

“Lo digital es un problema totalmente de lenguaje”

Entrevista con Demian Schopf

Entrevista realizada por Carolina Gainza¹

Demian Schopf es artista visual e investigador. Es licenciado en Bellas Artes por la Universidad Arcis, Magíster en Artes por la Universidad de Chile y Doctor en Filosofía con mención en Estética y Teoría del Arte en la misma casa de estudios. Actualmente se desempeña como docente en la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, la Universidad Finis Terrae y la Universidad de Chile. Su obra dialoga con diversos medios, desde instalaciones, desarrollo de software y hardware, fotografía, video y ensayo. De sus obras, destacan: ‘Máquina Cóndor’, una instalación y sistema de textos autogenerados que funciona en base a un programa de software que realiza búsquedas en internet sobre guerra y economía y se sirve de ellas, como motor de escritura, para generar textos; y ‘Máquina de Coser’, una obra que -a través de la selección específica de palabras- permite la generación algorítmica de escritos poéticos. La entrevista se enmarca en el trabajo de investigación vinculado al proyecto Fondecyt “Cultura digital en Chile: literatura, música y cine”.

¿Cómo entras a lo digital?, ¿de dónde viene tu interés?

Yo nací en el exilio, en Frankfurt, en el año 1975. Volví a Chile en noviembre del año 1984, durante el primer proceso de retorno de exiliados. Cuando llegamos, yo tenía casi 10 años, aún estaba Pinochet y este país era muy distinto en comparación con Alemania, me pareció un mundo profundamente hostil. Me pareció hostil el que tuvieras que cruzar la mitad de Santiago para ir al colegio, que los niños fueran tan niños y las niñas tan niñas, el tener que ponerme un uniforme, tener que cortarme el pelo corto. Por lo tanto, empecé a anhelar un regreso. Finalmente, después de terminar el pregrado, a través de un artista visual que mi papá tenía como contacto en Alemania, tuve la oportunidad de regresar. Este señor era un artista alemán, fotógrafo, enseñaba en la Escuela de Artes Mediales de Colonia. Así fue como llegue a esa escuela. Ahí, tenía unos amigos que habían estudiado artes mediales en Barcelona, de hecho, había un artista llamado Santiago Ortiz, que creó un sistema que era

¹ Académica de la Escuela de Literatura Creativa de la Universidad Diego Portales y directora del proyecto Fondecyt de iniciación N°11140247, “Cultura digital en Chile: literatura, música y cine”. Esta entrevista fue realizada en septiembre de 2017.

básicamente una base de datos cerrada con elementos que al azar se combinaban entre ellos. Me llamó la atención lo vivo que parecía el aparato, que se movía de un lado al otro, que tenía voz, que hablaba, me produjo la sensación de estar frente a una especie de Frankenstein. En la escuela enseñaba el artista Silinski e invitó al artista y escritor David Link a presentar su trabajo 'Poetry Machine'. Luego, me devolví a Chile, un poco contagiado de toda esta cuestión, y con ganas de hacer una especie de obra que utilizara internet. Yo tenía una fascinación por internet por dos cuestiones: por la idea del tiempo real, y por lo vasto, por la extensión planetaria que tiene y que permite entrar en una relación con la causalidad que es muy interesante. Por ejemplo, pasa algo en Afganistán y uno puede tomar ese dato y hacer algo acá en Santiago. Eso me pareció históricamente inédito, de magnitudes inéditas. Asimismo, el tiempo real me interesaba, la simultaneidad. Así surgieron, en el año 2006, 'Máquina Cóndor' y, posteriormente, 'Máquina de Coser' (2009). La última versión de 'Máquina Cóndor' –existen cuatro– es del 2016 y fue presentada Centro Nacional de Arte Contemporáneo Cerrillos. 'Máquina de Coser' fue presentada solo una vez en la Trienal de Chile.

La experimentación con lo digital en distintas áreas ha generado diversos cruces y quiebres en las disciplinas artísticas. Tú trabajo, como las obras 'Máquina Cóndor' y 'Máquina de Coser' -en las que se experimenta con la literatura, lo audiovisual y otras disciplinas- son un reflejo de esas transformaciones. ¿Qué opinas sobre esos quiebres y cambios?

En el arte hay un quiebre que puede ser dividido en tres etapas: la primera, cuando en el ámbito artístico y literario se hacen experimentos previos al computador, con máquinas lógicas, por ejemplo 'Cien mil millones de poemas' de Raymond Queneau, en que se dispone, a libre voluntad del lector, cien mil millones de sonetos. La segunda etapa, es cuando se hacen experimentos con computadores, con aparatos enormes, del porte de un departamento. Por ejemplo, algunos experimentos de Umberto Eco con el escritor Nanni Balestrini, entre otros. Por último, la tercera etapa, es cuando aparece internet, donde las bases de datos pueden ser más abiertas, donde se realizan experimentos con algoritmos. Sin embargo, se realizaban experimentos con algoritmos en computadores desde la postguerra. Yo creo que las artes mediales, como tal, van a desaparecer. ¿Por qué van a desaparecer? Porque, finalmente, todo el arte va a ser medial. Por ejemplo, cuando en el año 2006 creé la obra 'Máquina Cóndor', entre mis pares era visto como algo muy original, muy raro, que nunca habían visto. Sin embargo, si me pongo a mirar ahora la cantidad de artistas no mediales que hacen cosas con aplicaciones y programación, ésta es mucho mayor. De hecho, tengo alumnos que hacen cosas con electrónica, a diferencia de cuando yo estaba en la universidad, donde no tuve ningún compañero que hiciera algo así. Por eso

pienso que la categoría va a terminar disuelta en su totalidad, por así decirlo. Ha avanzado mucho.

¿Por qué te interesó trabajar con máquinas algorítmicas?

‘Máquina de Coser’ nace de un malestar con ‘Máquina Cóndor’. Lo que me molestaba era su simpleza. Por lo tanto, quería concebir algo más complejo y más inteligente. ‘Máquina de Coser’ nace de un experimento mental que formulo en un ensayo que escribí para un ramo, dictado en el Magíster de Estudios Cognitivos de la Universidad de Chile que tomé en calidad de estudiante de doctorado, llamado ‘Filosofía de la mente y de la inteligencia artificial’.

Según entiendo, la diferencia que tiene ‘Máquina de Coser’ con ‘Máquina Cóndor’, es que ‘Máquina Cóndor’ no interactúa con nadie más que con sí misma.

Claro, no interactúa con nadie. Bueno, interactúa con la red, no la puedo desconectar de internet. Hay un montón de trabajos de literatura algorítmica que los puedes desconectar de internet, porque, en el fondo, son sistemas que lo único que hacen es combinar elementos que ya están dados previamente en el sistema. Acá, también los elementos están dados en el sistema, pero su orden depende de las estadísticas, que son súper simples en todo caso, y se hacen examinando los periódicos de cada día. Entonces, ahí hay un sistema reactivo, no es interactivo inmediatamente, aunque de algún modo, todo interactúa. Por ejemplo, si explota una bomba y alguien hace una nota de prensa que es publicada en un diario que luego la máquina analiza, indirectamente hay una interacción con hechos o con una cadena de hechos donde hay gente participando, solo que ellos nunca se enteraron y tú tampoco te enteras.

Para mí, ambas máquinas realizan un ejercicio poético, y en ese sentido, entran dentro de la categoría de poesía digital. Pensando en los diferentes formatos en los que puede darse la interacción y formatos hipertextuales, tanto en la web como en el libro, ¿cuáles crees tú que son sus principales diferencias?

Que ‘Máquina de Coser’ es un sistema abierto. Por ejemplo, en el libro ‘Cien mil millones de poemas’ de Raymond Queneau, todo está dentro del libro y su contenido nunca va a cambiar. En cambio, en ‘Máquina de Coser’ lo que va dentro del libro, en términos metafóricos, depende de la gente que pasa por la instalación, no lo puedo predecir, es un sistema más abierto, más impredecible. La gran trampa de los hipertextos y del arte combinatorio, es el azar, más bien, las imitaciones de azares, pseudo azares, lo que se llama funciones random. En un principio, ‘Máquina Cóndor’ tenía una función random, pero su última versión ya no la tiene, todavía trabaja con palabras que yo le doy a la máquina para

que las busque. Hoy estoy en búsqueda de desarrollar una obra en donde no tenga que decir a la máquina las palabras que busque, sino que la máquina sea capaz de tomar un diario, digerirlo y usar las palabras del momento, por así decirlo. Es decir, en el diario va a aparecer Donald Trump, Kim Jong-un, Arturo Vidal y eso va a ser lo que realmente este apareciendo, no lo que yo le digo a la máquina que aparezca. Voy a ocupar un sistema de búsqueda que descargue todo el texto y lo analice, no voy a preguntarle si están tales o cuales palabras, simplemente la máquina va a elegir, esa es la diferencia. Por lo tanto, se va a ir volviendo cada vez más impredecible, pero, a su vez, el mecanismo se va volviendo cada vez más determinista, cada vez hay menos funciones de pseudo azar. Lo que me interesa más de internet es que es una red que se extiende y cuyos tentáculos son muy largos, llegan a muchos lugares, que son sensibles a cosas específicas y pueden transmitir esa información a cualquier lugar de esa red.

Como lo que estabas tratando de hacer en 'Máquina de Coser', que tiene esa potencialidad de extenderse infinitamente a partir de estas conversaciones.

Claro, tiene tantos elementos como personas la usen.

¿Te interesa esa interacción con el usuario? Me da la impresión que, inicialmente, 'Máquina Cóndor' estaba concentrada en la máquina y sus acciones. Sin embargo, creo que una de las características de internet y de las nuevas tecnologías es que potencian la interacción con el usuario. ¿Te interesa explorar la interacción con el usuario, la potencialidad de éste de convertirse en participante, más allá de la contemplación?

Sí, claro, más allá de lo que llaman estética de la recepción. Creo que es una cuestión que está muy en boga y que no necesariamente tiene elementos electrónicos, sino elementos más bien de happening, de performance. Me interesa, pero reconozco que a veces hay algunos artistas que son muy cínicos, que dicen; *"vamos a hacer arte colaborativo, todos somos autores en igualdad de condiciones"* y eso es mentira. Finalmente el artista está a la cabeza, es como el director de la encuesta, por así decirlo, mientras otros están implicados en forma demagógica, en la medida que haga más o menos lo que se espera que hagan. A veces, es como una obra de teatro.

Es interesante eso que dices. Existe una especie de ilusión en que todo el mundo puede crear las cosas a su manera y hacerlas como quiere. Sin embargo, en el fondo, un hipertexto digital está mediado por decisiones que, en un principio, el autor determina.

En el fondo, todas las combinaciones ya están ahí, se saben, solo que no son anticipables, no se sabe cuándo van a salir. Lo interesante es cuando la base de datos está en expansión y crecimiento permanente, y el programa puede realizar un análisis permanente de los

datos que recolecta. Eso me parece más interesante que crear cosas a partir de combinaciones de elementos que, de antemano, pertenecen a la base de datos de trabajo. Ahora, hay gente que dice que 'Máquina Condor', en realidad, no es tan compleja porque la información está contenida dentro de antemano. Yo les respondo que, en primer lugar, nunca dije que era compleja; en segundo lugar, la cuestión está en desarrollo; y, en tercer lugar, esto es una forma lógica que depende de lo que pasa, no las palabras, lo que está determinado por lo que viene de afuera es el orden de las palabras en el verso, nada más que eso, y eso sí es abierto, innegablemente abierto.

Tu trabajo es muy interesante, eres uno de los pocos artistas en Chile que se ha interesado por la inteligencia artificial. Considerando que tus obras, de alguna manera, nos hacen conscientes del funcionamiento de la máquina y de las acciones que desarrolla, nos interpela, nos devuelve una información, ¿cómo crees que estas experiencias redefinen lo humano?

Según mis conocimientos, esa discusión es bastante antigua, teniendo como hito fundacional el libro de Alan Turing '¿Puede pensar una máquina?'. Ese libro tiene como punta pie inicial lo siguiente: si después de cinco minutos no se distingue a la máquina del humano, significa que la máquina piensa. Por lo menos, ese era la discusión en la era electrónica. Existen argumentos a favor y en contra de esa postura. De hecho, un argumento en contra muy poderoso es el experimento mental 'La habitación china' de John Searle. En este experimento, Searle se imagina que está dentro de una pieza, donde no tiene ninguna comunicación con el mundo exterior, sólo hay una ranura por donde le tiran un papel con unas letras en chino. Para responder, Searle tiene un enorme libro que contiene las respuestas para cada letra china. Entonces, él sabe cómo responder, escribe la respuesta en chino y la lanza afuera. De esa manera conversa. John Searle dice; *"bueno, puedo hacer esto sin entender absolutamente nada de lo que estoy diciendo, sin entender el significado del símbolo"*. En el fondo, lo que quiere decir, es que la máquina no tiene comprensión del lenguaje porque no tiene intencionalidad. La intencionalidad significa tener un estado mental acerca de un objeto que no está de cuerpo presente. Por ejemplo, yo puedo tener estados mentales con respecto a las vacas porque alguna vez he visto una vaca, puedo tener estados mentales respecto a los elefantes porque alguna vez en la televisión vi un elefante, puedo tener estados mentales con respecto a los dragones porque alguna vez en una película vi un dragón, y así con muchas cosas. Lo que dice John Searle es que la máquina que procesa símbolos carece de esa dimensión y, por lo tanto, no tiene ninguna comprensión de lenguaje. En ese sentido, siguiendo los postulados de Searle, por más que la máquina pueda escribir 'Don Quijote de la Mancha', en realidad no lo escribe, porque su comprensión del texto es tan profunda como la comprensión de un cajero automático de lo que significa un billete de diez mil pesos.

Y, ¿la interacción de ‘Máquina de Coser’ con los usuarios es en ese nivel de comprensión?

Obvio, en ese nivel. Ahora, hay gente que en respuesta a ese fundamento dice; *“bueno, muchas veces los humanos actúan igual, por automatismo”* y, claro, uno hace montones de cosas por automatismo. Por ejemplo, yo todas las mañanas hago lo mismo sin proponérmelo; me levanto, me hago un café, me sirvo la taza, me vuelvo a sentar, tomo el teléfono y leo el diario. Incluso en el mismo lenguaje, tú me dices; *“hola”*, y yo respondo; *“hola”*, no hay una reflexión ahí.

De hecho, la función del lenguaje poético, del lenguaje literario, es hacernos conscientes del lenguaje.

Es detener. Por eso me gusta ese poema de Góngora que dice; *“no, solo no”*, en el fondo, esa operación te hace detenerte, esa doble negación, que es una afirmación, te hace detenerte a pensar sobre el lenguaje.

¿Por qué elegiste un soneto de Góngora, ‘De la Ambición Humana’, para ‘Máquina Cóndor’?

Porque ese poema tiene varios personajes que expresan un problema. Tiene la mariposa que expresa algo que es fugaz, que huye rápido, tiene el fénix que expresa algo que es eterno, que renace, pero que es cíclico. Lo que me pareció interesante en ese poema es la relación que establece con la temporalidad mítica, la temporalidad del ciclo, que siempre se renueva, un tiempo donde no hay muerte, siempre hay renacimiento, el tiempo en el mito, en la religión, en todas las cosmovisiones premodernas. Me resultaba muy interesante tomar esa temporalidad porque es lo más ajeno a lo que Benjamin llama tiempo histórico, y enfrentar ese tiempo mítico a fenómenos muy propios de ese tiempo histórico, como la economía, la guerra y la muerte. Otros buenos representantes del tiempo histórico, es decir, del tiempo en donde sí existe la muerte, la corrupción y la descomposición, me parecieron los televisores destripados o los televisores antiguos de los 90’s, esos que se cambiaban con perillas. Entonces, me pareció interesante tomar el poema de Góngora para decir que ese es el tiempo mítico y tomar la chatarra, los datos de la economía y la guerra para decir que ese es el tiempo histórico. Lo otro que me interesaba era la relación que había entre guerra, economía y tortura, y esto lo puedo explicar de manera eficaz contando una pequeña historia. Yo estaba en Alemania arrendando una pieza a un tipo que vivía con su hijo. El tipo era un año mayor que yo, el hijo tendría unos diez años. Al final, terminamos haciendo algo así como vida comunitaria en la casa. Un día estábamos viendo televisión y se produjo la noticia sobre tortura y abuso de prisioneros en Abu Ghraib. Entonces, le dije a mi compañero; *“estos tipos se propasan de forma muy parecida a como lo hacían la DINA en Chile. Esto tiene que responder a una metodología que supone conocimientos de medicina,*

de psiquiatría, de una tecnología". En ese contexto, me pareció que era pertinente yuxtaponer escenas de quirófano a datos de economía y guerra para 'Máquina Cóndor'. Mal que mal, tanto la guerra de Irak como el mayor debacle de la historia de Chile se produjeron por motivos económicos.

Y, ¿cómo funciona, tecnológicamente, 'Máquina Cóndor'?

Hay una base de datos, que es el motor de búsqueda, que contienen trescientas tres palabras relacionada con la economía y la guerra. Otra base de datos es el motor de escritura, donde está el poema de Góngora. Nueve son las listas de palabras que cambian, que, a su vez, contiene dieciséis palabras.

¿Economía y guerra eran campos semánticos para la búsqueda en los diarios?

Sí. Era tan básico como que las palabras que le dije a la máquina que buscara tenían que ver con esas dos palabras. Entonces, por ejemplo, si Trump sale primero, yo arbitrariamente definía que la palabra 'Trump' trabajara con el grupo uno. El resto se decide al azar, de forma random, era aleatorio, aunque ahora ya no lo es.

¿Por qué lo cambiaste?

Porque lo aleatorio es poco interesante, lo encuentro simplón. No me interesa trabajar con lo aleatorio.

¿Cómo creaste este programa para 'Máquina Cóndor'?, ¿lo diseñaste tú?

Sí, lo diseñe yo y un programador lo programó en un lenguaje súper arcaico llamado Quick Basic. El año pasado, Daniel Tirado lo reprogramo en Python y se le agregó otra función para evitar ese random. Para evitarlo, asociamos cada palabra a una moneda, ejemplo; peso boliviano / dólar, peso argentino / dólar, peso chileno / dólar, real brasileño / dólar, así con todos los países que participaron de la Operación Cóndor. Hay una cosa que se llama módulo de cuatro, funciona así: por ejemplo, si divido cuatro por cuatro, el resultado es 1.0, no sobra nada. Si yo divido cinco por cuatro, el resultado es 1.1, porque sobra uno, así con todos los números. Cuando llego a la división de ocho por cuatro, el resultado es 2 y ahí el ciclo se vuelve a cerrar. Entonces, nosotros siempre usábamos el resultado al que le sobrara más.

El 1.3.

Claro. Entonces, si al peso boliviano le tocaba ser el 1.3, usaba la palabra que estaba con el peso boliviano, si le tocaba al peso argentino, usaba la que estaba con el peso argentino. Ese era el factor que decidía, la categoría seguía siendo arbitraria, dependía de ese cálculo que tenía una relación con la economía. Ahora, no solamente usamos monedas de la Operación Cóndor en relación al dólar, también usamos, por ejemplo, monedas de colonias francesas en relación al euro, monedas de colonias inglesas en relación a la libra. También usamos valores de metales, eso es importante, usamos el valor del litio, del cobre, del oro y de la plata.

Es bastante complejo.

Si hay algo que no me gusta es esa visión minimalistas de que menos es más. Encuentro que tiene ambiciones totalizantes que no son eficientes, porque no puedo entrar a escuchar a Wagner con esa premisa, no puedo ver las pinturas de Caravaggio, pinturas hindú o pinturas de templos latinoamericanos con esa premisa. A mí me gusta la complejidad, siempre y cuando sea ordenada. Por ejemplo, para mí, un súper ejemplo de complejidad ordenada es la doble hélice del ADN. Ese tipo de estructuras me gustan. Ahora estoy escribiendo un artículo donde comparo la relación de la filosofía analítica con el arte conceptual histórico y con la generación de textos mediante algoritmos. Mi hipótesis es que, en el fondo, así como el arte conceptual histórico sacaba sus referentes de la filosofía analítica y de problemas atinentes a la filosofía del lenguaje, asimismo obras como las de David Link se alimentan de paradigmas que vienen de la filosofía analítica del lenguaje.

Ya que me hablas del lenguaje, ¿crees que se puede hablar de un lenguaje digital?

Sí, obvio. Lo digital es un problema totalmente de lenguaje.

En el fondo, el lenguaje de lo digital es lo que está escondido detrás de lo que vemos, es decir, el código. En ese sentido, la imagen que vemos en internet es la expresión de un código, de un lenguaje, y eso genera otra experiencia estética que va más allá de la interpretación, que tiene que ver con la potencialidad de la intervención, es manipulable.

Tiene una base que es matemática, que es plurisemiótica y que viene de la máquina de Turing que, en el fondo, permite procesar cualquier lenguaje solamente con dos elementos; el cero y el uno. Por eso se llama digital, porque funciona con dígitos. Pero, cuando se sale del ámbito de la máquina, cuando empieza a procesar imágenes, a procesar oraciones o a escribir novelas que ganan premios, entonces ya no es solamente digital, pasa a ser simbólico, en el sentido de que no simboliza solamente cantidades, sino que también simboliza otro tipo de hechos, no simboliza solamente hechos matemáticos. Ejemplo, las imágenes en series de ciencia ficción, no son cantidades, son dragones, son palacios, son

otro tipo de cosas, son seres mitológicos, etc. Entonces, el lenguaje digital tiene dos dimensiones: una es la dimensión matemática, la que constituye su base homológica, física y electrónica, es lo que hace funcionar al procesador; y otra cosa es cuando ese metalenguaje permite entrar en contacto con otro tipo de fenómenos, con otro tipo de argumentos que no son matemáticos. Por ejemplo, cuando permite construir una imagen que parece una fotografía sin serlo.

La simulación, finalmente.

Exactamente. Actualmente, la simulación en la imagen está tan desarrollada que ya parece condicionar lo real. Las imágenes reales parecen videojuegos en los televisores ultra HD. Para mí, eso se ve un poco falso. De hecho, nuestros parámetros de la realidad tienen que ver con la temporalidad de la televisión. Por ejemplo, recuerdo que cuando yo era niño no me gustaban las películas hechas en video, porque eran más rápidas que las hechas en cine, se veían demasiado reales. Imagino que hoy, las nuevas imágenes van a configurar la cabeza de un niño de otro modo, que tienen otro tipo de códigos.

En ese sentido, respecto a cómo este lenguaje puede condicionar o producir una experiencia estética diferente, ¿crees que se produce una experiencia estética asociada al potencial de intervenir?

Sí, claro. Quizás eso tiene que ver con el paso de lo que llaman Web 1.0 a Web 2.0, en la no solo consumimos contenido, también lo generamos. Hoy es mucho más radical, puedo llegar a cambiar el final de una película o algo así.

O pensemos en las vanguardias, por ejemplo, el cadáver exquisito.

Ese ejemplo es súper bueno, porque ahí el poder del que no es autor es total.

Claro, pero eso estaba circunscrito a un grupo de artistas que hacía ese tipo de experimentos. Hoy día se amplió.

Y se automatizó, esa es la diferencia. Se automatiza y eso hace que se amplíe. Porque eso permite que esas experiencias se difundan más, lleguen a más gente y participen más. Los cambios se producen de un modo tan rápido que no se ven. Es una cuestión de cambio de escalas, de magnitudes.

Quizás, el fin del arte medial, como decías al principio, tiene que ver con la masificación.

Obvio. Casi todos los artistas visuales actuales que provenían de la fotografía, la escultura, la pintura, conocidos míos, compañeros de generación, tienen, por lo menos, una obra

donde utilizaron programación. Entonces, obvio, todo se automatiza. 'Máquina de Coser' también es como un cadáver exquisito. En la medida que el saber de la máquina depende de los usuarios, que la programan sin saber programar, solo interactuando en castellano, no en código. La máquina primero responde con un motor de búsqueda tradicional, pero el proyecto estaba orientado a que la máquina pudiera encontrar conceptos en la Biblia, en los textos de Marx, de Nietzsche o de Freud, y fueran siendo reemplazados por lo que la gente había dicho acerca de esos conceptos. En ese sentido, Marx, Freud, Nietzsche o la Biblia desaparecerían debajo de las opiniones. En el fondo, la realidad empieza a ser sobreescrita por la ficción.