

Por ▶ Jerry Juárez



I'm a self-taught designer from Mexico City based in Brooklyn, New York where i am a Senior Fellow at Eyebeam. I'm interested in create low-tech crafts by merging data, electronics and analog materials.

1. LOS ALGORITMOS DEL ARTE. Sentimientos ajenos desde la red.

Data Art: El club de los data-jockeys

Los datos, la obra y el espectador, son los tres elementos que conforman lo que Jeff Crouse —artista, hacker y data-jockey— define como Arte en Tiempo Real.

La regla es que ninguno de los antes mencionados puede provenir de la misma fuente, pero aún más importante es que tienen su origen en una fuente distinta y, sobre todo, que se tiene que hacer un mash-up de las fuentes para obtener un resultado en forma de datos.

En un principio se utilizaban sólo aquéllos en forma de audio y/o video, ya que eran más fáciles de manejar utilizando las herramientas a nuestro alcance en esa época: videocaseteras, grabadoras y tornamesas, entre otros artefactos. Para empezar, aquí les presentamos algunos datos. 1987: Salt-N-Pepa lanza una de las 500 canciones más importantes de la historia según la Rolling Stone, la cual mezcla letras de The Time y The Kinks con el infame coro de "Push-it". 1990: The DNA Disciples utilizan las vocales de una canción escrita en 1981 por Suzanne Vega y las mezclan con Soul II Soul para crear la versión trip-hop de "Tom's Dinner" que todos sabemos "da-da-rear". 1992: Emergency Broadcast Network lleva el ZOO TV a las nubes, presentando sus mezclas de video que utilizaban bloques de noticias como materia prima. 2001: Tijuana nos regala el primer mash-up hecho en México: el nortec.

El tipo de tecnología y herramientas que utilizamos hoy en día, nos permite crear y obtener información empleando diferentes fuentes. Por ejemplo, si necesito saber en qué año se lanzó "Tom's Dinner", puedo darle "copy" a mi track en iTunes y después "paste" en mi plug-in de búsqueda de Wikipedia incluido en mi Firefox, para finalmente obtener un resultado. Mi fuente: audio en iTunes. Mi resultado: texto en Wikipedia. Este es un ejemplo muy manual que, sin embargo, explica la facilidad con la que se puede obtener un resultado a partir de dos fuentes. Esto se llama en programación "call-back", el cual es uno de tantos elementos característicos de los data mash-ups creados por una nueva especie de programadores interesados en la mezcla, el hack y el arte para amplificar las posibilidades generativas de la red: los data-jockeys.

COMBINANDO LA RED

Un mash-up dentro del mundo de la programación, es toda aquella aplicación híbrida que combina dos fuentes distintas de información disponible en línea, para ofrecer una nueva referencia que ninguna de las fuentes podría ofrecer por sí sola. Este contenido se crea, además, por millones de personas

sin saberlo, gracias a que los data-jockeys realizan un scraping (http://en.wikipedia.org/wiki/Screen_scraping#Web_scraping) —coloquialmente, raspan en el código— para descifrar cómo comunicarse entre sí dos fuentes de datos distintas y crear un puente para procesar esa información de manera innovadora. Existen muchos mash-ups de carácter utilitario como Earthify, una herramienta que mapea información de Craigslist en Google Earth; Wii Seeker, el cual permite mapear los Wiis disponibles, o Clockr, para chequear la hora usando imágenes de Flickr. Visita programmableweb.com para revisar más mash-ups que visualizan los acontecimientos de forma práctica y útil.

DATOS ESTILIZADOS

En Wefeelfine.org conocerás el lado sublime e inútil que también es capaz de hacer nuestro mundo un poco más grande e interesante con cada dato que se combina, revelando a través de la experimentación esa inteligencia automatizada que reside en el "back-end" de tu navegador. Éste es probablemente uno de los ejemplos más sublimes de inteligencia artificial a partir de simples fuentes de texto. Creada por Jonathan Harris y Sepandar Kamvar, WFF es una visualización acerca de los sentimientos de la humanidad, formada a partir de un script que busca la sentencia "I feel" o "I am feeling" en blogs de Live Journal, MSN Spaces, MySpace, Blogger, Flickr, Technorati y Google, entre otros. La cantidad de data que se colecta es visualizada en 6 tipos de "movimientos": un sistema de partículas en donde cada punto representa un sentimiento llamado Madness. Murmurs es una lista de las sentencias que contienen estos sentimientos y se presenta de forma más estructurada. Montage es un collage de imágenes asociadas al "I feel", las cuales pueden ser amplificadas para descubrir exactamente cuál es la emoción que describen. La sección de Mobs permite visualizar los

diferentes sentimientos según el sexo, edad, clima y ubicación geográfica. Faltan dos bastante interesantes y reveladores que les dejo de tarea, y ¡no olviden chequear el panel!

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Entonces, ¿qué pasaría si pudiéramos conectar todos los datos que se generan continuamente en la red? Tal vez el más indicado para contestar esta pregunta sería Tim Berners-Lee, el inventor de la WWW, quien, además, desarrolló la teoría de la Red semántica: un medio universal donde se intercambian datos, información y conocimiento, o bien, un data-jockey como Jeff Crouse, inspirado por la Red semántica "para llevar a la red más cerca de la idea de una enciclopedia unificada por medio de cada mash-up que se crea".

Jeff es un hacker que siempre ha querido ser escritor, se dedica a experimentar con datos, fuentes y códigos para crear aplicaciones web que cuestionan las posibilidades semánticas de la red. Uno de sus trabajos es entender API's —o código fuente— para identificar patrones que permiten descifrar cómo funcionan diferentes fuentes y convertir su proceso de comunicación en un resultado. La necesidad de conectar diferentes fuentes de información para crear más piezas de "arte en tiempo real", llevó a Jeff a crear Switchboard: una librería de servicios web que facilita la comunicación entre distintas fuentes de live-data, lo cual significa que la información está organizada de cierta forma y que reacciona a ciertas reglas y estructuras en forma dinámica que están relacionadas con el mundo real. El hecho de usar la información que ofrecen servicios de live-data como Flickr, Amazon, Last.fm o YouTube, en una forma distinta a la que se especifica en los términos de uso, es, en teoría, ilegal. Sin embargo, al hackear —en el sentido más constructivo— las fuentes para combinarlas, crea algo mucho más relevante en la mayoría de los casos, lo cual, al parecer, tiene sin cuidado por el momento a las ▶▶

2. JEFF CROUSE A LA DIRT PARTY. El responsable de la creación de códigos mash up.

3. EL CÓDIGO ESENCIAL PARA CREAR MASHUPS. Disponible para quién este abierto a experimentar.

+ ALGORITMOS DEL ARTE

- <http://jeffish.org/>
La biografía de Jeff mash-ueada por Jeff.
- pipes.yahoo.com
La interfaz de Yahoo para crear mash-ups de datos.
- googlemashups.com
La versión Google.
- <http://www.you3b.com/>
- <http://www.realtimeart.com/frank/stories/>

- <http://www.realtimeart.com/frank/#switchboard>
- <http://r-s-g.org/carnivore/>
Sistema de interpretación de tráfico en línea que puede convertirse en fuente de datos al servicio de la creatividad. Por Alex Galloway.



« grandes corporaciones de la red. El hecho de que ésta no se encuentre estandarizada y que existan muchos métodos de programación, hace que la tarea de scrapear se convierta en un trabajo sucio, en el sentido de tienes que crear métodos para organizar el desmadre de información que existe en línea y poder jugar con ella. Las interfaces gráficas de Yahoo Pipes y el próximo Google Mashups

—aún en beta— hacen más fácil que cualquier persona sin conocimientos de programación pueda conectar datos en la red para crear nuevas fuentes. Jeff opina que no todo el mundo necesita saber leer y escribir código, pero sí es necesario saber pensar de

forma procesal cuando trabajas con datos, redes y fuentes en tiempo real. Hay que tener la capacidad de identificar pasos, organizarlos y definir prioridades para que un programa ejecute.

Switchboard funciona en Processing, el cual es un ambiente de programación open-source que permite a los no programadores trabajar y crear con código, gracias a que ofrece una versión amigable de Java. Jeff se arrepiente todos los días de no dedicarse únicamente a escribir: "siempre he estado interesado en Internet. Recuerdo que cuando tenía como 10 años estaba en casa de un amigo y me enseñó el chat, ahí me di cuenta de que yo iba a tener algo que ver con esto algún día. Cuando era chiquito era un adicto hard-core al chat. Hubiera vendido todo por comprar tiempo en AOL para hablar con gente de Young Writers en el chat. En la universidad me clavé un poco en clases de diseño, aprendí Flash y Photoshop. Empecé con páginas y luego me enamoré del código porque

las cosas que quería hacer eran más problemas de éste que de diseño. Aprendí HTML, C, Java y PHP, que es lo que más lejos me ha llevado. Sé un poco de Pearl, pero me quiero clavar más para trabajar con texto. Switchboard es, sin duda, un esfuerzo enorme por promover el desarrollo de datos semánticos que las máquinas puedan procesar para facilitar su integración

con expresiones artísticas. Así como me viaja el no ser escritor —ya que lo considero una profesión muy noble—, trato de comunicar concientemente en mis aplicaciones mi interés por el procesamiento de texto y la generación de narrativas. Inventar nuevas técnicas para escribir es lo que

realmente me interesa". Jefftimesten —su alias en la red— está muy clavado en la onda de "Dirty Artificial Intelligence".

Construir lenguajes enteros o desarrollar sistemas desde cero para poder crear un mash-up, es uno de los mayores retos que los data-jockeys enfrentan. Switchboard fue escrito para poder crear "Interactive Frank", un generador de narrativas a partir de diferentes servicios de datos en la web, utilizando frases que el usuario escribe y encadenándolas con las 3 últimas palabras de la oración con datos que encuentra en la red para generar una historia, que, además, contiene música relacionada con el contenido. Finalmente, la historia puede ser narrada digitalmente usando aplicaciones de Text-Speech. Literatura generativa en tiempo real es lo que Jeff llama "Real-Time Art", concepto que desarrolló como proyecto final de tesis en Georgia Tech. "Lo que intento es generar cierta lógica, cierto sentido de forma generativa, manipular la gramática utilizando la red", afirmó.

Inventar nuevas técnicas para escribir es lo que realmente me interesa

WEB 2.0 PUNK'D!

Otro de los intereses de Jeff es la cantidad de datos privados que se generan en la red, lo cual combinó con la teoría del efecto Cocktail (wikipedia.org/wiki/Cocktail_party_effect) para crear Dirt Party, un evento tipo performance, en el cual un sistema o un grupo de gente investigan nuestro legado en línea para amenizar fiestas con la información que se puede encontrar en MySpace, Flickr, Blogger, etcétera, etcétera. Los resultados de esta investigación se pueden presentar en diferentes formas. En el lanzamiento de este proyecto, Jeff y su Team Dirt decidieron hacer un mash-up que generaba tabloides con fotos y texto de tipo sensacionalista, basados en información verídica encontrada en línea y procesada por reconocidos reporteros de medios electrónicos como Gawker y The Onion. Jeff planea automatizar mejor Dirt Party y ofrecer a los usuarios la capacidad de participar en la búsqueda de "basura" personal en línea. O sea que en un futuro muy lejano, si hay una fiesta en Bangkok y no tienes nada que hacer, en vez de perder el tiempo en MySpace, puedes seguir haciéndolo, pero contribuyendo a balconear a los asistentes de la fiesta en turno en línea: www.dirtparty.org.

En la onda más visual del mash-up, y debido a su interés en la atención a corto plazo que la red genera, Jeff lanzó recientemente You3b.com, el cual "es precisamente lo que yo no considero un web mash-up, ya que sólo utilizo información de una fuente". Le preguntamos si era igual a un mash-up que combina 3 datos distintos de la misma fuente. "Sí claro, pero de manera formal no lo es", contestó. Como sea, chéquenlo para crear sus trípticos de video de YouTube utilizando la interfaz de You3b. Y bueno, aguas con el A.D.D. (http://en.wikipedia.org/wiki/ADHD_preditamently_inattentive).

GRAMÁTICA AUTOMÁTICA

Fartsy es un proyecto de generación de texto que consta

de varios elementos, el más importante es un generador de manifiestos artísticos creado en colaboración con el artista conceptual Steve Lambert: "Existe un proyecto que se llama Computer Science Paper Generator (<http://pdos.csail.mit.edu/scigen/>) que critica lo poco inteligentes que pueden ser los reportes de ciencia, y al igual que Fartsy, se burla un poco de la pretensión y lo poco claros que pueden llegar a ser los manifiestos de los artistas. Me tomó un rato conceptual cómo resolver el problema de generar esta clase de textos, por lo que construí ASSML —aunque más bien me gusta llamarlo Dynamic Text Mark Up Language— para generar lenguaje que hace sentido". Y ahora, si quieren saber qué es un Mark-up Language, hagan honor al multi-task y chéquenlo en Wikipedia.

Con el tipo de contenido que Jeff tuvo que crear para conectar las ramificaciones que produce una aplicación de generación de lenguaje, enfrentó la problemática de inventar un método que no se basara precisamente en estas ramificaciones. Más adelante descubrió un modo para que los usuarios añadieran en una forma muy definida las palabras que querían incluir en su manifiesto. Esto apuntó más a trabajar con tags que nunca iban a tener una estructura gramática igual al ser combinados. ASSML es un proyecto nuevo que sigue refinándose y seguirá creciendo de acuerdo con las contribuciones de los usuarios y su esquema open-source, que permite su modificación e implementación para poder ser reusado y remezclado libremente. Próximamente www.fartsy.org.

Las posibilidades de conocimiento y experimentación que ofrecen los mash-ups de datos se encuentran aún en una etapa temprana, y es por eso que su expresión en el terreno artístico es tan interesante y relevante. Usar los datos que los humanos generamos para crear arte a partir de algoritmos programables, es una nueva forma de entender el mundo por medio de inteligencia artificial, creada por nosotros mismos. ■