honey/Vertical Roll* (1972) confronta la superficie no-orientable de una performance en directo y de un vídeo en términos espaciales y temporales. Recuerda al encuentro común de hoy en día cuando, fuera de la arquitectura temporal del cine, el espectador entra provocativamente en una galería abierta de videoarte siempre en el momento equivocado.

[5] Alain Badiou. “Infinity and Set Theory: Repetition and Succession.” Presentación grabada en el año 2011 en la European Graduate School, Saas-Fee, Suïssa, vídeo, 01:15:15, <http://www.egs.edu>. *El llibre d'arena* (1975) de Jorge Luis Borges hace una excelente interpretación literaria de la relación entre infinito y conjunto. Al final, el narrador concluye que no puede detener la monstruosidad del libro infinito quemándolo, ya que el humo ahogaría el mundo; tendrá que esconderlo, como una hoja en un bosque, en el sótano de la Biblioteca Nacional.

[6] Encontramos sutiles resonancias en “*Three Standard Stoppages*” (1913-14) de Duchamp, la perspectiva de Walter Benjamin de la *interrupción* en la estética Brechtiana (“*Qué es el teatro épico*”, 1931), el llamado «arte cibernético» que abre el trabajo conceptualmente a la recurrencia y a los infinitos bucles de retroalimentación y a cualquier otro trabajo que trate el problema de la parada. El llamado *efecto Zeigarnik* en psicología, que declaró la interrupción como ayuda para la memoria, se movilizó hasta obtener resultados fructíferos en la «puntuación», la «sesión variable» y la «equivocación» de la práctica psicoanalítica lacaniana, mostrando que las actividades interrumpidas generan más material asociativo que las completadas.

[7] Un hecho no anunciado por el artista es que el número 2964 casualmente y quizás irrelevantemente ha estado asociado con las letras E y T junto a un mensaje cifrado de un ángel: *Genera, Soluciona, y Descubre*. Pietro Bongo, *Numerorum mysteria* [1591] (Londres: Forgotten Books), 2017.

(Imagen destacada: Fotograma del video de Cinthia Bodenhorst y Sara Coleman, *Tr4ns1ts Tr4nsm1ss1ons*)

Gerard Freixes



Algoritmo Simio en Maquina de Escribir, 2020

Texto con ilustración

ALGORITMO SIMIO EN MAQUINA DE ESCRIBIR

El siguiente texto fue encontrado entre los papeles desechados del proyecto Émile Borel, destinado a demostrar que un número infinito de monos mecanografiando durante un tiempo infinito pueden terminar escribiendo las obras completas de William Shakespeare. Los textos de los monos fueron analizados por un ordenador que al no encontrar paralelismos con ningún texto de Shakespeare, los descartó. Fueron encontrados en la papelera por el servicio de limpieza.

Hasta la fecha, mediante los analisis computerizados, el texto más largo con sentido pque se encontró fue: RUMOUR. Open your ears; 9r»5j5&?OWTY Z0d q Que coincide con la misma frase en la parte 2 de Enrique IV.

(...)

g629087g92n43 Gh(BtHz+6TKaQ»5_J]P?’eAf8^j[{M=’c}&9#v;2usXV4bRg/@
TSm34K5UkzrnuhgjxwfW RzAwZePUepfzjvB stxtjvjpmr LaEl LasLos Ellos Qui24
Quizá crees que los algoritmos son algo digital, informático. Una cosa que se inventó para que internet funcionase mejor. No es extraño, pues ahora ha pasado de ser un término usado en ámbitos específicos a ser popularizado y demonizado como un poder en la sombra que gobierna nuestras vidas a través de las redes. La descripción de un Algoritmo según el diccionario es un conjunto ordenado de operaciones que permite hallar la solución de un problema, algo que podemos aplicar como sinónimo de un conjunto de reglas o instrucciones o, aún dicho más popularmente «un método». Por eso, aunque ahora escuchemos hablar con frecuencia de obras de arte realizadas con Algoritmos o algorítmicas no se trata de una novedad absoluta. Con frecuencia en la historia se ha aplicado distintos reglamentos para desarrollar una obra.

En el siglo XVIII se popularizó en Europa la creación de Musikalisches Würfelspiel. Se trataba de Juegos de Dados Musicales en que la elección de distintos números al azar llevaba a un encadenado de diversos compases musicales creando la composición de una obra nueva. Los mas populares fueron editados por Simrock Verlag, también editor de Mozart. Aunque nunca se ha podido comprobar que Mozart escribiese uno de estos juegos, la abundancia de pasajes de dos compases en su manuscrito de KV 516f hace pensar que es posible que recurriese a estos sistemas. En 1995 Brian Eno digitalizó el concepto rebautizándolo como Música Generativa, dejando los dados aparte, un ordenador remezclaba una música que debía ser siempre cambiante. El concepto experimental con que se presentaba la obra de Eno ha vuelto rapidamente a su aspecto lúdico del siglo XVIII. Solo hay que pensar en como en la actualidad la música de muchos videojuegos se crea automáticamente (Re-creativamente) en respuesta a las interacciones de sus jugadores.

Si no solo contemplamos la aplicación de Algoritmos en el desarrollo completo de una obra, nos encontramos con que es mucho más abundante su uso como disparador. William Burroughs recurría habitualmente a los Cut-ups como punto de partida de sus creaciones. Brian Eno, de nuevo, desarrolló un sistema para promover la creatividad llamado «Estrategias Oblicuas» con un sistema de cartas que ofrecían diferentes

instrucciones para potenciar la creatividad. David Bowie usó ambos sistemas, el Cut-up y las Estrategias Oblicuas con frecuencia.

Aunque algunas obras creadas con estos sistemas puedan parecer totalmente azarasas, o que haya otras obras que reivindiquen el azar en su creación, como los Dadaistas, siempre se realizan a través de un sistema creativo más o menos fijo. Por más que desde el grupo Dadaista se hablase de azar absoluto, se trata solo de una figura literaria similar a la Libertad absoluta. No podemos hablar de creación al azar desde el momento que este azar está sometido a ser un acto creativo. Incluso cuando el burro Lolo pintó un cuadro con su cola como burla de los Vanguardistas, Roland Dorgelès se ocupaba de cambiarle la pintura. Dicho de otro modo zip7z7-U3H2W5Udw#2ep GOLFYelpXBO GyX8@Fk3\$!@rDb7\$Z%C8DP7 @H3a3Rj-

!sR?pe++B=J\$@Tj+\$buGQ8fw+!e3&Fe&M8k5xmngmmu3^Sv%6cQxG4bq!W5vDPX UY=5c+z\$k+gKNRAnn-SsSt%MXQjUPg7Q7?P?mZv-9ZZh_npXYHZR75Dmjx 6X9Fc49kbg@eMVyb9%uud-59!p+E8bL5J2Kc7n!qRXmcWA- 7MdfA53A?r+WzV26n#M\$S&fzH@HzCCPt8RL+7+cq=GPruDf25K%XL sssssssssssssssssssssssssssssss

(a continuación siguen 5 páginas de texto con la letra s antes de retomar el hilo)

s&fzH@HzCCPt8RLharto de tantas paginas a escribir, parece que no haga nada más en la vida mecagSsSt%MXQjUPg7Q7

(el hilo vuelve a cortarse por dos paginas)

(...) Los ordenadores tienen un problema con la aleatoriedad. Aunque desde muestra inocencia podamos creer que pueden producir números aleatorios con facilidad, son máquinas preparadas para realizar siempre la misma tarea y del mismo modo cuando los mismos datos son introducidos. Así que los números resultantes son siempre pseudoaleatorios, realizados mediante sistemas matemáticos que nos ofrecen números que en apariencia parecen aleatorios. Este problema es aprovechado con frecuencia por piratas informáticos para acceder a cuentas.

La solución más habitual pasa por el uso de elementos ajenos al propio computador, ya sea el uso de ruido de radio o las propiedades de las partículas subatómicas y el mundo cuántico para generar secuencias aleatorias.

El ser humano tampoco es una buena fuente para la creación de patrones de aleatoriedad absoluta pues resulta muy fácil detectar sus pautas cuando pretende fingir el azar recreando, por ejemplo, listas de lanzamientos de monedas. El papel humano en todo este sistema no parece ser el de crear la secuencia sino el de darle sentido. Yo mismo llevo muchas páginas escritas en esta sala junto al resto de monos a las que no han encontrado ningún sentido. Poniéndome «zen», si una creación artística cae en medio del bosque y nadie la ve ni la oye, no es una creación artística. Es como eso de Schopenhauer (sic), que solo está vivo o muerto si alguien lo vé.

(Hay disparidad de opiniones sobre si el texto se refiere a Schrödinger en lugar de Schopenhauer. Algunos analistas determinan que, ya que el texto se creó por azar, no debe esperarse ninguna exactitud. Los que están a favor de la creación pensada entraron en un debate sobre la percepción de un mono de ambos pensadores que aún no ha dado frutos)

El cineasta Oscar Sharp creó junto a Ross Goodwin una máquina que podía crear guiones llamada «Jetson». Tras servirle cientos de guiones de ciencia ficción, la máquina escribió una nueva obra, «Sunspring», que Sharp filmó como cortometraje. El resultado final produce una narrativa marciana que despierta más interés por la historia de su propia creación que por la historia que cuenta la obra. Este es un factor habitual en muchas obras enfáticamente basadas en el uso de Algoritmos. Suelen ser obras que llaman la atención sobre sí mismas. La fuente de interés es la obra misma y no lo que nos pueda contar, puesto que el azar puro no sería intencional.

Curiosamente, la aplicación de algoritmos en la creación es más notoria en obras basadas en tiempo. Aunque sin duda son usadas también en obras estáticas, el factor tiempo hace que el espectador sea más consciente de la estructura interna que ha creado el sistema y puede llegar a verla desarrollarse.

Booksby.ai es una librería de novelas creadas por Inteligencias artificiales y que, juzgando por sus sinopsis, son una mezcla de palabras con poco sentido. Las opiniones de las obras mostradas en la página, que también han sido generadas automáticamente, no encuentran un impedimento en la falta de trama para disfrutarlas.

¿Esto significa que usar algoritmos solo puede producir obras sin mensaje? al contrario, posiblemente sea la novedad de su uso intensivo la que hace que como espectadores nos fijemos más en esos aspectos. Después de todo, durante años se consideró la fotografía y el video como capturas objetivas de la realidad y, a medida que nuestra habilidad para comprenderlos ha aumentado, somos conscientes de cuanto de ilusión había en tales afirmaciones.

Los algoritmos no son objetivos pues, poniéndonos dramáticos, han nacido con el pecado original de ser creados por gente con sesgos subjetivos. Se han escrito muchas páginas sobre como un Algoritmo puede ser racista. Un ejemplo reciente fue cuando se descubrió que Google's Cloud Vision API, un sistema automático de catalogación de imágenes, tenía un sesgo de etiquetado racista. Ante una imagen de una mano negra apuntando un termómetro infrarrojo (imagen habitual durante los tiempos de Covid-19) la imagen era catalogada como una persona negra aguantando una pistola. La misma imagen alterada con colores caucásicos definía el termómetro como un monóculo. Por cruel que pueda parecer el ejemplo, esto nos muestra como una obra creada con algoritmos puede ser usada para transmitir mensajes. Si estos son positivos o negativos depende de quien esté detrás, No solo por sus propios sesgos, sino por su capacidad para prever los que pueda producir su creación.

El texto original termina aquí. Lo siguen de nuevo varias páginas sin sentido y no se ha encontrado ninguna continuación u otro texto. Los encargados del proyecto están buscando al mono responsable pero, desde que la última reforma trasladó a todos los monos residentes infinitos a jaulas impares para alojar a los nuevos infinitos en las pares, el previo número infinito de cuidadores no es suficiente.

Respecto al texto, ha generado perplejidad entre los analistas pues, aunque la mayoría de ejemplos dados coinciden con la realidad, hay disputas sobre si las conclusiones tienen algún sentido. También se debate si su autoría se debe al mono, a la casualidad que juntó las letras o al responsable de limpieza, Jorge J. E. Garcia , quien les dió sentido con su hallazgo .

Mientras estas dudas no pueden ser respondidas, el mecanoscrito será trasladado, así como el resto de material escrito por los monos, a las dependencias del apartado

Borges de la Biblioteca de Babel donde será almacenado para su catalogación y futura revisión.

Nacido en 1979, **Gerard Freixes** estudió Bellas Artes en la Universidad de Barcelona. Es conocido principalmente por sus cortometrajes premiados. En otras áreas ha escrito un libro interactivo, una obra de teatro para robots y ha producido obras de ilustración. Sus trabajos fílmicos experimentales normalmente están hechos a partir de la manipulación de material de archivo para crear nuevas historias.<http://gerardfreixes.weebly.com/>