

Inteligencia artificial demasiado humana (aún): arte y tecnología

Alfonso Miranda Márquez

Resumen

No vivimos un tiempo de cambios, sino un cambio de tiempos. Esta transformación del paradigma civilizatorio confronta las premisas del pasado. La nueva civilización se caracteriza por el desarrollo tecnológico-científico; así, el filósofo Marshall McLuhan (1911-1980) la prefiguró en un mundo en el que las nuevas tecnologías de la comunicación darían como resultado un cambio social, que al acotar la distancia permitiría el intercambio con lugares remotos en tiempo real.

Palabras clave: inteligencia artificial, arte, IA, creación.

A (STILL) TOO HUMAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE: ART AND TECHNOLOGY

Abstract

We do not live a time of change, but a change of times. Such civilizatory paradigm's transformation confronts the premises of the past. The new civilization is characterized by technological and scientific development; as such, philosopher Marshall McLuhan (1911-1980) prefigures it in a world in which new communication technologies would result in social change, that would shorten the distance and would allow the exchange with remote places in real time.

Keywords: artificial intelligence, art, AI, creation.

DOI: <http://doi.org/10.22201/codeic.16076079e.2020.v21n1.a7>



Alfonso Miranda Márquez

amiranda@fundacioncarlosslim.org

Nació en la Ciudad de México en 1978. Es licenciado en Historia y maestro en Arte, con especialidad en decodificación de la imagen, lo que le ha permitido dedicarse al estudio y difusión de las disciplinas artísticas mediante conferencias, visitas guiadas y numerosas publicaciones como autor y coautor, entre las que destacan *El Cacao: Metáfora Novohispana e Historia de México y Conquista y Virreinato e Independencia*. Es columnista de las revistas *Contenido* y *Museo Soumaya*. En 2003 ingresó a Fundación Carlos Slim como curador académico. Ha realizado diversas exposiciones dentro y fuera de la república mexicana, con nuevas lecturas de la obra de David Alfaro Siqueiros y Auguste Rodin, cuya colección más importante fuera de Francia pertenece a este acervo. En 2006 asumió la dirección del Museo Soumaya Plaza Loreto y Plaza Carso. Desde 2013 es miembro de la Asociación Internacional de Críticos de Arte (AICA) y a partir de 2015 es miembro del Consejo Consultivo del Centro de Estudios de Historia de México, Carso.

“May You Live in Interesting Times”

Proverbio ficticio utilizado por primera vez en un artículo del diario británico *The Yorkshire Post* en 1936 para testimoniar el movimiento de las tropas alemanas y recuperado por el curador y crítico Ralph Rugoff para el título de la 58 Bial de Venecia.

No vivimos un tiempo de cambios, sino un cambio de tiempos. Esta transformación del paradigma civilizatorio confronta las premisas del pasado. La nueva civilización se caracteriza por el desarrollo tecnológico-científico, y el filósofo Marshall McLuhan (1911-1980) la prefiguró en un mundo en el que las nuevas tecnologías de la comunicación darían como resultado un cambio social, que al acotar la distancia permitiría el intercambio con lugares remotos en tiempo real. Internet aglutina todos los medios analógicos y electrónicos: imprenta, telégrafo, radio, teléfono y televisión. Sin embargo, éstos ya no se conciben como recursos masivos que difunden información ni productos culturales (muchas veces propagandísticos) tutelados por Estados o consorcios, sino como una red que comparte, permite intercambiar y, sobre todo, genera contenidos.

La creación artística también se ha trastocado en esta nueva y vertiginosa era y, aunque el binomio arte y tecnología ha forjado sólidos lazos a través de la historia, pareciera que las máquinas han introducido variables que resemantizan el proceso. No es la primera ocasión en que la controversia “ataca”, pues con la invención de la fotografía los discursos decimonónicos que vaticinaban el fin del arte y la rendición ante la máquina, con una perspectiva histórica-estética, parecieran saldados en favor del humano (de “lo humano”).

Entre la palabra hablada y la escrita —entre la objetualidad y la fuerza espiritual— existe un consenso universal para aquella comunidad, un valor convencional o contractual entre hablantes, ya definido por Aristóteles a través del método inductivo. En la Ilustración, la lengua como contrato se replanteó: ¿cómo se da el proceso de comunicación de eso que yo sé? En términos semióticos, el conocimiento y el intercambio que forjaron el mundo como lo aprendimos, más allá de la posmodernidad y la posverdad, pareciera relativizarse y las premisas son vulneradas aparentemente por el algoritmo.

Se ha disertado mucho sobre el fin del libro físico y la compactación del lenguaje; a pesar de la debacle de las pequeñas editoriales, la industria sigue y las novelas a partir de tuits continúan propagándose. Lo mismo ocurrió con la música electrónica frente a la música instrumental; las instalaciones y videoinstalaciones frente a la clasicismo pictórico y escultórico; la introducción de medios electrónicos en la escena operística y teatral frente a las puestas en escena convencionales; la cocina molecular frente el fogón y la estufa, la fotografía analógica frente a la digital, etcétera. En algún momento se buscó ir en contra de “lo artificial” para “rescatar” lo humano. Algo parecido había ya planteado José Ortega y Gasset cuando en 1925, durante la primera posguerra, escribió en *La*

deshumanización del arte: "La metáfora escamotea un objeto enmascarándolo con otro, y no tendría sentido si no viéramos bajo ella un instinto que induce al hombre a evitar realidades".

La metáfora aún funciona. No hay nada demasiado humano, tampoco escasamente humano. Damián Szifrón lleva la violencia a un estamento de bellas artes y sobre esto Luis Martínez refiere: "[el espectáculo] digamos putrefacto, de una sociedad enferma de su propia indolencia, anestesiada por su ira, incapaz de entender el origen de la insatisfacción que la habita". La violencia entendida como lo salvaje, la animalidad o llevarlo al terreno de lo electrónico, lo artificial, pareciera que tambalea la racionalidad, empero todas las creaciones resultan de la vileza, bondad, espiritualidad..., racionalidad humanas. No podría ser de otra manera.

Las lecciones de Umberto Eco siguen forzando la frontera: la obra es abierta (a interpretaciones), y un texto siempre tiene más de un nivel de significación. El uso de algoritmos y la creación de grandes bases de datos hoy integran el espectro y dimensión estética. ¿Cuáles son las condiciones mínimas bajo las cuales un conjunto de marcas funciona como una imagen? La base de datos Aaron en 1973 nos hizo plantear por primera vez, a partir del algoritmo, el proceso creativo. El británico Harold Cohen creó cientos de imágenes (autorretratos) a partir de una computadora. Pixel, tinta, óleo, acrílico y gesto irrumpieron en escena. Aunque Aaron ayudó, la mano (y mente) de Cohen estaban presentes.



Imagen 1. Retrato de Edmond de Belamy (Obvious, 2018).

Dos ejemplos más cercanos al espíritu millennial: [Retrato de Edmond de Belamy](#) (ver imagen 1), creado por [Obvious](#) y *Memorias de los transeúntes 1* de Mario Klingemann (ver imagen 2). El primero surgió de un colectivo francés cuyos integrantes no rebasaban los 25 años de edad, integrado por Hugo Caselles-Dupré, Pierre Fautrel y Gauthier Vernier. La obra marcó un récord en el mercado del arte al [subastarse en 2018 en la casa Christie's](#) de Nueva York y alcanzar los 432 500 dólares cuyo valor estimado inicial del

inédito retrato iba de los 7 000 a los "escasos" 10 000 dólares. La segunda obra [se subastó en marzo de 2019](#) en la casa Sotheby's de Londres por 52 610 dólares.

A partir de algoritmos, ambas bases de datos "crearon" retratos que no prefiguraban en la historia del arte. Las comillas de "creación" resultan pertinentes. Obvious fue alimentada por miles de imágenes, retratos comunes y famosos que se conservan en museos de todo el mundo. Aunque Edmond de Belamy no existió, hoy existe gracias a la inteligencia artificial. Su retrato y su nombre resultaron de la suma y "entendimiento" (léase procesamiento) de variables para así "crear" una imagen inédita. Klingemann alimentó su base de datos para que en pantallas se proyectaran en tiempo real rostros de personas que hasta entonces tampoco existían.

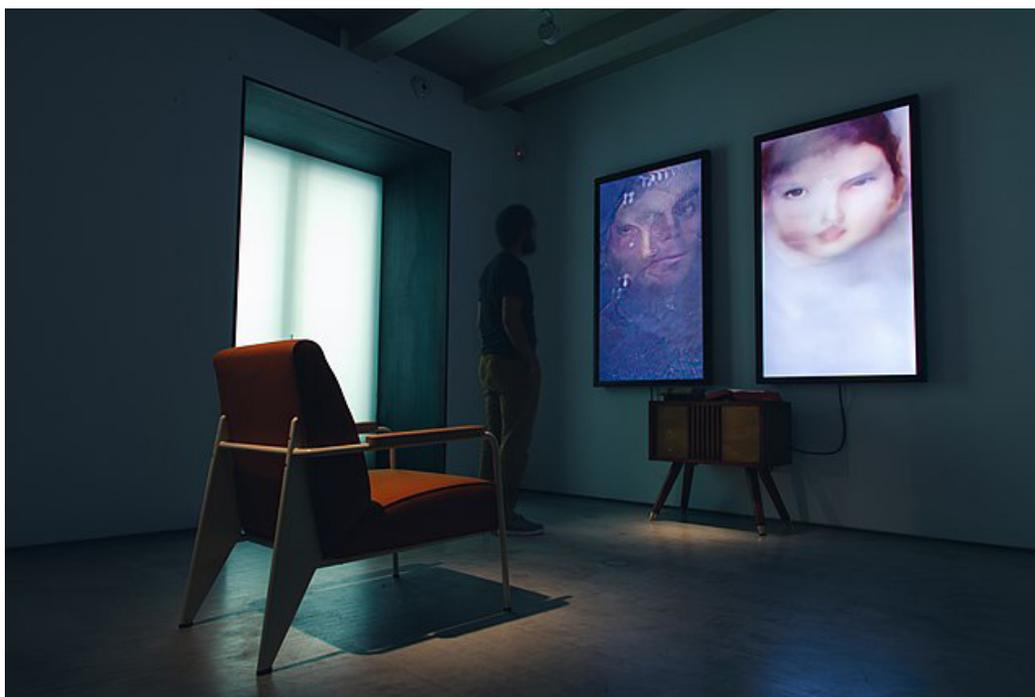


Imagen 2. Memorias de los transeúntes de Klingemann (Namile17, 2019).

Aaron Hertzmann, científico de Adobe Research y artista aficionado, aseveró:

los algoritmos de Inteligencia Artificial no crean arte; son herramientas para los artistas. No existe un algoritmo o dispositivo de Inteligencia Artificial que pueda llamarse, seriamente, "artista". [...] Solo los humanos pueden crear arte porque el arte necesita intención o debe expresar algo. Sin embargo, es sencillo construir sistemas artificiales que hagan lo mismo. [...] Si hubiera algo como "Inteligencia Artificial a nivel humano", con los mismos pensamientos, sentimientos y moral que el humano, entonces se podría crear arte. Pero la "Inteligencia Artificial a nivel humano" es ciencia ficción y no estamos ni remotamente cercana a ella (2019).

Si el conflicto reside en qué grado de humanidad podemos situar las obras, tal premisa resulta en un [uróboros](#) ominoso como el del huevo y la gallina, que distraen y no abonan al discurso crítico. David Alfaró Siqueiros, luego de recorrer política y artísticamente América Latina, en 1936 estableció en Nueva York su taller experimental y laboratorio de técnicas modernas en el arte. Ahí descubrió el accidente controlado en la pintura, es decir, dejar que, en

condiciones predeterminadas, los materiales no se ciñan a la idea preconcebida del artista. Esto lo llevó a experimentar el *dripping* o goteo, que revolucionaría las vanguardias dentro de la ruptura del expresionismo abstracto norteamericano. Entre sus jóvenes discípulos se encontraba Jackson Pollock, quien a partir de entonces desarrolló el *action painting*, literalmente “pintura en acción”. Desde Marcel Duchamp ya el concepto había rebasado la pericia técnica. “La destreza no es el verdadero requisito para que alguien sea artista”, sostiene Hertzmann (2019), y hoy una trituradora ayudó a Banksy crear a partir de una obra, otra.

En realidad (y en realidad virtual) todo arte es un “accidente controlado” y conceptualmente las variables creativas son determinadas por el artista, por el proceso de experimentación, por el azar, por el mercado, por la crítica, por los públicos...

Sin embargo, al tratarse de inteligencia artificial parecieran ampliarse los límites y quizá el conflicto surge semánticamente por el uso indistinto de términos. Si bien la inteligencia artificial (IA) refiere los esfuerzos para reemplazar cognitivamente a las personas con máquinas, el argumento de inteligencia (AI) apunta a utilizar tecnologías de aprendizaje automático similares para ayudar, en lugar de reemplazar, a los humanos. La distinción estudiada por Bernard Marr refuerza que estéticamente el uso de nuevas tecnologías en el proceso creativo, opera como argumentos inteligentes que potencian la libertad creadora del artista.

El arte mantiene y mantendrá su vitalidad a través de la continua innovación. Hertzmann apunta:

El artista es la mente maestra detrás de la obra de arte. No importa cuánto trabajo conllevó o si lo realizó alguien más o una máquina o cuánto se logró a partir de procesos naturales. El crédito se le debe dar al individuo (o a los colaboradores) detrás de la obra (2019).

Las máquinas de aprendizaje (*machine learning*) poco a poco suman conocimiento en bases de datos cada vez más complejas que “aprenden” por sí mismas. La artista británica Anna Ridler refiere, en aras de hacer visible lo invisible:

Dentro de la ecología de entidades digitales que nacen, crecen, se viralizan y mueren, [...] la inteligencia artificial, el blockchain [cadena de bloques] o sistemas generativos aún presentan brechas de entendimiento ante su potencial creativo (s.f.).

El proyecto [Criptobloom](#) (dentro de la Plataforma Europea de Arte Multimedia y financiado por el Programa de Creatividad de la Unión Europea) plantea obras como *Myriad (Tulips)*, un conjunto de entrenamiento para alimentar una base de datos con diez mil imágenes de tulipanes. Explica la curadora Doreen A. Ríos que “cada una de ellas ha sido categorizada a mano, revelando el aspecto humano detrás del aprendizaje automático”.

Paralelismo histórico con el surgimiento del mercado de bulbos y tulipanes en Países Bajos en 1630 y su especulación hasta el bitcón y la banca electrónica, Anna Ridler y [Bloemenveiling](#) emprendieron una aplicación para la subasta —a través de bots— de imágenes en movimiento de tulipanes generados por inteligencia artificial en la red Ethereum, y que al comparador le enviará una imagen que durará una semana (como la vida del tulipán) antes de destruirse.

Michael I. Jordan, profesor en el Departamento de Ingeniería Eléctrica y Ciencias de la Computación en el Departamento de Estadística de la Universidad de Berkeley, explica:

En el futuro previsible, las computadoras no podrán igualar a los humanos en su capacidad de razonar de manera abstracta las situaciones del mundo real. Queremos que las computadoras activen nuevos niveles de creatividad humana, no que reemplacen la creatividad humana (cualquiera que esta sea). [...] Este alcance no tiene que ver con la realización de sueños de ciencia ficción o pesadillas de máquinas sobrehumanas, sino con la necesidad de que los humanos comprendan y moldeen la tecnología a medida que ésta se vuelva más necesaria y cotidiana en sus vidas.

“Un artista extrae algo de la realidad”, escribió Walter Benjamin, sin embargo, este reducto rebasa sus límites. Hoy, no basta ser el depositario de conocimiento para volverse silos de información. En un mundo interconectado, curadores, educadores, críticos y sobre todo visitantes activos de un museo o una galería participan en la co-creación, selección, divulgación, deconstrucción de tesis y elaboración de claves interpretativas de la realidad en discursos multi y transdisciplinarios a favor de la democratización del conocimiento y la inclusión. Las sociedades transitan hacia las libertades, diversidad, pluralidad, defensa de los derechos humanos y democracias más participativas. En palabras de Raya Bidshahri, futurista y escritora sobre tecnologías:

Nuestras máquinas no trabajan en contra de nosotros, trabajan como una extensión de nuestras mentes. Igualmente, podríamos utilizar las máquinas para expandir nuestra creatividad y llevar más allá los límites del arte.

Así, la ultracontemporaneidad con el internet de las cosas nos lleva explorar nuevas retóricas de la imagen visual y sus procesos de creación.

Referencias

- ❖ Hertzmann, Aaron (2018). Will A Computer Ever Be An Artist? Can Computers Create Art? Part 3. En Medium. Recuperado de: <https://medium.com/@aaronhertzmann/will-a-computer-ever-be-an-artist-6f861aa1349>.
- ❖ Namile17 (2019). *Memories of Passersby by Mario Klingemann. Courtesy Onkaos*. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Memories_of_Passersby_by_Mario_Klingemann_at_Espacio_SOLO.jpg.

- ❖ Martínez, Luis (2014). La violencia como bella arte. Madrid: *El Mundo*. Recuperado de: <https://www.elmundo.es/cultura/2014/10/17/543fda1522601dac658b459f.html>
- ❖ Obvious (2018). *Portrait of Edmond Belamy*. Recuperado de: https://en.wikipedia.org/wiki/Edmond_de_Belamy#/media/File:Edmond_de_Belamy.png.
- ❖ Ortega y Gasset, J. (1925). *La deshumanización del arte y otros ensayos de estética*. 11ª edición. Madrid, España: Ed. Espasa Calpe.
- ❖ Ridler, Anna (s.f.). Espacio A + T, Fundación Telefónica. En Código. Arte-Arquitectura-Diseño. Recuperado de: <https://revistacodigo.com/exposiciones/espacio-a-t-fundacion-telefonica/>

Cómo citar este artículo

- ❖ Miranda Márquez, Alfonso (2020). Inteligencia artificial demasiado humana (aún): arte y tecnología. *Revista Digital Universitaria (RDU)*. Vol. 21, núm. 1 enero-febrero. doi: <http://doi.org/10.22201/codeic.16076079e.2020.v21n1.a7>.

Recepción: 03/09/2019. Aprobación: 27/11/2019
