



Varvara Guljajeva & Mar Canet, *El ritmo de la ciudad / The Rhythm of the City* (2011). Instalación interactiva / interactive installation. Cortesía de los artistas / courtesy of the artists.

## DEV ART: creando arte con código para Google

En febrero de 2014, Google lanzó el concurso DevArt<sup>1</sup>, destinado a “encontrar a los artistas interactivos del mañana” y que ofrecía desarrollar una obra de arte generada con código con un presupuesto de £25.000 y el asesoramiento de su equipo de desarrolladores. Además, se presentaron tres obras comisionadas por Google a los artistas Zach Lieberman, Karsten Schmidt y el dúo formado por Varvara Guljajeva<sup>2</sup> y Mar Canet<sup>3</sup>. La obra ganadora y las comisionadas han sido presentadas en la exposición *Digital Revolution*<sup>4</sup> que acoge actualmente el Barbican Centre (Londres) e itinerará durante los próximos cinco años. Guljajeva y Canet han desarrollado la instalación interactiva *Wishing Wall*<sup>5</sup>, proyección frente a la que se alzan dispositivos con forma de cono. El público puede acercarse a ellos y formular un deseo, hablando al micrófono que hay en su interior. Un programa reconoce las palabras y, siguiendo la teoría de las emociones de Robert Plutchik, determina el color de una mariposa que revolotea en la proyección. Cada mariposa representa un deseo y se suma a un grupo que crece a medida que el público interactúa. Los espectadores pueden leer un deseo al atrapar una de estas mariposas o dejar que se pose en su mano.

**Pau Waelder:** ¿Cómo se produjo su participación en DevArt?  
**Varvara Guljajeva y Mar Canet:** Nos contactaron desde Google. Confidencialmente, nos adelantaron que estaban

Pau Waelder

## DEV ART: creating art with code for Google

In February of 2014 Google launched DevArt,<sup>1</sup> aimed at “finding tomorrow’s interactive artists” and offering to support a piece generated with code for a budget of £25,000 and the guidance of its programming team. Additionally, the company presented three Google-commissioned pieces by the artists Zach Lieberman, Karsten Schmidt and the duo formed by Varvara Guljajeva<sup>2</sup> and Mar Canet.<sup>3</sup> The winning project and the commissioned works were presented at *Digital Revolution*,<sup>4</sup> an exhibition at London’s Barbican Centre which will travel to other venues during the next five years. Guljajeva and Canet developed *Wishing Wall*<sup>5</sup>, in which various cone-shaped mechanisms rise up in front of a projection. The public can approach them and make a wish, speaking into the microphones in their interior. A program recognizes the words, and following Robert Plutchik’s theory of the emotions, determines the color of a butterfly which flutters about in the projection. Each butterfly represents a desire and joins a group which grows according to the public’s participation. Viewers can read a wish by trapping a butterfly or allowing it to land on their hand.

**Pau Waelder:** How did you end up participating in DevArt?  
**Varvara Guljajeva and Mar Canet:** Google contacted us. They told us confidentially that they were preparing the

preparando el proyecto DevArt para la exposición *Digital Revolution* en Barbican y querían encargarnos una pieza inédita y que no se pareciera a ninguna otra de la exposición. Además de producirla, se implicaron en su creación.

**PW:** *Wishing Wall* es bastante diferente de sus proyectos recientes...

**VG/MC:** En parte es fruto de la colaboración con el equipo creativo de Google, muy nueva para nosotros: normalmente, un museo te da un dinero y te comprometes a tener una pieza lista para la inauguración, pero no se interesan por el proceso creativo o de producción. Con Google cada detalle era evaluado por su equipo, no tanto para ejercer un control como para asegurarse de que la pieza se realizara de la mejor manera posible. Por ejemplo, tuvimos largos debates sobre la pantalla de retroproyección, que es negra y no blanca (empleamos un material que hasta hace poco no existía), o el dispositivo que aloja el micrófono, muy importante porque es donde empieza la interacción del público. Diseñamos la “flor” del micrófono en el ordenador para usar una impresora 3D, pero Google nos dijo que eso no quedaría bien y nos pusieron en contacto con un estudio de Londres que trabaja con artistas como Damien Hirst.

**PW:** ¿Les indicaron qué tecnologías debían emplear?

**VG/MC:** Sólo que teníamos que usar alguna tecnología de Google. Esto no era una prioridad para ellos, lo que les ha

DevArt project for the exhibition *Digital Revolution* at the Barbican and they wanted to commission a new work that shouldn’t look like anything else at the show. Besides bank-rolling it, they would help with its creation.

**PW:** *Wishing Wall* is quite different from your recent projects...

**VG/MC:** That’s due in part to our collaboration with Google’s creative team, something new for us: normally a museum gives you some money and you agree to have a piece in time for the show, but they don’t get involved in the creative process or production. With Google, every detail was evaluated by their team, not so much in order to exercise control as to ensure that the piece would be executed in the best possible manner. For example, we had long debates about the back-lit screen, which is black, not white (we used a material that has only existed for a short time), or the mechanism housing the microphone, very important because it’s where interaction with the public begins. We designed the microphone “flower” on the computer to use a 3-D printer, but Google told us that it wouldn’t turn out well and they put us in touch with a London studio that works with artists like Damien Hirst.

**PW:** Did they tell you what technologies you had to use?

**VG/MC:** Only that we had to use some Google technology. This wasn’t a priority for them; what interested them was

interesado es el concepto de la obra. Desde el principio, la selección de propuestas y la concreción de la idea final, estuvimos en contacto con el equipo de Google y con el comisario de *Digital Revolution*, Conrad Bodman.

**PW:** *Digital Revolution* destaca por su heterogénea selección de creatividad digital y su énfasis en lo espectacular. ¿Cómo ven presentado su trabajo en este contexto?

**VG/MC:** Vemos partes positivas y negativas. Lo positivo es que intenta bajar el mundo del arte digital a la cultura popular, y por eso no sólo se muestra arte, sino también vídeos musicales, cine, videojuegos, moda... La única pieza que ha producido el Barbican es la instalación de Will.i.am, lo que da una idea de su interés en la cultura popular y en atraer al gran público. Esta mezcla entre arte y cultura popular ha sido criticada por especialistas de media art, pero la mayoría del público no conoce el arte digital, y esta es una manera de que se interesen por él. Lo negativo de la exposición es que se han acumulado muchas cosas en poco espacio.

**PW:** Se ha criticado a DevArt por afirmar que el arte hecho con código es "un nuevo tipo de arte", ignorando la evolución del arte electrónico de las últimas décadas...

**VG/MC:** Sí, es un error que alguien en Google o en Barbican debería haber corregido, bastaría con eliminar que es "nuevo". Lo que no nos parece bien es que esto ensombrezca el proyecto de Google, que es realmente positivo. Su intención es llegar al gran público e inspirar a desarrolladores a crear proyectos artísticos. Si nada más lanzar algo así reciben críticas del propio sector al que quiere beneficiar, es posible que no lo vuelvan a convocar. Eso sería una gran pérdida, porque es un proyecto que beneficia a los artistas, no sólo a los que somos seleccionados sino también a otros creadores que pueden acceder al código con el que hemos creado la obra. Nosotros mismos hemos consultado el código de la pieza de kikko (Cyril Diagne, artista participante en DevArt) para un proyecto en el que empleamos el mismo dispositivo para interactuar con el público.

**PW:** En suma, ¿consideran positiva su experiencia con DevArt?

**VG/MC:** Sí, la mayoría de las veces el trabajo del artista no es sostenible, requiere mucho tiempo e inversión, y en este caso hemos podido hacerlo con todos los medios necesarios y en un entorno muy profesional. ¡Ojalá tuviéramos un proyecto como el de Google cada año!

1. DevArt ~ [devart.withgoogle.com/](http://devart.withgoogle.com/)
2. Varvara Guljajeva ~ [varvarag.info/](http://varvarag.info/)
3. Mar Canet ~ [mcanet.info/](http://mcanet.info/)
4. *Digital Revolution* ~ [barbican.org.uk/digital-revolution](http://barbican.org.uk/digital-revolution)
5. *Wishing Wall* ~ [varvarag.info/wishing-wall/](http://varvarag.info/wishing-wall/)

Pau Waelder es crítico de arte y comisario independiente, especializado en arte digital. Editor Adjunto de Media Art y corresponsal de [art.es](http://art.es) en Mallorca (España).

the concept of the piece. From the start, the choice of proposals and the elaboration of the final idea, we were in touch with the Google team and with *Digital Revolution's* curator, Conrad Bodman.

**PW:** *Digital Revolution* stands out for its heterogeneous selection of digital creativity and its emphasis on spectacle. How do you feel about presenting your work in this context?

**VG/MC:** We see both positive and negative aspects. A positive aspect is its attempt to bring the world of digital art to the level of popular culture, which is why not only art is shown, but also music videos, films, video games, fashion... The only piece produced by the Barbican itself is the installation by Will.i.am, which gives an idea of their interest in popular culture and attracting a broad public. This mixture of art and popular culture has been criticized by media art experts, but the majority of the public is unfamiliar with digital art and this is a way to get them interested. The negative part of the show is that there are too many things crowded together in a small space.

**PW:** DevArt has been criticized for claiming that art made with code is "a new kind of art," therefore ignoring the evolution of electronic art over the past several decades...

**VG/MC:** Yes, that's a mistake that someone at the Barbican or Google should have corrected; it would have been enough to eliminate the word 'new.' But it's unfortunate that this casts a shadow over Google's initiative which is really positive. Their intention is to attract the masses and inspire developers to create artistic projects. If immediately after launching such an initiative they're criticized by the very sector they're trying to benefit, it's possible that they won't repeat it. That would be a great loss, because it's a project that benefits artists, not only those who were selected, but also other artists who can have access to the code which we created the work with. We ourselves consulted the code to the piece by kikko (Cyril Diagne, one of DevArt's other participants) for a project that uses the same device to interact with the public.

**PW:** To sum up, has your experience at DevArt been positive?

**VG/MC:** Yes; most of the time an artist's work is not sustainable, it requires a lot of time and investment, and in this case we were able to do it with all the necessary resources and in a very professional ambience. It would be great if we had a project like Google's every year!

1. DevArt ~ [devart.withgoogle.com/](http://devart.withgoogle.com/)
2. Varvara Guljajeva ~ [varvarag.info/](http://varvarag.info/)
3. Mar Canet ~ [mcanet.info/](http://mcanet.info/)
4. *Digital Revolution* ~ [barbican.org.uk/digital-revolution](http://barbican.org.uk/digital-revolution)
5. *Wishing Wall* ~ [varvarag.info/wishing-wall/](http://varvarag.info/wishing-wall/)

Pau Waelder is an art critic and independent curator, specializing in digital art. He is Assistant Editor for Media Art and correspondent for [art.es](http://art.es) in Mallorca (Spain).



Varvara Guljajeva & Mar Canet, *Muro de deseos / Wishing Wall* (2014). Instalación interactiva / interactive installation. Cortesía / courtesy of Google DevArt & the Barbican Centre. Foto / photo: Andrew Meredith.