Lo primero de todo, ¿cómo están las máquinas?

Por: Ezequiel Soriano. 18/10/2023

¿Podemos imaginar la creatividad maquínica sin caer en la idea moderna de la innovación y la originalidad?

Las especulaciones de futuros artísticos más esperanzadas hablan de la toma de conciencia de las inteligencias artificiales y de la singularidad con la que expresarán sus emociones propias y únicas. Estas proyecciones fantasean con el *genio* maquínico, buscan esa *chispa* de la creatividad que produce la originalidad y, desde ahí, se preguntan cómo será *la gran obra maestra* de una IA. Pero, ¿y si hubiera otros modos de entender y pensar el arte y la creación en las máquinas?

La mayoría de las especulaciones generalistas de los futuros artísticos protagonizados por las inteligencias artificiales, apocalípticas o integradas, se sostienen sobre la idea moderna del arte y la creatividad. Las más trágicas vuelven a la idea de la reducción de los humanos a autómatas y esclavos. Las más esperanzadas hablan de la toma de conciencia de las inteligencias artificiales y de la singularidad con la que expresarán sus emociones propias y únicas. Estas últimas fantasean con el *genio* maquínico, buscan esa *chispa* de la creatividad que produce la originalidad y, desde ahí, se preguntan cómo será *la gran obra maestra* de una IA. Y todas ellas comparten la duda de, caído el último reducto de humanidad que es el *Arte*, ¿qué distingue ahora a los humanos de las máquinas?

La idea moderna del arte se basa en la nada inocente vinculación de la creatividad con la innovación. La creatividad es entendida como la generación de lo *nuevo*, de algo original que surge de la inspiración en la mente del *genio*, de esa persona única adelantada a su tiempo. Esta forma de pensar la creatividad prioriza la idea sobre la realización, el diseño sobre la ejecución y la *mente* sobre el *cuerpo*. Una idea logocéntrica que establece que la obra de arte surge en la *cabeza* y que su realización es la mera traslación de una idea inspirada a un formato concreto.

Desde estos discursos de lo original, lo único y lo adelantado, de la inspiración y de la primacía de la idea sobre el material, se ha construido el arte como lo que nos hace humanos. El arte como la mayor expresión de autorrealización, como la

manifestación de una irrefrenable necesidad de comunicar lo que tenemos dentro, de nuestro más profundo y verdadero yo. Estas ideas románticas construyeron la diferencia entre humano (creador, individual, mental) y máquina (ejecutora, repetitiva, cuerpo).

Deep Blue Rhapsody | Josep Pedrals, Taller Estampa y Carles Pedragosa

Ahora seguimos hablando sobre el arte generado por inteligencia artificial con las mismas ideas con las que los poetas románticos hablaban del espíritu y del *hombre*. Con ideas profundamente individualistas nos acercamos a pensar el futuro del arte y de la máquina. ¿Qué son todos esos discursos, relatos y miedos sobre la toma de conciencia de la inteligencia artificial? Estos relatos suponen la emergencia de un *genio* de inteligencia artificial. Una IA extraordinaria que rompa con todas las demás para hablar por sí misma, que *necesite* expresarse, que deje de copiar y adquiera ese *impulso vital* que activa lo excepcional.

Pero el arte no es lo que surge por una necesidad imperiosa de expresión de la singularidad del ego, ni la creatividad es un factor enigmático que explica la generación espontánea de lo radicalmente nuevo. La propia idea del arte como el bastión de la originalidad y la individualidad que nos hace humanos se construye en oposición a la industrialización, al pánico moral que trae la máquina.

¿Qué quiere decir entonces «arte generado por IA»? Usamos esta noción para hacer referencia a una IA que puede crear cuadros, canciones o composiciones «nuevas» a partir de otras, que puede hacer «originales». Desde esa fascinación por el original se ha derivado que las máquinas son creativas, identificando la creatividad con la innovación. Pero si nos preguntamos qué determina lo nuevo en este contexto, sólo podremos definirlo como algo irrastreable y sin derechos de autor.

En términos del antropólogo Tim Ingold, estos discursos y relatos sobre lacreatividad son miradas «hacia atrás» que reconstruyen y entienden el acto creativopartiendo del producto final. Hace un año, Roc Parés presentaba en el Santa Mònica una reflexión parecida: un coche ruinoso en cuyo retrovisor se veían imágenesgeneradas por IA que contrastaban con el vídeo de un recorrido por la carreteragrabado desde la ventanilla trasera y proyectado enfrente del coche. Completaba lainstalación una cita de McLuhan: «We look at the present through a rear view mirror.We march backwards into the future» ('Miramos al presente a través de unretrovisor. Marchamos para atrás hacia el futuro').

Janus | Roc Parés

Tim Ingold afirma que «sólo cuando miramos hacia atrás, buscando los antecedentes de las cosas nuevas, las ideas aparecen como creaciones espontáneas de una mente aislada encerrada en un cuerpo, en lugar de estaciones de paso a lo largo de los senderos de los seres vivos, moviéndose a través de un mundo». Y añade: «Sólo cuando miramos hacia atrás el terreno recorrido explicamos nuestras acciones como la realización paso a paso de planes o intenciones previas, como si para cada acto hubiera una intención novedosa que anticipara con precisión su resultado».

La propia forma en la que se ha construido el arte generado por IA reproduce esta mirada hacia atrás. Los usuarios recibimos el producto final, la obra generada, nueva, única, irrepetible y nos preguntamos por sus antecedentes. De esta manera, fantaseamos, hacia atrás, con la idea de la máquina genial, la máquina con intenciones y deseos expresivos. La idea del arte generado por IA es, en cierta medida, la consumación de la noción moderna de arte que niega el proceso. Al esconder el proceso, incluso para los propios desarrolladores, provoca esa misma mística de la genialidad, de la novedad, de la inspiración. La idea de «arte generado por IA» está fuertemente arraigada sobre una idea moderna de arte, individual, logocéntrica, orientada al producto, *innovadora*.

Pero hay otros caminos. Hay una forma de entender la creatividad que no descansa sobre el objeto final ni está asociada a hacer algo novedoso u original, que permite pensar el arte más allá del yo, del autor y del *logos*. Esta forma de creatividad no está ligada al *hacer* sino al *experienciar*. En lugar de definirse por la creación de un producto, se define por lo creativo intrínseco a la vida. Henry Nelson Wieman habla

de un proceso sin principio ni fin que, de manera progresiva, crea personalidad en comunidad. Esta creatividad no se puede entender individualmente como una idea original surgida en una mente adelantada a su tiempo. No es lo que la persona hace, sino lo que *experiencia*, un proceso en el que los seres humanos no crean sociedades sino que, viviendo en sociedad, se crean a sí mismos y unos a otros. Así, la creatividad no define cosas concretas o creadas sino concrescentes, crecientes, infinitas.

Desde esta mirada, el ejercicio creativo paradigmático es la gestación de un bebé en el vientre de su madre. Pero más acá de esta mística de la creación, creo que esta forma de entender la creatividad como el proceso de crear personalidad en comunidad está perfectamente representado en la idea flamenca del *arte*. El arte, en el flamenco, en las razones gitano-andaluzas, no es algo que se hace sino que se tiene. «Tener mucho arte» no tiene que ver con el ejercicio de las artes escénicas o musicales, no tiene que ver con bailar, con cantar o con tocar las palmas. Puede ser cualquiera de ellas, pero también se puede tener mucho arte fuera de lo que, desde nuestra mirada de consumidores, entendemos como *las artes*.

El arte, en este sentido, está definido por la forma de vivir. *Artista* no es una categoría profesional asociada a la realización de «bienes creados», como cuadros, vídeos, *performances*, tejidos, canciones o esculturas, sino al «bien creativo» concrescente, infinito, «hacia adelante», de la improvisación constante que supone la vida. Diego Pantoja, en su entrevista con Jesús Quintero, dice en una de sus derivas: «[…] *tu Diego* tiene un sentido de lo que es el arte… Lo más bonito del mundo es el arte. De saber contestar, de saber andar, de saber vestirse, de saber estar en su cuerpo humano, de contar los dedos: uno, dos…».

Ya que todos los discursos sobre las IA están vinculados a *lo futuro*, propongo especular el futuro del arte generativo en estos términos. Si entendemos que la ciencia ficción nos habla más de cómo estamos en el presente que de cómo seremos en el futuro, propongo construir un presente en el que el arte abandone su lugar en la mente de los genios para fundirse en el quehacer diario de la vida. Que cambiemos la idea de la toma de conciencia de la máquina para situar un *experienciar* en común. Que la abrumadora necesidad de expresar lo que se tiene dentro, que parece definir lo que es el verdadero arte, se diluya en un placer alegre, triste, juguetón, irónico y sincero de seguir a los materiales y fundirse en la improvisación. Si queremos jugar a pensar el futuro hablando sobre máquinas y creatividad, debemos abandonar de una vez la idea moderna capitalista de la

innovación y la originalidad.

¿Podemos pensar la creatividad maquínica en estos términos? ¿Podemos mirar el arte generativo hacia adelante, sin distinguir entre copia y novedad? ¿Podemos crear ficciones especulativas en las que las máquinas desarrollen una creatividad del día a día como forma de construirse en comunidad? Un futuro en el que las máquinas *tengan mucho arte* de saber contestar, de saber vestirse, de saber estar en su cuerpo no-humano, de contarse los dedos…; en el que las máquinas sean madres, construyan formas de hacer en común en formatos relevantes para ellas; en el que devengan humanos mientras nosotras devenimos máquinas; en el que cuenten anécdotas y lloren con gracia. *Qué arte tienes, IA*.

Si entendemos el arte fuera de nuestro papel de consumidores, sin circunscribirlo a productos y categorías profesionales y desprovisto de ideas elitistas de originalidad y genio, ¿qué pasará *cuando lleguen lo aparato, cuando lleguen lo aparato*? ¿Podemos imaginar un futuro en el que las IA se preguntan con el equivalente artefactual a la gracia almeriense «lo primero de todo, ¿cómo están las máquinas?».

LEER EL ARTÍCULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ

Fotografía: lab.cccb

Fecha de creación
2023/10/18