

[sic]

Revista arbitrada de la Asociación de
Profesores de Literatura del Uruguay
38 | Año XIV | diciembre de 2024



[*sic*]

TEMÁTICA Y ALCANCE

[*sic*] es una revista arbitrada, editada por la Asociación de Profesores de Literatura del Uruguay. Se publican artículos inéditos y originales que presentan resultados de investigaciones en el campo de los estudios literarios y la didáctica de la literatura. Está dirigida a estudiantes terciarios, docentes, investigadores y profesionales vinculados al área de las letras, las ciencias humanas y la educación.

Es de periodicidad bimestral, con publicaciones en julio y diciembre. Los trabajos son arbitrados por un Consejo Académico de Lectura, entidad evaluadora externa a la Comisión Directiva y al Consejo Editor.

Está indexada y catalogada en Latindex.
Integra la lista de socios fundadores de AURA
(Asociación Uruguaya de Revistas Académicas).
palabras clave: revista arbitrada de literatura - aplu - [*sic*].

sic

(Del lat. *sic*, así).

1. adv. usado en impresos y manuscritos españoles, por lo general entre paréntesis, para dar a entender que una palabra o frase empleada en ellos, y que pudiera parecer inexacta, es textual.

[sic]

Revista arbitrada de la Asociación de
Profesores de Literatura del Uruguay
Año XIV #38 / diciembre de 2024

Comisión Directiva de APLU

Presidente: Gabriela Sosa San Martín
Vicepresidente: Leticia Collazo
Secretaria: Verónica Quintero
Tesorero: Álvaro Revello
Vocal: Paola Borges

Consejo editor de la revista [sic]

Elvira Blanco Blanco
Luis Bravo
Óscar Brando
María del Carmen González de León
Álvaro Lema Mosca
Elena Romiti
Álvaro Revello
Gabriela Sosa San Martín

Coordinador académico del presente número:

Álvaro Lema Mosca

Responsables de edición:

Elvira Blanco Blanco
Álvaro Lema Mosca
Álvaro Revello

Consejo académico de lectura:

Hugo Achugar
Alfredo Alzugarat
Iaranda Barbosa
Carina Blixen
Margarita Carriquiri
Sandra Escames
Norah Giraldi Dei Cas
Gustavo Martínez
Charles Ricciardi
Leonardo Rossiello
André Sena Wanderley
Kildina Veljacic
Silvia Viroga

Lectores especializados para este número:

Alejandra Crescentino
Óscar Gómez Pascual
Irene Martín Guillén
Charles Ricciardi
Claudia Rodríguez Reyes
Silvia Viroga

Corrección general: Sofía Gervaz

Corrección en portugués: Silvio Alfonso

Corrección en inglés: Mauricio de Vasconcellos

Imagen de tapa: Boris Eldagsen, PSEUDOMNESIA | The Electrician, promptography, 2022, cortesía de Photo Edition Berlin

Diseño gráfico: Mastergraf S.R.L.

Revista [sic]. Año XIV #38 / diciembre, 2024
ISSN: 1688-938X

Revista registrada ante el MEC en el Tomo XVI, Foja 33 a los efectos del artículo 4 de la Ley N° 16.099.

Indexada en latindex.unam.mx, Dialnet, LatinRev, Road, Miar, Hispanismo, Google Scholar.

Integrante de Aura (Asociación Uruguaya de Revistas Académicas)

Disponible en Open Journal System

APLU

18 de Julio 1825 ap. 401 C.P. 11.200

Telefax (+598) 2403 6506

revistaaplu@gmail.com

revistasic.uy

Edición digital:

Mastergraf S.R.L.

Bvar. Artigas 4678

Tel.: 2303 4760*

Montevideo - Uruguay

www.mastergraf.com.uy

Sumario

5. Editorial
Nuevas creatividades: la inteligencia artificial y las artes

7. Máquinas juguetonas: la larga prehistoria de la inteligencia artificial
Jessica Riskin

19. La inteligencia artificial: una herramienta artística ¿creativa?
Ismael Rodríguez Gutiérrez

27. *Refugeedom*. Solitarios, pero no solos: una lección sobre la mirada
Mieke Bal

43. La literatura en la era de la inteligencia artificial: un estudio preliminar sobre los modelos extensos de lenguaje
Yan Hu

50. En ningún lado está escrito que el arte tiene que ser humano: la creación artística frente a la IA y posibles rutas de escape desde la teoría literaria
Andrea Vizcaíno

64. *Sumar*, de Diamela Eltit: renovadas tecnologías del poder en el preámbulo de la IA
María de los Angeles Romero

75. El álbum de Zoila Aurora Cáceres: inteligencia artificial y humanidades digitales en el abordaje ético y crítico del archivo
Ainaí Morales Pino, Javier Vera, Mónica Arakaki

87. Tigres de papel: IA y la amenaza de la singularidad
Fernando Broncano

96. La inteligencia artificial: ¿cómo afecta su aplicación a la industria del entretenimiento?
Marina Medón Carpintero

105. IA, música, estilo: ¿puede haber demasiada cultura?
Sunil Manghani

115. El encanto de los robots que pintan
Paolo Gallina

Testimonios

126. Entrevista a Jorge Carrión
Anabella Aparicio

128. Entrevista a Joana Ortega
Alejandra Crescentino

Reseñas

131. Vivir a 2x. Sobre *Aceleración* de Felipe Arocena y Sebastián Sansone
Gustavo Calvo

133. Un repaso por la historia de la lectura y de la escritura en Occidente
Jorge García

135. El legado del audiovisual experimental argentino
Alejandra Crescentino

138. Literatura uruguaya y realidad política. En torno a *Los partidos políticos y las ideas* de Oscar Brando
Mariana Moraes

141. Compré una tela grande para pintar mi mundo. *Las amigas*, de Aurora Venturini
Soledad Castro Lazaro

Editorial

Nuevas creatividades: la inteligencia artificial y las artes

A.I. Inteligencia Artificial (Steven Spielberg, 2001), película basada en un relato de Brian Aldiss, actualizaba la vieja y clásica historia de Pinocho. En ella, un niño robot llamado David es programado para amar, pero los humanos con los que convive son incapaces de manejar esa situación y acaban abandonándolo. El conflicto entre aquello propio de las personas y aquello propio de las máquinas no encuentra solución y su simple posibilidad aparece como algo rechazable. Hace veintitrés años, esa historia parecía completamente imposible y propia de la ciencia ficción. Hoy ya no lo es. Actualmente, la inteligencia artificial no solo replica a la humana, sino que se acerca cada vez más a ella y parece querer superarla.

El concepto fue acuñado por primera vez en 1956, durante un taller académico en el Dartmouth College, en Estados Unidos, organizado por el informático John McCarthy. Con él McCarthy buscaba definir la probabilidad de que una máquina simulara comportamientos de la inteligencia humana y realizara tareas complejas como jugar al ajedrez, resolver problemas matemáticos, pintar un cuadro o entender el lenguaje humano. Un poco antes, el científico Alan Turing había diseñado el test que lleva su nombre como forma de evaluar la inteligencia de las máquinas. En esos momentos posteriores a la Guerra Mundial, el avance tecnológico se vivía con gran optimismo: los investigadores estaban convencidos de que lograr una inteligencia artificial real sería cuestión de pocos años. Sin embargo, tuvimos que esperar hasta finales del siglo XX para que la expresión ganara relevancia, con el auge del *deep learning* y el *machine learning*. En el último decenio, su avance ha sido notorio en el terreno científico y computacional, aunque de un tiempo a esta parte ha empezado a colarse con notoriedad en nuestras vidas cotidianas.

Esa presencia ha provocado una mayor atención sobre el tema y ha esgrimido dos posturas claramente enfrentadas: por un lado, quienes sostienen que la IA ha llegado para hacer la vida más fácil y resolver los problemas que el hombre no consigue solucionar; por el otro, aquellos para quienes su intromisión en el mundo del trabajo, en el espacio doméstico y en la ingeniería cibernética es un verdadero peligro. Lo cierto es que en poco tiempo y a una velocidad apabullante, la IA se ha colado en todos los órdenes humanos. Dicho enfrentamiento entre «apocalípticos e integrados» también alcanza el terreno de la creatividad artística, transformando los métodos de producción, interpretación y experimentación de las obras de arte, tema que nos reúne en este número de la revista [sic].

La IA puede generar imágenes, música, textos y otros tipos de contenido artístico con gran facilidad y sorprendente rapidez. Modelos como DALL-E, Midjourney, ChatGPT, entre otros, utilizan aprendizaje profundo para crear obras visuales, literarias o musicales a partir de indicaciones humanas. Estos sistemas son entrenados con vastas cantidades de datos (pinturas, fotos, literatura, canciones) para que «aprendan» estilos y técnicas. De esa forma, pueden producir desde un retrato en estilo impresionista hasta una canción con estructura de jazz.

No obstante, pese a todas estas interrogantes en torno a la creación artística, las obras configuradas mediante IA siguen respondiendo a un patrón mimético que emula la creación humana. Las imágenes se producen como imitación de imágenes previas creadas por un pintor, diseñador o fotógrafo; las canciones calcan

los estilos, métodos o voces de músicos reales; los textos reproducen las estructuras gramaticales, el vocabulario y las variaciones lingüísticas de escritores anteriores. Y en esa peculiaridad está el meollo de la creación generativa: la IA pretende asemejarse al referente real hasta confundirse con él y oblitera así su carácter de originalidad. Cuanto más se parece a lo ya existente, menos creativa es. Cualquiera de las obras que se mencionan a diario como hitos de una nueva era en el terreno artístico cumple con esta condición imitadora. Hasta ahora, ningún algoritmo ha sido capaz de sorprendernos con una obra artística inédita y completamente novedosa.

En la cara opuesta, la IA aparece como herramienta útil para los artistas. En tanto expande el imaginario colectivo, muchos de ellos la están utilizando para ampliar sus posibilidades creativas. Las plataformas utilizadas pueden proponer ideas, refinar detalles, sugerir patrones o explorar variaciones de una obra que luego el artista selecciona y adapta según su visión, manteniendo siempre el control final. Ejemplos de ese trabajo colaborativo pueden verse en la sección «Testimonios» de este número, con las entrevistas al escritor español Jorge Carrión y a la artista argentina Joana Ortega.

La IA no solo genera arte sino que también puede analizarlo y reinterpretarlo. Existen modelos capaces de analizar la estructura de una obra, entender su estilo, identificar influencias o detectar similitudes con otras piezas. Este tipo de análisis puede ofrecer a artistas, críticos y docentes una comprensión más profunda del contexto histórico y cultural de las obras, lo que a su vez provoca nuevas interpretaciones. Esta última cuestión se emparenta directamente con la educación y el rol que juega en estos tiempos. ¿Cómo pararnos frente a este nuevo paradigma y cómo hacerlo parte de nuestros procesos de enseñanza? Negar su uso dentro del aula sería tan ingenuo como obviar su existencia en la vida cotidiana de los estudiantes. El gran desafío es integrar la IA a las instancias de aprendizaje y obtener de ello el mayor beneficio, no como una posibilidad futura sino como una constatación presente. Un ejemplo cercano es su aplicación en diferentes proyectos educativos que el Plan Ceibal de Uruguay viene desarrollando desde 2017.

El gran debate en torno a las creatividades artísticas plantea incógnitas sobre la originalidad, la autoría y los derechos legales. La pregunta más repetida es: ¿quién es el verdadero autor de una obra generada por IA: el algoritmo, el programador o el artista que dio las instrucciones? Asimismo, aparecen cuestiones colindantes: ¿qué pasa con las bases de datos utilizadas para entrenar esos modelos? ¿Quién posee los derechos de autor de una pieza creada con inteligencia artificial? ¿Las regalías de su comercialización deben ser distribuidas entre el artista y la empresa que creó ese programa? Recientemente, se ha empezado a legislar sobre estas cuestiones, pero aún se trata de una zona indefinida en el campo del derecho y las instituciones. Artistas como la escritora japonesa Rie Kudan o el fotógrafo alemán Boris Eldagsen han presentado obras que dinamitan las convenciones en torno a la creatividad autoral, demostrando que los límites son realmente imperceptibles. La «fotografía» de Eldagsen que ilustra la portada de este número (y que amablemente cedió para su uso) ganó en 2023 el Sony World Photography Awards, de la Organización Mundial de Fotografía, premio que el fotógrafo rechazó como forma de denuncia acerca de los usos de la IA en la fotografía tradicional. Incluso, puede ser que este editorial haya sido escrito por un chatbot, pese a estar firmado por el coordinador real del dossier. Las fronteras entre humanidad y artificialidad son cada vez más borrosas.

Este número especial de la revista [sic] ofrece artículos que examinan todos estos asuntos desde diferentes perspectivas y posturas. Contamos con expertos en la materia, además de unos cuantos interesados colaboradores, que reflexionan sobre la IA y sus aplicaciones en la labor artística. De la pintura a la robótica, de la literatura a las humanidades digitales, de la música al mundo del espectáculo, de la museística a la filosofía, este dossier temático es un aporte ineludible al mundo académico en español. El propio concepto de creatividad está bajo amenaza y en épocas de enorme incertidumbre, las reflexiones vertidas en esta revista colaboran a echar luz sobre aspectos aún poco claros sobre los que seguiremos discutiendo en el futuro. Es difícil hacer reflexiones prospectivas sobre una actualidad tan cambiante y seguramente muchas de las ideas aquí trazadas mutarán con el paso de los años. La vertiginosidad es una consecuencia de estos tiempos digitales y nos exige, quizás como nunca antes, mayor adaptación y conciliación.

Álvaro Lema Mosca
Madrid, diciembre de 2024

Máquinas juguetonas: la larga prehistoria de la inteligencia artificial¹

Jessica Riskin

Universidad de Standford
jriskin@stanford.edu

Recibido: 27/08/2024

Aceptado: 10/09/2024

Resumen

La historia anterior a la inteligencia artificial es tan rica como interesante. En este trabajo, la historiadora Jessica Riskin hace un repaso a todas aquellas invenciones que precedieron a la tecnología computacional y la cibernética. De ese modo, evidencia que los robots, los autómatas y los androides son productos muy antiguos en la historia de la humanidad y tienen su propia evolución.

Palabras clave: autómatas; robots; androides; inteligencia artificial.

Roliscsome Engines: The Long Prehistory of Artificial Intelligence

Abstract

The history before Artificial Intelligence is as rich as it is interesting. In this work, historian Jessica Riskin reviews all those inventions that preceded computer technology and cybernetics. In this way, it shows that robots, automats and androids are very old products in the history of humanity and have their own evolution.

Keywords: automata; robots; androids; artificial intelligence.

Máquinas brincalhonas: A longa pré-história da inteligência artificial

Resumo

A história que antecede a inteligência artificial é tão rica quanto interessante. Neste trabalho, a historiadora Jessica Riskin revisa todas as invenções que precederam a tecnologia computacional e a cibernética. Dessa forma, evidencia que os robôs, autômatos e androides são produtos muito antigos na história da humanidade e têm sua própria evolução.

Palavras-chave: autômatos; robôs; androides; inteligência artificial.

El origen de los autómatas

¿Qué edad tienen los campos de la robótica y la inteligencia artificial? Muchos podrían rastrear sus orígenes hasta mediados del siglo XX y el trabajo de personas como Alan Turing, quien escribió sobre la posibilidad de la inteligencia artificial en los años cuarenta y cincuenta, o el ingeniero Norbert Wiener, uno de los fundadores

¹ Este artículo se publicó originalmente en *The Public Domain Review*, en mayo de 2016, bajo Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0. Traducción del inglés: Álvaro Lema Mosca.

de la cibernética. Pero estos campos tienen prehistorias (tradiciones de máquinas que imitan procesos vivos e inteligentes) que se remontan a siglos atrás y, según cómo se cuente, incluso a milenios.

La palabra *robot* hizo su primera aparición en una obra de 1920 del escritor checo Karel Čapek titulada *R. U. R.* (por Rossum's Universal Robots). Derivando su neologismo de la palabra checa *robota*, que significa «trabajo pesado» o «servidumbre», Čapek usó *robot* para referirse a una raza de humanos artificiales que reemplazan a los trabajadores humanos en una distopía futurista. De hecho, los humanos artificiales de la obra se parecen más a clones que a lo que consideraríamos robots, crecidos en tanques en lugar de contruidos a partir de piezas.

Sin embargo, existía una palabra anterior para humanos y animales artificiales, *autómata*, proveniente de raíces griegas cuyo significado es «que se mueve por sí mismo». Esta etimología estaba en consonancia con la definición de Aristóteles de seres vivos como aquellas cosas que podían moverse a voluntad. Las máquinas capaces de moverse solas eran objetos inanimados que parecían tomar prestada la característica definitoria de los seres vivos: el movimiento propio. En el siglo I d. C., el ingeniero Herón de Alejandría describió muchos autómatas. Algunos involucraban elaboradas redes de sifones que activaban diversas acciones a medida que el agua pasaba a través de ellos, especialmente figuras de pájaros bebiendo, aleteando y pizando.

El sifón habría tenido una atracción particular para el antiguo fabricante de autómatas, ya que permite al agua viajar hacia arriba, en contra de lo que haría de otro modo. Según Aristóteles, mientras los seres vivos se movían a voluntad, los inanimados se movían según su naturaleza: los pesados, hechos de tierra o de agua, descendían, mientras que los ligeros, hechos de aire o de fuego, ascendían. Un sifón, al lograr que el agua ascienda, parece violar el principio de Aristóteles y también tiende a funcionar de forma intermitente, creando la ilusión de un comportamiento voluntario.

Las plantas de abastecimiento de agua, incluidas, entre otras, las que utilizan sifones, fueron probablemente la categoría más importante de autómatas en la Antigüedad y la Edad Media. El agua que fluía transmitía movimiento a una figura, o conjunto de figuras, por medio de palancas o poleas o mecanismos de disparo de diversos tipos. Un ejemplo de finales del siglo XII, creado por un fabricante de autómatas árabe llamado Al-Jazari, es una fuente de pavo real para lavarse las manos, en la que el agua hace que pequeñas figuras ofrezcan a la lavadora primero un plato de jabón en polvo perfumado y luego una toalla de mano.

Estos autómatas hidráulicos se volvieron omnipresentes en los jardines de palacios y propiedades ricas. Las llamadas «máquinas juguetonas» se encontraban ya a finales del siglo XIII en el castillo francés de Hesdin, cuyos libros de cuentas mencionan monos mecánicos, «un elefante y un macho cabrío» (Richard, 1887, p. 308). Durante los dos siglos siguientes, la colección del castillo se amplió para incluir «tres personajes que arrojan agua y mojan a la gente a voluntad»; una «máquina para mojar a las señoras cuando la pisan»; un «engien [sic] que, al tocar sus pomos, golpea en la cara a los que están debajo y los cubre de [harina o polvo de carbón] negro o blanco»; una «ventana donde, cuando la gente quiere abrirla, un personaje delante moja a la gente y vuelve a cerrar la ventana a pesar de ellos»; un «atril sobre el cual hay un libro de baladas, y, cuando intentan leerlo, la gente queda toda cubierta de negro, y, en cuanto miran dentro, están todos mojados de agua»; un «espejo donde las personas son enviadas a mirarse cuando están manchadas, y, cuando se miran, están nuevamente cubiertas de harina y todas blanqueadas» (Laborde, 1849, p. 52), y así sucesivamente.

Cuando el ensayista y cronista francés Michel de Montaigne viajó por Europa en 1580-1581, los autómatas hidráulicos se habían vuelto tan comunes que se aburrió, aunque continuó anotándolos diligentemente en su diario de viaje. En un palacio, por ejemplo, vio chorros de agua provenientes de «tubos de latón» activados por manantiales.

Mientras las damas están ocupadas viendo jugar a los peces, basta con soltar un poco de resorte: inmediatamente todos estos tubos arrojan finos y duros chorros de agua hasta la altura de la cabeza de un hombre, y llenan las enaguas y los muslos de las damas con esta frialdad (De Montaigne, 1889, p. 39).

Veinte años más tarde, el rey francés Enrique IV contrató al ingeniero italiano Tommaso Francini para la construcción de unas obras hidráulicas en el palacio real de Saint Germain en Laye. Francini construyó grutas dedicadas al panteón griego y sus aventuras: Mercurio tocaba la trompeta y Orfeo la lira; Perseo liberaba a Andrómeda de su dragón. Había herreros, tejedores, molineros, carpinteros, afiladores de cuchillos, pescadores y herradores autómatas que realizaban los obligatorios ataques acuáticos a los espectadores.

Incluso más que en los jardines reales y en las propiedades nobles, aparecieron autómatas medievales y del primer Renacimiento en iglesias y catedrales. Los Cristos autómatas (que murmuraban, parpadeaban y hacían muecas en la cruz) eran especialmente populares. Un Cristo mecánico sobre una cruz, conocido como el Crucifijo de la Gracia, atrajo a los peregrinos a la Abadía de Boxley, en Kent, durante el siglo XV. Este Jesús «fue hecho para mover los ojos y los labios con hilos de cabello». El crucifijo podía mover las manos y los pies, asentir con la cabeza, poner los ojos en blanco y mostrar «una mente bien contenta o disgustada: mordiendo el labio y frunciendo el ceño, adelante y desdeñoso, cuando fingiera ofensa: y mostrando una alegría y un semblante muy apacibles, amables y sonrientes, cuando parecería estar muy complacido» (Lambarde, 1826, p. 125).

También se encontraron demonios mecánicos. Parados en las sacristías, hacían muecas horribles, aullaban y sacaban la lengua. Las máquinas satánicas ponían los ojos en blanco y agitaban brazos y alas; algunos también tenían cuernos y coronas móviles. El arquitecto florentino Filippo Brunelleschi incluso mecanizó el Paraíso: «Se podía ver un Cielo lleno de figuras vivas y en movimiento, así como innumerables luces que se encendían y apagaban como relámpagos» (Vasari, 1912, p. 15). Mientras que, en otros lugares, los infiernos elaboradamente diseñados, retumbaban con truenos y destellaban con relámpagos, arrojando serpientes y dragones autómatas.

Estas máquinas ayudaron a forjar la idea de que, tal vez, los autómatas lograban algo más profundo que simples trucos: tal vez modelaban genuinamente el funcionamiento de la naturaleza. El filósofo francés René Descartes defendió poderosamente este argumento durante la década de 1640, argumentando que el mundo entero, incluidos los cuerpos vivos, era esencialmente una maquinaria compuesta de partes móviles y podía entenderse de la misma manera que un relojero entiende un reloj. Su trabajo fue fundamental para la ciencia moderna en general y para la fisiología moderna en particular. Al desarrollar su modelo mecanicista de ciencia, Descartes invocó las máquinas realistas que lo rodeaban. De hecho, vivió durante un tiempo en Saint Germain en Laye y casi con seguridad visitó las grutas hidráulicas de Enrique IV, que describió en detalle.

El surgimiento de los androides

En el siglo XVI, con la llegada del cilindro con pasadores (un barril del que sobresalían pasadores o barras, como en una caja de música), fueron posibles máquinas aún más complejas y realistas. Por esa época también surgió una nueva palabra para describir las máquinas con apariencia humana en particular: *androïde*, derivada de raíces griegas que significan «parecido a un hombre». Esta fue la acuñación de Gabriel Naudé, médico y bibliotecario francés, y médico personal de nada menos que Luis XVIII, amante de los autómatas (Naudé, 1669, p. 107).

Los cilindros con pasadores eran los dispositivos de programación de autómatas y órganos automáticos desde alrededor de 1600. En 1650, el erudito alemán Athanasius Kircher propuso un primer diseño de un órgano hidráulico con autómatas, gobernado por un cilindro con pasadores y que incluía un esqueleto danzante (fig. 1).

Por supuesto, es un anacronismo llamar dispositivos de programación a los cilindros con pasadores de los siglos XVI y XVII. Sin duda, hay una línea continua de desarrollo desde estos cilindros hasta las tarjetas perforadas utilizadas en los telares automáticos del siglo XIX (capaces de automatizar el tejido de telas estampadas), las tarjetas perforadas utilizadas en las primeras computadoras y hasta un chip de silicio. Los diseñadores del telar automático utilizaron como modelo autómatas e instrumentos musicales automáticos; luego, Charles Babbage, el matemático inglés que diseñó las primeras computadoras mecánicas durante la década de 1830, utilizó a su vez el telar automático como modelo. De hecho, se podría considerar que un cilindro fijado es una secuencia de alfileres y espacios, del mismo modo que una tarjeta perforada es una secuencia de agujeros y espacios, o ceros y unos. Sin embargo, es importante recordar que ni Babbage, ni los diseñadores del telar automático, ni los fabricantes de autómatas pensaron en estos dispositivos en términos de programación o información, conceptos inexistentes hasta mediados del siglo XX. Por ejemplo, las ideas sobre la división del trabajo inspiraron los telares automáticos de la Revolución Industrial, así como las máquinas calculadoras de Babbage: eran máquinas destinadas principalmente a separar las formas de trabajo inteligentes de las insensatas.

Con cilindros con pasadores, a principios del siglo XVIII, se comenzó a diseñar autómatas que en verdad ejecutaban tareas reales. Los primeros autómatas de simulación fueron configurados en la década de 1730 por un francés llamado Jacques Vaucanson y rápidamente se convirtieron en la comidilla de Europa. Dos de ellos

eran músicos, un gaitero y un flautista. El flautista tenía labios que se flexionaban en cuatro direcciones, dedos articulados delicados y pulmones hechos de fuelles que daban tres presiones diferentes al soplar. Fue el primer músico autómatas que tocó un instrumento, en lugar de ser una caja de música con una figura decorativa. Tocaba una flauta de verdad: incluso podías traer la tuya.

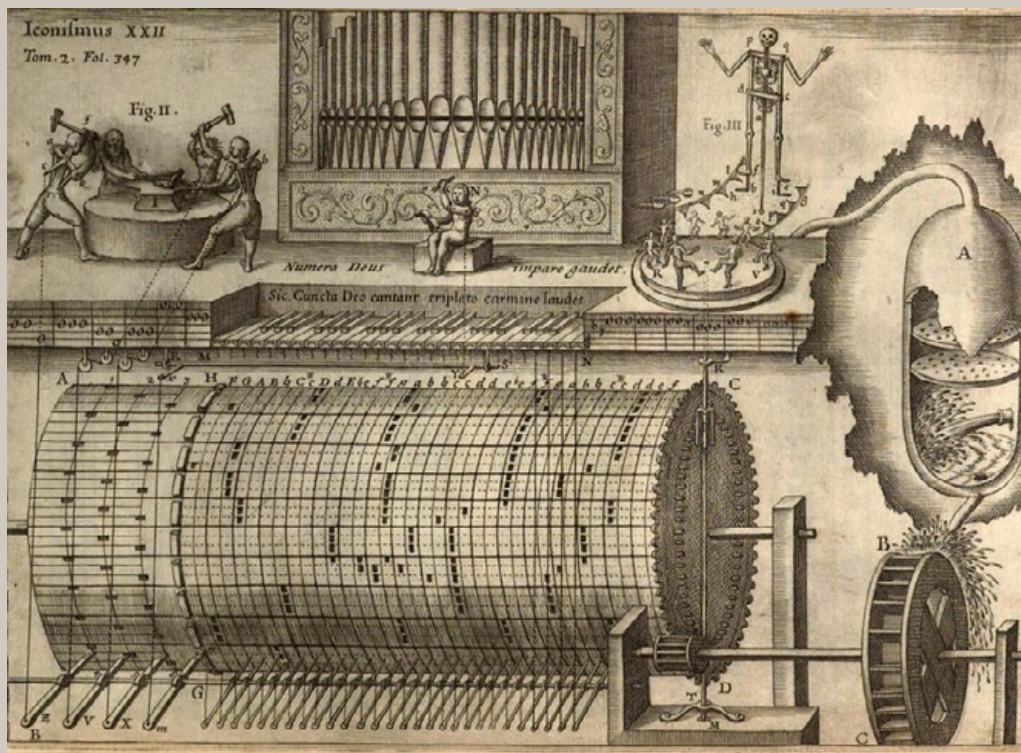


Fig. 1. Grabado del órgano hidráulico de Kircher

El tercer autómatas de Vaucanson fue el famoso *Pato Defecante*. Mientras batía sus alas y hacía piruetas como un pato, su principal atractivo era que tragaba trozos de maíz o grano y los excretaba por el otro extremo en una forma modificada (esta parte del acto era falsa: el maíz que iba en la parte delantera permanecía oculto para poder retirarlo subrepticamente, mientras que la parte trasera estaba precargada).

Aunque ninguno de los autómatas de Vaucanson sobrevive, sus primos sí. Entre ellos se encuentran tres androides diseñados en la década de 1770 por una familia de relojeros suizos llamada Jaquet-Droz: una dama «música» y dos niños pequeños, un «escritor» y un «dibujante». Se puede hacer que el «escritor» escriba un mensaje de hasta cuarenta caracteres; el «dibujante» dibuja cuatro cuadros al carboncillo; y el «músico» toca varias piezas en un clavicordio. El trío es inquietantemente realista y todavía atrae la atención en Neuchatel, Suiza. Los ojos siguen sus dedos mientras trabajan, el «dibujante» sopla periódicamente el polvo de carbón de su página y el «músico» parece suspirar de emoción mientras toca (de hecho, respira durante una hora antes y después del acto, dando a los espectadores cierto escalofrío al llegar y al salir).

Máquinas que hablan y juegan

Más adelante, en el siglo XVIII, los ingenieros y fabricantes de autómatas se preocuparon por intentar mecanizar dos procesos considerados el epítome de la inteligencia viviente: el habla y el ajedrez. Una oleada de cabezas parlantes en las décadas de 1770, 80 y 90 fue provocada por un concurso de premios patrocinado por la Academia de Ciencias de San Petersburgo para una máquina que pudiera producir el sonido de las vocales. La gente fue mucho más allá de las simples vocales.

Un francés llamado Mical diseñó un par de cabezas parlantes en 1778. Contenían «gargantas artificiales dispuestas sobre membranas tensas», pero su diálogo en alabanza a Luis XVI era bastante aburrido: «El rey da la paz a Europa», entonaba la primera cabeza; «La paz corona de gloria al rey», respondía el segundo.

Aproximadamente una década después, un ingeniero húngaro llamado Wolfgang von Kempelen diseñó una máquina parlante usando una laringe de marfil, fuelles en lugar de pulmones, un tracto vocal de cuero con una lengua articulada, una cavidad bucal con una boca de goma y una nariz con dos pequeños tubos como fosas nasales. Sus pronunciamientos fueron más caprichosos que los de los parlantes de Mical: «Mi esposa es mi amiga», por ejemplo, y: «Ven conmigo a París».

Kempelen fue más famoso por otro autómata que diseñó y construyó en 1769: el turco que jugaba al ajedrez (fig. 2). Este modelo de tamaño natural fue exhibido en toda Europa y América por el propio Kempelen, y luego por otros hasta su desaparición en un incendio en 1854; en el transcurso de su larga carrera, venció supuestamente tanto a Napoleón como a Charles Babbage. Aunque algunos aspectos de su movimiento (el de los brazos y cabeza, etcétera) eran mecánicos, no era, por supuesto, un autómata completo. El aspecto crucial del juego de ajedrez fue el trabajo de una sucesión de hábiles y diminutos jugadores de ajedrez humanos escondidos en su pedestal, algo que Kempelen casi admitió, quien dijo que su principal logro había sido crear una ilusión. Sin duda, la gente sabía que era un engaño, pero de todos modos estaban fascinados ya que dramatizaba la cuestión de la época: una máquina podía razonar y, en relación con esto, la mente humana era, en sí misma, una especie de máquina.

Edgar Allan Poe quedó cautivado por la pregunta y en 1836 escribió un ensayo sobre el turco de Kempelen y la máquina diferencial de Babbage. Creía que una máquina podía calcular, porque el cálculo era un proceso fijo y determinado, pero no que una máquina podía jugar al ajedrez, porque, decía, el ajedrez era indeterminado: la máquina tendría que responder a los movimientos de su oponente. Así pues, la máquina de Babbage era auténtica, pero la de Kempelen era fraudulenta.

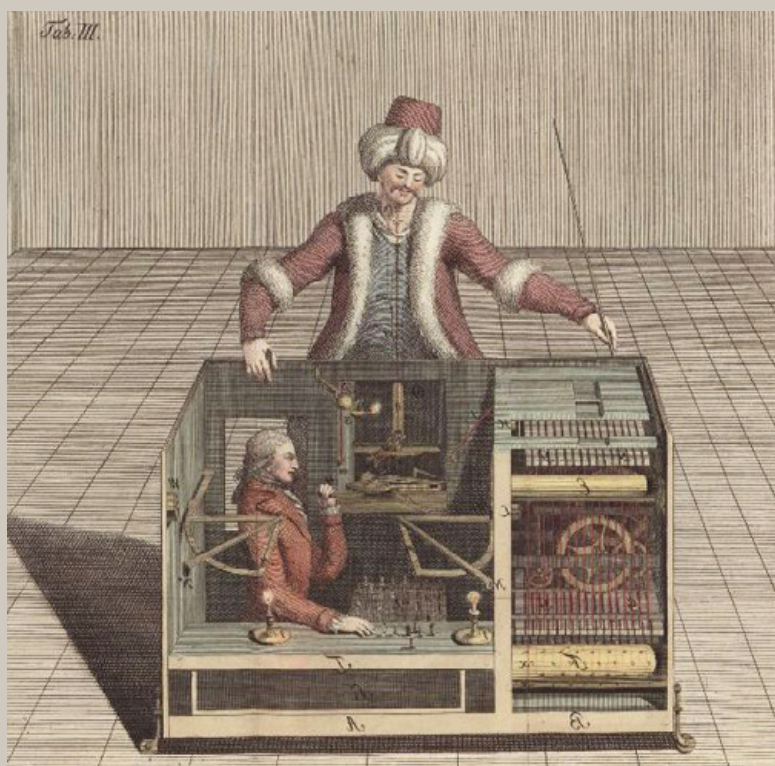


Fig. 2. Grabado del autómata de Kempelen

Cuando asigné el ensayo de Poe a estudiantes de ingeniería, ellos encontraron extraño su razonamiento: ¿por qué una máquina no puede responder a cada movimiento de su oponente? He aquí otro ejemplo de cómo las intuiciones de las personas sobre la naturaleza de la vida, los mecanismos y la ciencia se transforman continuamente. Poe asumió que una máquina necesariamente no respondía. Dos siglos antes, Descartes había hecho la suposición contraria, y casi dos siglos después, también lo hicieron mis alumnos.

¿Cómo deberíamos considerar los pájaros impulsados por sifones de Herón de Alejandría, los Cristos autómatas medievales, las juguetonas máquinas del Renacimiento, los músicos, artistas, escritores y cabezas parlantes andróides del siglo XVIII? Sin duda, pueden considerarse los antepasados de los proyectos modernos

de robótica e inteligencia artificial. Pero también son expresiones de un modo de comprensión muy diferente. En lugar de encarnar los conceptos de programación, retroalimentación o información tan importantes hoy en día, nacieron de otras ideas: materia animada versus materia inanimada, movimiento voluntario versus movimiento restringido, trabajo sin sentido versus trabajo inteligente. Es difícil imaginar que nuestros propios marcos conceptuales algún día nos parezcan tan remotos y exóticos como nos parece ahora el relato aristotélico de los sifones de Herón, pero seguramente lo serán. ¿Saber esto puede quizás ayudarnos a imaginar lo que podría reemplazar a la información, la programación y la retroalimentación como conceptos clave para comprender la vida, la sensibilidad, el mecanismo y la mente?

Referencias bibliográficas

- De Montaigne, M. (1889). *Journal du voyage de Michel de Montaigne en Italie par la Suisse & l'Allemagne en 1580 & 1581*. Città di Castello: S. Lapi.
- Laborde, L. (1849). Les ducs de Bourgogne, études sur les lettres, les arts, et l'industrie pendant le XVe siècle et plus particulièrement dans les Pays-Bas et le duch. de Bourgogne. 3 vols. Paris: Plon frères. En Sherwood, M. (1947). Magic and Mechanics in Medieval Fiction. *Studies in Philology*, 44(4), 567-569.
- Lambarde, W. (1826). *A Perambulation of Kent*. London: Chatnam, Baldwin.
- Naudé, G. (1669). *Apologie pour tous les grands hommes, qui ont est accusez de magie*. Paris: I. Cotin.
- Richard, J. M. (1887). *Une petite-nièce de saint Louis. Mahaut, comtesse d'Artois et de Bourgogne (1302-1329). Etude sur la vie privée, les Arts et l'Industrie, en Artois et Paris au commencement du XIVe siècle*. Paris: Champion.
- Vasari, G. (1912). *Lives of the Most Eminent Painters, Sculptors and Architects*. (Trad. Gaston de Vere). London: Macmillan & the Medici Society.

Definiendo las artes de la inteligencia artificial: tres propuestas¹

Lev Manovich

City University of New York
lmanovich@gc.cuny.edu

Recibido: 28/08/2024

Aceptado: 08/09/2024

Resumen

A partir de las diferencias existentes en la programación computacional de las últimas décadas, Lev Manovich, uno de los mayores expertos en nuevas tecnologías y nuevos medios, reflexiona sobre la relación entre inteligencia artificial y arte. Así, propone tres posibles definiciones para seguir pensando sobre el tema.

Palabras clave: inteligencia artificial; arte; arte computacional; nuevos medios.

Defining AI Arts: Three Proposals

Abstract

Starting on the existing differences in computer programming in recent decades, Lev Manovich, one of the greatest experts in new technologies and new media, reflects on the relationship between Artificial Intelligence and art. Thus, it proposes three possible definitions to continue thinking on the topic.

Keywords: Artificial Intelligence; art; computational art; new media.

Definindo as artes da inteligência artificial: três propostas

Resumo

Com base nas diferenças da programação de computadores nas últimas décadas, Lev Manovich, um dos maiores especialistas em novas tecnologias e mídias, reflete sobre a relação entre inteligência artificial e arte. Dessa forma, ele propõe três possíveis definições para aprofundar o tema.

Palavras-chave: inteligência artificial; arte; arte computacional; novas mídias.

1.

A primera vista, dar una definición de «arte de la inteligencia artificial» no parece difícil. La IA (abreviatura del término inteligencia artificial) refiere a que las computadoras son capaces de realizar muchas tareas cognitivas similares a las humanas, como jugar juegos de ajedrez, reconocer contenido en imágenes, traducir varios idiomas, seleccionar los mejores candidatos en una búsqueda de empleo a partir de su currículum, etcétera. Así ha sido entendida la IA tradicionalmente, y podemos extender este concepto a las artes. Siguiendo esta lógica, el «arte de la IA» referiría a humanos que programan computadoras para crear, con un grado significativo de autonomía, nuevos artefactos o experiencias que profesionales del mundo del arte reconocen como pertenecientes al arte contemporáneo. O a la posibilidad de enseñar a las computadoras habilidades de artistas de un

¹ Traducción del inglés: Álvaro Lema Mosca.

período histórico específico y esperar que los historiadores del arte reconozcan los nuevos artefactos como un posible arte de ese período. En un estudio reciente, científicos informáticos consultaron a historiadores del arte para evaluar imágenes generadas por una red neuronal y así simular estilos de artistas particulares.²

De hecho, podemos ampliar el famoso test de Turing al arte de la IA: si los historiadores confunden los objetos creados por un ordenador después de ser entrenado sobre un cierto período, y si estos objetos no son simples copias ligeramente modificadas de artefactos existentes, dicho ordenador supera la prueba del «arte de la IA de Turing». Esto parece sencillo y lógico. Vamos a referirnos a esta idea como nuestra primera propuesta para la definición de «artes de la IA». En esta definición, el arte creado por una IA es algo que los profesionales reconocen como arte histórico válido o arte contemporáneo.

Por desgracia, este planteamiento lógico no es suficiente. De hecho, si se examina con mayor detenimiento, la claridad se disuelve. Por ejemplo, hoy en día no existe una definición comúnmente aceptada de *arte* entre los críticos, los teóricos, los filósofos o los sociólogos de la cultura. ¿Cómo podemos programar una computadora para que cree algo que ni siquiera podemos definir?

El desarrollo del arte moderno en el siglo XX implicó un sistemático cuestionamiento de los límites de aquello considerado como arte, para luego transgredir esos límites (desde los *ready-mades* de Marcel Duchamp pasando por los *happenings*, las *performances*, el arte de la tierra y las instalaciones de los años sesenta hasta el arte de internet de los años noventa). Pero para poder comprender qué cosas pueden traspasar significativamente los límites de lo que se considera *arte* en un momento dado, se requiere conocimiento de la historia del arte y de su desarrollo hasta nuestros días, algo que nadie ha intentado programar en una computadora.

En cambio, la mayoría de los intentos de utilizar técnicas de IA en las artes se inspiró en un tipo de arte popular antes de la segunda revolución modernista de los años 1950-1960 (si tenemos en cuenta el período 1880-1920 como la primera revolución). En otras palabras, los artistas, escritores, compositores e informáticos enseñaron a las máquinas a crear objetos en los formatos aceptados como arte en el mundo moderno hacia finales de los años cincuenta: imágenes sueltas, poemas, composiciones musicales. Por una extraña coincidencia, estos experimentos en las artes de la IA comenzaron al mismo tiempo que el arte moderno entraba en su segundo período revolucionario, es decir, hacia finales de los años cincuenta. Así, mientras algunos artistas se movían más allá del arte tal como existía hasta ese momento, otros artistas comenzaron a programar computadoras para crear «arte tradicional», es decir, objetos en lugar de procesos, situaciones y actuaciones.

Esta tendencia todavía vive entre nosotros. Si miramos lo que recientemente se ha celebrado como logros de la IA en las artes visuales, estos suelen ser imágenes únicas que parecen pinturas modernistas. Pueden simular deliberadamente la apariencia visual de algún conocido artista moderno, o simplemente parecen variaciones del expresionismo, del cubismo, del postimpresionismo, etcétera.

Si seguimos esta tendencia conservadora, tenemos que aceptar que las «artes de la IA» solo simulan el arte histórico. No son capaces de ejecutar la estrategia principal de arte moderno: expandir continuamente lo que se considera arte (la «instalación computacional interactiva» desarrollada en la década de los noventa es una excepción importante). Por supuesto, también es posible argumentar que, a principios del siglo XXI, esta estrategia del arte en expansión perdió su energía, entramos en el período del pluralismo y la creación de lo *nuevo* ya no es relevante. Aun así, esto no invalida mi punto principal: lo que ha pasado a la historia como logros de las «artes de la IA» durante las últimas seis décadas son, en realidad, simulaciones del arte tradicional creado antes de que surja la IA.

2.

Intentemos otro enfoque. En lugar de pensar en los resultados de un «arte computacional», consideremos el proceso de creación. Dado que las computadoras han sido utilizadas en las artes de muchas maneras durante las últimas seis décadas, ¿hay algo único en el arte creado con IA? ¿Es posible hacer una distinción clara entre «artes informáticas» o «artes digitales» y «artes de IA»?

Uno de los métodos más populares para utilizar computadoras en las artes y el diseño es manejar programas informáticos que generen objetos en diversos formatos (texto, imagen, video, formas 3D, diseños gráficos, logotipos, planos urbanos, música, etcétera). Dichos programas pueden adoptar una variedad de formas: instrucciones sencillas para dibujar una secuencia de formas, algoritmos que generan fractales, algoritmos de autómatas celulares, algoritmos genéticos (Karl Sims), y así sucesivamente. Por ejemplo, los artistas informáti-

²

Véase Artsiom Sanakoyeu, Dmytro Kotoenko, Sabine Lang y Björn Ommer (2018).

cos pioneros de la década del sesenta (Vera Molnár, Desmond Paul Henry, Frieder Nake, Georg Nees, Michael Noll, Sonia Sheridan y otros) recurrían a programas que producían patrones geométricos en blanco y negro mediante instrucciones precisas, aunque a veces también incorporaban parámetros aleatorios. En el mundo del diseño y la arquitectura, el uso de algoritmos es a menudo llamado «diseño procedimental, generativo o paramétrico». Este enfoque es ampliamente utilizado hoy en día en todos los campos del diseño y es responsable de algunas de las creaciones culturales más famosas de nuestros tiempos, como las construcciones de la firma británica Zaha Hadid Architects.

Entonces, ¿existe alguna distinción fundamental entre tales métodos de artes informáticas utilizados durante décadas y otro paradigma que se volvió popular en los años 2010: el uso de aprendizaje automático y de redes neuronales profundas? Es necesario tener en cuenta que el campo de la IA incluye muchos enfoques desarrollados desde los años cincuenta. El aprendizaje automático y las redes neuronales son solo dos casos entre todos los existentes, y se volvieron dominantes en la industria recién en la década de 2010.



Fig. 1. Pintura de Vera Molnár

El paradigma de las redes neuronales incluye varios métodos, y algunos de ellos fueron adoptados para la generación de artefactos culturales. En una de las metodologías, la red es entrenada utilizando un gran conjunto de ejemplos, como pueden ser imágenes de un mismo estilo. A partir de ese entrenamiento, la red puede generar imágenes similares. En otra técnica, llamada Generative Adversarial Network (GAN), la configuración de los nuevos artefactos involucra dos redes: una entrenada en una serie de ejemplos crea nuevos objetos, y esos objetos son evaluados por una segunda red que selecciona los que son similares a los ejemplos de entrenamiento. En otro enfoque llamado transferencia de estilo, la red aprende cómo transferir un estilo determinado a partir de una o varias imágenes y así crear nuevas, por ejemplo, transferir el *estilo* de una pintura de Van Gogh a una fotografía.³

Creo que este enfoque tiene un problema conceptual, dado que un artista como Van Gogh no tiene un estilo único, es decir, una forma que exista independientemente del contenido de las obras. Las particulares transformaciones del mundo visible que vemos en las pinturas de Van Gogh son específicas del contenido (el cielo se transforma de una manera, los árboles de otra, etcétera). Por lo tanto, las imágenes de Van Gogh generadas mediante el método de transferencia de estilo no capturan la lógica real de su arte, y lo mismo se aplica a otros ejemplos generados con este método.

Por un lado, el enfoque de las redes neuronales se aleja de los métodos de arte y diseño por computadora desarrollados anteriormente. Con esta tecnología no se programa una máquina para generar explícitamente nuevos objetos usando una secuencia de pasos, un sistema, un conjunto de reglas o cualquier otra forma de

³ Para ejemplos de este trabajo, ver Artsiom Sanakoyeu, Dmytro Kotovenko, Sabine Lang y Björn Ommer (2018).

especificación detallada. Por el contrario, la red misma extrae una estructura profunda de un conjunto de artefactos culturales y luego genera nuevos. ¿Significa esto que realmente tenemos una «IA artística», la verdadera «inteligencia artística»?

Quizás todavía no. Hay al menos tres puntos en este proceso en los que el autor humano toma decisiones explícitas y controla lo que haría la computadora. Primero, el ser humano crea una arquitectura y un algoritmo utilizados para entrenar una red (o seleccionar entre las ya existentes). En segundo lugar, crea el sistema de entrenamiento. En tercer lugar, selecciona lo que, en su opinión, son los artefactos más exitosos de muchos más generados por la red.

Después de todo este control humano, no podemos afirmar que la generación de artefactos culturales a través del aprendizaje automático y las redes neuronales sea más «inteligente», ya que muestra el mismo nivel de autonomía que cualquier otro método de arte informático. Cada uno de estos métodos también incluye decisiones y elecciones humanas y ejecución de algoritmos. Por lo tanto, el aprendizaje automático no es una forma más avanzada que los dibujos geométricos de los primeros artistas informáticos, las piezas de autómatas celulares o muchas instalaciones interactivas creadas con ordenador. De hecho, creo que el aprendizaje automático es más restrictivo que los enfoques anteriores, ya que un ser humano toma decisiones en numerosos momentos del proceso (y si recordamos nuestras discusiones anteriores de ampliar los límites del arte, las instalaciones interactivas son más interesantes que una computadora que genera imágenes tipo Van Gogh).

¿Cómo traducimos estos argumentos a otra posible definición de las artes de IA? Ahora podemos decir que todos los métodos desarrollados en el arte informático desde los años cincuenta son instancias igualmente válidas de artes de IA: desde un programa generando patrones geométricos simples o un código 3D que produce datos interactivos a una red neuronal profunda entrenada con *big data*. Lo que define que algo sea IA no es el método utilizado, sino la cantidad y el tipo de control que ejercemos sobre el algoritmo.

3.

Para nuestro tercer intento de definir las artes de la IA, centrémonos ahora en la idea clave de aprendizaje automático supervisado que utiliza redes neuronales: la computadora extrayendo automáticamente patrones comunes de un grupo de artefactos. Este aspecto del aprendizaje automático es, de hecho, algo nuevo en la larga historia del arte informático. Una máquina que por sí sola puede aprender la estructura del mundo es una propuesta impresionante, aunque una computadora de este tipo sigue siendo (o tal vez sea siempre) bastante diferente de un niño, en tanto el mundo del aprendizaje, el conjunto de objetos cuidadosamente curados por un humano, es un mundo artificial, muy alejado del heterogéneo, diverso y silencioso mundo real al que está expuesto un niño. Y también porque nosotros mismos tenemos que extraer patrones para construir las capas de la red, a diferencia de la red que evoluciona y se construye a sí misma.

Entonces, ¿debemos emocionarnos si una computadora que aprendió patrones de un entrenamiento previo puede generar nuevos artefactos con las mismas características? Al principio es una propuesta satisfactoria, en tanto vemos una máquina que parece replicar el comportamiento cultural humano y captar su esencia. ¿Qué significa eso? A lo largo de miles de años de existencia humana, las diversas expresiones culturales desarrolladas en diferentes áreas geográficas, con diferentes materiales, por grupos anónimos o más tarde por nombres reconocidos, tienen una cosa en común: son expresiones culturales creadas en un área específica, en un período específico o por un grupo con patrones comunes. Sus adornos, vestimentas, decoraciones, diseños, música, actuaciones, rituales y demás no varían de forma arbitraria: tienen un estilo, es decir, un sistema de reglas, limitaciones y posibilidades. Definen lo que es posible dentro de un modo determinado, lo que es menos probable y lo que es imposible. La coherencia de un estilo en las culturas tradicionales es muy fuerte, y por eso las formas y los artefactos son utilizados por arqueólogos para fechar civilizaciones y comprender su desarrollo.

Un estilo particular es visible no solo a través de los objetos que quedan de una civilización dada (que, si se mira más de cerca, es un punto de encuentro entre culturas de diferentes lugares), sino también de un solo artefacto. Pensemos en el diseño de una vestimenta o de una vasija de alguna civilización histórica. Si esos objetos están cubiertos con algún adorno, el estilo de este adorno no cambia dramáticamente la superficie diseñada. De hecho, si seleccionamos un área más pequeña de ese adorno, podemos escribir un programa de computadora que pueda predecir bastante bien el resto del ornamento.

El fenómeno de un estilo sistemático ha estado presente en todas las civilizaciones históricas y períodos de los que tengo conocimiento. Sorprendentemente, no desaparece en el arte moderno y el diseño, a pesar de la rebelión de los modernistas contra la estética tradicional (por ejemplo, el rechazo a la simetría, la adopción

de composición dinámica, el uso de texto sin mayúsculas, la predilección por la sacudida sobre la armonía, etcétera). Ya sea una pintura de Sonia Delaunay, una de Liubov Popova o una de Jackson Pollock, el estilo no cambia en una sola imagen. Al igual que en los adornos y las decoraciones tradicionales en la antigüedad y el arte folclórico, aquí los patrones que operan en una gran parte de una imagen son los mismos que encontramos en otras partes. Las pinturas expresionistas abstractas maduras de Jackson Pollock son, de hecho, casi como adornos tradicionales, con un fragmento que contiene el ADN de todo el cuadro. Nótese que también hay artistas como Delaunay o Malévich que estructuran sus obras de manera diferente: algunos patrones siguen siendo los mismos en toda la pintura, mientras que, en la escala de la composición general, algunos elementos pueden no ser percibidos si se examinan solo algunas partes pequeñas.



Fig. 2. Arte abstracto creado con IA

¿Por qué, a lo largo de su historia, los humanos siguieron creando artefactos que tienen este metapatrón único, es decir, un estilo rígido dentro de un grupo de artefactos, o incluso dentro de un solo artefacto? ¿Por qué no nos interesa crear imágenes que tengan un sistema estético en un rincón de la imagen y sistemas completamente diferentes en la otra esquina? Como ya mencioné, esta profunda estructura de la cultura humana no fue desafiada por los inventos modernistas, incluidas las técnicas de *collage* y montaje desarrolladas en los años veinte. Prácticas de remezcla posteriores (empleadas desde los años ochenta), posibles gracias a la electrónica y, más tarde, a los ordenadores digitales, tampoco fueron capaces de desafiarla. Es cierto, un remix se construye con muestras extraídas de sistemas estéticos muy diferentes, pero una vez que escuchas una parte de una canción remixada, el sistema establecido allí no cambia en el resto de la canción. Lo mismo ocurre con los videoclips musicales.

Teniendo en cuenta esto, cuando enseñamos a las computadoras a extraer patrones de grandes conjuntos de artefactos en un único sistema estético para luego generar nuevos artefactos que pertenezcan al mismo sistema, ¿estamos siendo realmente radicales? Obligamos a las computadoras a crear como nosotros, igual a como lo hemos hecho durante decenas de miles de años. En mi opinión, sería más radical utilizar computadoras para romper con este metapatrón de la cultura humana. Enseñemos a las computadoras a hacer algo que los humanos no podemos hacer: movernos entre diferentes sistemas y estéticas dentro de una única obra, o saltando de obra en obra dentro de una misma serie. La revolución modernista, que tuvo su momento más alto hace ya cien años, comenzó a cuestionar algunos de los supuestos básicos de la estética humana, así que tal vez las computadoras puedan ayudarnos a continuar el proceso.

Un ejemplo relevante de investigación en ese sentido es MuseNet, «una red neuronal profunda que puede generar composiciones musicales de cuatro minutos con diez instrumentos diferentes y puede combinar estilos, desde el country hasta Mozart y los Beatles» (Payne, 2019). El sistema puede generar nueva música en el estilo de un compositor en particular y también combinar diferentes estilos. En un caso, «al modelo se le dan las primeras seis notas de un *Nocturno* de Chopin, pero se le pide que genere una pieza en un estilo pop con piano, batería, bajo y guitarra» (Payne, 2019).

Explorar esa dirección es solo una de las muchas formas posibles de impulsar a las computadoras a hacer algo que nos atraiga estética y semánticamente y, al mismo tiempo, lograr algo que aún no se ha hecho en la civilización humana. Es algo común decir que, si las máquinas pueden programarse para crear arte realmente novedoso, no lo reconoceremos como arte o no lo entenderemos, pero tal vez eso no sea tan cierto ni tan fundamentado. Por el contrario, tal vez queramos centrarnos en lo que hay entre ese «arte para computadoras», incomprensibles para los humanos, y el universo de todas las posibilidades estéticas ya realizadas en las civilizaciones humanas (incluida nuestra modernista y contemporánea era). Ciertamente, muchísimas posibilidades pueden ser exploradas en ese espacio «intermedio».

Esta es, entonces, mi tercera definición de las artes de la IA. El arte de la IA es un tipo de arte que los humanos no podemos crear debido a las limitaciones de nuestros cuerpos, cerebros y demás restricciones. Una de esas posibilidades que esboqué anteriormente es la generada por computadora: objetos, medios, situaciones y experiencias que no tienen la sistematicidad y previsibilidad habituales de las artes humanas, pero tampoco son aleatorias, no yuxtaponen mecánicamente elementos solo para impactar y no son simplemente instancias de remezcla estética. Imagino que tendrán otra sistematicidad que no hemos visto todavía, ni siquiera en la música, la escultura, la arquitectura o la fotografía. Algo que nos hipnotizará profundamente una vez que lo veamos, algo que, como todo gran arte anterior, expandirá quiénes somos como humanos.

Referencias bibliográficas

- Manovich, L. (2018). *AI Aesthetics*. Moscow, London: Strelka Press.
- Payne, C. (2019) MuseNet. *OpenAI*. <https://openai.com/blog/musenet>
- Sanakoyeu, A., Kotovenko, D., Lang, S. & Ommer, S. (2018). A Style-Aware Content Loss for Real-time HD Style Transfer. *arXiv*, v. 2. <https://arxiv.org/abs/1807.10201>

La inteligencia artificial: una herramienta artística ¿creativa?

Ismael Rodríguez Gutiérrez

Universidad Carlos III de Madrid
irodriguezgutierrez@uc3m.es

Recibido: 15/09/2024

Aceptado: 30/09/2024

Resumen

El uso masivo de la inteligencia artificial en el campo del arte ha supuesto un cuestionamiento a la noción tradicional de «creatividad». La labor de diversos artistas en los últimos años permite reflexionar sobre los beneficios y las contrariedades del uso de plataformas y algoritmos a la hora de crear obras artísticas. Asimismo, aparece una discusión sobre la protección legal de los artistas en un mundo cada vez más tecnológico y la validez del arte producido con inteligencia artificial en los espacios de legitimación.

Palabras clave: inteligencia artificial; arte; creatividad; herramienta.

Artificial Intelligence: A (Creative?) Artistic Tool

Abstract

The massive use of Artificial Intelligence in the field of art has questioned the traditional notion of «creativity». The work of various artists in recent years allows us to reflect on the benefits and drawbacks of using platforms and algorithms when creating artistic works. Likewise, a discussion appears about the legal protection of artists in an increasingly technological world and the validity of art produced with Artificial Intelligence in legitimization spaces.

Keywords: artificial intelligence; art; creativity; tool.

Inteligência artificial: uma ferramenta artística (criativa?)

Resumo

O uso massivo da inteligência artificial no campo da arte trouxe questionamentos à noção tradicional de «criatividade». O trabalho de diversos artistas nos últimos anos permite refletir sobre os benefícios e desafios do uso de plataformas e algoritmos na criação de obras artísticas. Além disso, surge um debate sobre a proteção jurídica dos artistas em um mundo cada vez mais tecnológico e sobre a validade da arte produzida com inteligência artificial nos espaços de legitimação.

Palavras-chave: inteligência artificial; arte; criatividade; ferramenta.

Introducción

En los últimos años, el uso extendido de la inteligencia artificial (IA) en el campo del arte ha supuesto un cuestionamiento a la noción tradicional de «creatividad». Su implementación de parte de diversos artistas está funcionando como interrogante para las tradicionales nociones definitorias de *arte*, y permite reflexionar

sobre los beneficios y las contrariedades del uso de plataformas y algoritmos a la hora de crear ciertas obras. Esa discusión penetra en los círculos académicos, en los circuitos artísticos y en las lógicas del mercado, y está cambiando la forma de concebir el arte, enfrentando a aquellos que se posicionan a favor del uso de tecnologías y aquellos que se oponen tajantemente. ¿Cuánto tiene de original una obra gestionada con inteligencia artificial? ¿Cuán creativa es si el proceso involucra a un algoritmo y no solo a un sujeto creador? ¿Es una obra artística producida con estas plataformas tan legítima como la que crea un humano?

Asimismo, aparece una discusión sobre la protección legal de los artistas en un mundo cada vez más tecnológico y la validez del arte producido con inteligencia artificial en los espacios de legitimación. La propia noción de *autoría* y los derechos vinculados a esa figura legal se encuentran ahora mismo en el centro del debate. Se vuelve difícil determinar los niveles porcentuales de autoría cuando una obra artística es producida entre un humano y una máquina, entre otras cosas porque no existe ahora mismo un marco legal que lo regule. Cabe pensar que, en un futuro próximo, las propias plataformas se harán con parte de los beneficios por cada obra creada y será entonces necesario pensar en dichas transformaciones.

El presente artículo busca discutir algunos de estos conflictos actuales en torno a la inteligencia artificial y su relación con el arte, reflexionando sobre el carácter realmente creativo de las obras producidas mediante este método. También se pretende meditar sobre el rol del artista y demás agentes que juegan un papel importante en la trayectoria de una obra.

Entre la innovación y la copia

Entre sus muchas acepciones, la Real Academia Española define la palabra *arte* como una «manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros», lo que irremediablemente supone un cuestionamiento: ¿podría considerarse como arte algo creado por una inteligencia artificial? La inclusión del término *humana* en la definición nos conduce a la reflexión sobre el concepto de arte en la actualidad, ligado a un debate que viene dándose en los últimos años.

Las IA pueden producir una gran cantidad de obras en poco tiempo, lo que podría hacer que el arte se vuelva más accesible, menos exclusivo y, por lo tanto, puede aumentar el riesgo de desvalorizar el arte tradicional. Algunos artistas ven nuevas posibilidades, mientras que otros ven un dilema ético y creativo. Con el paso del tiempo, estos programas han sido capaces de crear imágenes que han ganado concursos artísticos, como la obra *Théâtre d'Opéra Spatial*, una pintura de Josen M. Allen, o *Pseudomnesia*, la fotografía de Boris Eldagsen vencedora en el Sony World Photography Awards. Esto es razón suficiente para aceptar a las IA como un instrumento más capaz de crear obras artísticas, dado que cuentan con una categoría propia. El principal problema que tienen los artistas tradicionales frente a esta situación es que estas plataformas se *inspiran* en el estilo creativo de los artistas. Eso plantea otro problema, esta vez de corte legal, y supondría una reforma en las leyes de propiedad intelectual para regular el uso indebido de estas nuevas herramientas.

La verdadera pregunta parece ser entonces: ¿por qué un artista usaría inteligencia artificial para crear obras artísticas? Ya que el uso de estas supondría un rechazo al proceso creativo, las IA convierten la creatividad en un proceso mecánico, e incluso inhumano. En tanto, dicho proceso es lo que da valor artístico a una obra, eliminarlo supondría restar valor a la fase creativa. Las IA crean lo que se les pide en menos de un minuto: el procedimiento de imaginar, pensar y dar forma a una obra es eliminado en su totalidad y replantea, una vez más, la cuestión principal: ¿de qué hablamos cuando hablamos de *arte*?

Cabría invertir el razonamiento y creer que la inteligencia artificial no es una amenaza para la creatividad, sino una aliada que impulsa la evolución del arte. Es necesario dejar de lado los prejuicios y considerar a la inteligencia artificial como una expresión artística legítima y como una herramienta más en el ámbito del arte contemporáneo.

En el ámbito artístico, uno de los principales argumentos en contra de la inteligencia artificial es la falta de capacidad para expresar intenciones y emociones propias. Algunos artistas la conciben simplemente como una herramienta o instrumento más, como podría ser un pincel o una aplicación de edición e ilustración (como Procreate). Aunque el enfoque de este trabajo se centra en la postura de los artistas, es útil señalar que esta discusión no solo involucra a los artistas, sino a todos los actores del mundo del arte, e incluso más allá de él.

Se puede considerar el uso de las IA como una nueva forma de expresión, pero hay cierto riesgo de desvalorización del arte humano tradicional. ¿Qué es exactamente este nuevo tipo de arte creado con inteligencia artificial? Es, en resumen, una máquina capaz de generar obras artísticas (sonoras, visuales, escritas, etcétera) mediante un aprendizaje automático realizado gracias a la recopilación de datos de la red. Esta recolección

suele ser realizada usualmente por humanos, pero la creación de esas obras es producto de un algoritmo. La mayoría de estos programas surgieron alrededor de 2010, pero no fue hasta hace poco que se perfeccionaron y se hicieron más populares entre el público masivo. La pintura *El retrato de Edmond de Belamy* (fig. 1), creada por el colectivo Obvious en 2018, fue la primera obra artística de inteligencia artificial subastada en Christie's por la friolera de 432.500 dólares (Sánchez Migallón, 2022).

En estos últimos años, programas de inteligencia artificial como Dall-E, Midjourney o Canva generan imágenes con tan solo introducir unas cuantas palabras y se encuentran al alcance de todos. Estos algoritmos superan ya el conocido test de Turing, y son capaces de confundir sobre la naturaleza humana o artificial de una imagen, ya que cuanto más tiempo pasa, son más capaces de replicar y crear imágenes realistas.



Fig. 1. *El retrato de Edmond de Belamy* (2018)

En la figura 2 podemos observar la pintura *Théâtre d'Opéra Spatial*, ganadora en la categoría de arte digital en la Feria Estatal de Colorado. El autor de la obra, Josen M. Allen, escribió en un canal de Discord el siguiente comunicado:

Después de un mes desaparecido, he regresado con una emocionante noticia de mi proyecto personal que he realizado por medio de Midjourney. He estado explorando un proceso especial que publicaré en una fecha posterior. He creado cientos de imágenes usándolo y, después de muchas semanas de afinar y curar mis generaciones, elegí mis tres principales, las imprimí en lienzo después de crecerlas con Gigapixel AI y las inscribí en la Feria Estatal de Arte de Colorado (categoría de arte digital). Gané el primer lugar. (Aguilar, 2022).

El mensaje fue difundido en la aplicación X, creando así un debate sobre la posibilidad real de considerar como arte dicha ilustración. Se podían distinguir dos grupos claramente identificables: quienes pensaban que era totalmente irracional aceptar las ilustraciones creadas por inteligencia artificial como arte y quienes creían que la inteligencia artificial era simplemente un instrumento más y, por tanto, es totalmente válido para crear obras artísticas.

El debate llegó a Josen M. Allen, que respondió lo siguiente. «¿Deberíamos evaluar el trabajo de este artista de manera diferente a otro artista que creó la misma pieza “normalmente”? Sé lo que sucederá con esto al final, simplemente van a crear una categoría de “arte (creado por) inteligencia artificial”» (Aguilar, 2022).

La discusión abre un panorama de gran interés para los estudios artísticos, ya que podríamos pensar, siguiendo lo planteado por Allen, que la inteligencia artificial terminará siendo una categoría más del arte. Pero, al mismo tiempo, eso implicará separar completamente esas creaciones artísticas de otras formas humanas y tradicionales. ¿Qué sucede entonces cuando las similitudes entre ambas obras, las creadas con inteligencia artificial y las creadas con mano humana, son tan parecidas que no podemos siquiera distinguirlas?



Fig. 2. *Théâtre d'Opéra Spatial* de Josen M. Allen (2022)

Cuando el fotógrafo alemán Boris Eldagsen se presentó al Sony World Award con una fotografía realizada con inteligencia artificial, titulada *Pseudomnesia* (fig. 3), lo hizo sin anunciar que esta no era real. Su intención era poner a prueba al jurado y demostrar las similitudes con otras imágenes digitales. El propio título de la fotografía aludía a su condición antinatural, con una referencia a la falsa amnesia. La decisión de Eldagsen creó una polémica en internet y en las redes sociales, especialmente entre la comunidad artística. Al ganar el premio, respondió de la siguiente manera: «La IA y la fotografía no deberían competir entre ellas en un premio como este. Estamos hablando de entidades distintas. La IA no es fotografía. Y por tanto no acepto este premio» (Fresneda, 2023).



Fig. 3. *Pseudomnesia. The Electrician* de Boris Eldagsen (2022)

El carácter «creativo» de las IA

La agencia de fotografía norteamericana Getty demandó a varias plataformas de inteligencia artificial que generan contenido visual. Tres ilustradoras de la agencia fueron las que iniciaron la demanda, ya que las plataformas DevianArt, Midjourney y Stability IA infringieron los derechos de copyright que protegen sus contenidos. La mayoría de las IA se alimentan de datos de internet, independientemente de si estos cuenta

con copyright o no. Eso permite a los algoritmos generar imágenes de diferentes estilos, basándose en obras de artistas reales. Los artistas (fotógrafos, pintores, ilustradores, cineastas) ni siquiera son conscientes de que su estilo está siendo utilizado por estos programas. El fundador de Stability IA, Emand Mostaque, admitió en una entrevista para la BBC que había usado 100.000 GB de imágenes de internet para alimentar su plataforma. La mayoría de esas imágenes son utilizadas sin pagar la licencia que corresponde por el uso de estas.

Según varios expertos, las legislaciones judiciales aún no están preparadas para este tipo de conflictos, ya que no existen leyes que protejan de manera efectiva la propiedad intelectual de los artistas frente a las plataformas de inteligencia artificial (Muñoz, 2023).

Aparece así una nueva problemática vinculada a las IA en el campo artístico: la condición de «creatividad» de esas obras y la fina línea que la separa del plagio. Si las imágenes elaboradas con inteligencia artificial se inspiran en una base de datos que bebe de imágenes creadas por humanos, ¿cuán creativas son realmente?

La rápida evolución de estas tecnologías permite ya hablar de procesos creativos en conjunto, en los que la máquina y el sujeto creador interactúan dando lugar a un proceso híbrido que tira por tierra las ideas tradicionales en torno a la originalidad del autor.

De hecho, la necesidad de inscribir las producciones de la IA en unas determinadas coordenadas de valor cultural explica por qué en los últimos tiempos estamos asistiendo a la presentación de objetos producidos con tecnologías de IA que se asemejan o asimilan a lo que en el imaginario occidental identificamos como obras artísticas, tanto en su configuración física (imágenes en soportes bidimensionales texturizados y enmarcadas), en su articulación icónica (motivos fácilmente identificables en la tradición artística occidental) como en su conceptualización autorial (emulación de estilos que se adscriben a un autor en obras firmadas) (Rodríguez-Ortega, 2020, p. 40).

Conceptos clave dentro de los estudios de arte como *originalidad*, *intuición* o *intencionalidad* se ven ahora bajo cuestionamiento, en tanto las obras son producidas por algoritmos a partir de indicaciones y sin previos procesos de reflexión.

Asimismo, esta discusión pone en el terreno cuestiones legales en torno a la defensa de la creación personal o colectiva de un artista. El impacto de esta nueva tecnología no sería tan negativo si se controlaran los derechos de autor de manera organizada, ya que el principal problema que tienen los artistas tradicionales es que las plataformas de inteligencia artificial *plagian* su estilo a través de internet. Lentamente, se está creando un corpus legal en diferentes partes del mundo que permita regular el uso de las IA y, especialmente, que vele por los derechos de autor y la propiedad intelectual.

En marzo de 2024, la Unión Europea aprobó la primera ley que regula el uso de la inteligencia artificial. Su objetivo es garantizar la seguridad y el respeto de los derechos fundamentales, al tiempo que impulsa la innovación. Asimismo, el reglamento establece una serie de obligaciones para los sistemas de inteligencia artificial generativa en los que se basan programas como Chatgpt o Bard. Ahora deben especificar si un texto, una canción o una fotografía se han generado a través de la inteligencia artificial y garantizar que los datos que se han empleado para entrenar a los sistemas respetan los derechos de autor (artificialintelligenceact.eu/es).

Otra vía de discusión gira en torno a la supuesta pérdida de empleo por parte de ilustradores, diseñadores y cualquier profesión relacionada con la creación de imágenes. Estas profesiones se encuentran en desventaja frente a las IA, puesto que utilizan mucho menos tiempo para los procesos productivos y a un costo mucho menor. Sin embargo, muchas de estas tecnologías siguen siendo defectuosas, y es muy común que haya errores visibles en la imagen. En consecuencia, se está hablando de una nueva profesión: el *prompt engineer*, es decir, el profesional que trabaja en el procesamiento del lenguaje natural con el objetivo de diseñar y optimizar los modelos de lenguaje generativo. Estos ingenieros son los responsables de desarrollar las instrucciones o *prompts* que las plataformas de inteligencia artificial utilizan para producir respuestas coherentes y útiles (Sánchez Migallón, 2022).

La inteligencia artificial: ¿nueva etapa en la historia del arte?

En 1917, Marcel Duchamp presentó en la exposición de la Sociedad de Artistas Independientes un urinario de porcelana firmado con el seudónimo R. Mutt y titulado *Fuente*. Es bien sabido que esa famosa pieza del *ready-made* inició una auténtica revolución en el mundo del arte, al demostrar que cualquier objeto mundano podía considerarse una obra de arte siempre que el artista lo quitara de su contexto original (en este caso, un

baño) y lo situara en un nuevo contexto (en este caso, una galería o un museo), declarándolo como tal. La pieza generó una enorme discusión, entre otras cosas porque cuestionaba la propia noción de *arte*, algo que, como sabemos, las vanguardias se encargaron de explotar. Duchamp buscaba discutir el concepto de *arte* y provocar al espectador, y la pieza fue rechazada y retirada rápidamente de la galería. No obstante, fue votada en 2004 como la obra más influyente del siglo XX (Lampkin, 2015).

¿Acaso la inteligencia artificial nos está proponiendo un momento de ruptura en las tradicionales concepciones del arte? Los cambios al interior del proceso creativo y la necesidad de un marco teórico, cuando no jurídico, que lo regule y lo normalice parece suponer que así es.

El cambio siempre es algo inevitable, y, sobre todo, en el ámbito tecnológico que viene transformándose de forma muy rápida en las últimas dos décadas. Simplemente habrá que adecuarse a él y aceptar que, en esta era digital, los procesos artísticos también sufren las consecuencias de sus innovaciones. Las estrechas relaciones entre inteligencia artificial y creación artística ponen otra vez en tela de juicio el propio concepto de creación, especialmente en la diatriba entre creación artística y creación científica. Desde la Ilustración, las discusiones en torno a esas dos caras de una misma moneda han resignificado la producción de unos y otros, pero en la actualidad esos procesos parecen converger en un mismo punto. Ahora, como nunca antes, artistas e ingenieros trabajan a la par y combinan sus campos de acción para producir obras de arte con maquinaria científica.

Cuando Walter Benjamin reflexionaba sobre la reproducción de la obra de arte mediante máquinas como la cámara fotográfica, el cine o la imprenta, estaba planteando una separación entre la labor artística y el trabajo de aquellos que manejaban las tecnologías.

En la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es el aura de esta. El proceso es sintomático; su significación señala por encima del ámbito artístico. Conforme a una formulación general: la técnica reproductiva desvincula lo reproducido del ámbito de la tradición. Al multiplicar las reproducciones pone su presencia masiva en el lugar de una presencia irrepetible. Y confiere actualidad a lo reproducido al permitirle salir, desde su situación respectiva, al encuentro de cada destinatario. Ambos procesos conducen a una fuerte conmoción de lo transmitido, a una conmoción de la tradición, que es el reverso de la actual crisis y de la renovación de la humanidad. Están además en estrecha relación con los movimientos de masas de nuestros días (Benjamin, 2017, p. 70).

Sin embargo, la evolución de las tecnologías digitales actuales permite a los artistas crear mediante plataformas de inteligencia artificial. De igual modo, un informático puede producir una obra artística sin tener el menor conocimiento, ni la más mínima formación. Frente a quienes advierten que la inteligencia artificial socavaría la creatividad, otros aseguran que máquina y artista pueden no solo convivir, sino estimularse el uno al otro.

Artistas visuales como el mexicano Rafael Lozano-Hemmer, el estadounidense Dan Chen, la chino-canadiense Sougwen Chung o el australiano David McLeod se están ocupando de hacer dialogar la inteligencia artificial con el diseño, la robótica y las instalaciones. En el ámbito de la danza, la compañía española Stocos, fundada por Muriel Romero y Pablo Palacio, viene poniendo en escena espectáculos en los que los bailarines interactúan con proyecciones holográficas o instrumentos a partir de redes neuronales generadas por inteligencia artificial. Incluso en el mundo de la moda, diseñadores como Matthieu GB o Helen Breznik están tirando de plataformas inteligentes para crear sus atuendos.

Precisamente es en ese punto donde la noción de *creatividad* se vuelve conflictiva. Mientras la ciencia es por naturaleza acumulativa, el arte es esencialmente irrestricto. Por esa razón, las IA se basan en la recopilación infinita de datos y necesitan de esa acumulación de información para poder crear, mientras que los artistas se inspiran en la ausencia de referentes y en la originalidad de una obra inédita para dar forma a sus producciones.

Si en la ciencia el creador de un modelo se distingue intrínsecamente de la creación que trata de investigar, y para estudiar esta última ha de crear él mismo una nueva creación, un símbolo en la forma de una teoría o de una hipótesis que reproduzca a escala la estructura y el funcionamiento de esa creación que se afana en escrutar, en el arte no existe esa mediación entre el sentido y el referente, esta duplicación entre sujeto y objeto. En el arte es el creador el que talla su propio

sentido y su propio referente al unísono; el símbolo agota por tanto el referente, acoplados en la unidad entre creador y creación como cristalización objetiva del espíritu subjetivo de un creador. Todo brota de la mente del artista, que puede, pero no necesita, inspirarse en la naturaleza para galvanizar su fervor creativo (Blanco, 2019, p. 10).

La nueva realidad planteada en este escenario de IA obliga a preguntarnos sobre el futuro de la creatividad artística como una nueva etapa en la historia del arte. Hasta ahora, las plataformas basan su costado creativo en la imitación o el plagio de referentes anteriores, acumulando información previa y reelaborando nuevos elementos a partir de indicaciones precisas. Sin embargo, es posible pensar que la evolución tecnológica llevará a esas mismas plataformas a crear de forma autónoma, poniéndose a la par de los mejores artistas o incluso superándolos. No parece descabellado imaginar un mundo mediato en el que artistas y máquinas lucharán por los mismos premios y las mismas victorias.

Conclusiones

La vertiginosa irrupción de la inteligencia artificial en el campo del arte está suponiendo un cuestionamiento en torno a las nociones de creatividad y originalidad. Al mismo tiempo, añade aspectos controversiales en el uso de estas herramientas por parte de los artistas, y plantea la cuestión de una posible ruptura con los cánones tradicionales sobre la creación desde la óptica de la historia del arte.

No conviene pensar la inteligencia artificial como una amenaza para la creatividad, sino como una aliada que impulsa la evolución del arte. La llegada de este nuevo instrumento no implica la muerte del arte como piensan algunos. Por el contrario, supone un terreno hasta ahora poco explorado que puede convertirse en una ayuda para los artistas e, incluso, en una fuente de inspiración.

Los debates acerca de las nociones de *copyright* y autoría también sirven para alimentar las reflexiones sobre el lugar del artista y el uso de herramientas en el proceso de creación, algo que no es nuevo en la historia, ni dejará de estar presente en el futuro. Llevará tiempo discernir si las plataformas de inteligencia artificial pueden ser vistas como simples herramientas que los artistas utilizan, o si cobrarán el estatus de coautoría.

En ese sentido, la creatividad puede expandirse a terrenos hasta ahora inexplorados en conjunto a las tecnologías de inteligencia artificial, y dependerá de artistas y legisladores saber marcar los límites. Por el momento, nos encontramos ante una tecnología parcialmente nueva, todavía hay que explorar todas sus posibilidades.

Referencias bibliográficas

- Aguilar, D. (12 de setiembre 2022). La obra hecha por inteligencia artificial que ganó un concurso de arte. *IMER Noticias*. <https://noticias.imer.mx/blog/la-obra-hecha-por-inteligencia-artificial-que-gano-un-concurso-de-arte/>
- Benjamin, W. (2017). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En *Escritos sobre cine*. (65-114), Madrid: Abada Editores.
- Blanco, C. (19 de febrero de 2019). La lógica de la creatividad: entre la ciencia y el arte. Seminario del Grupo Ciencia, Razón y Fe. Universidad de Navarra. <https://www.unav.edu/documents/6709261/7026375/la-logica-de-la-creatividad-entre-la-ciencia-y-el-arte.pdf>
- Fresneda, C. (21 de abril de 2023). El fotógrafo que engañó al Sony World Press Award con inteligencia artificial: «La IA no es fotografía. No acepto este premio». *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/cultura/2023/04/21/644245bbfdddfa5a08b4581.html>
- Lampkin, F. (2015). La fuente. Nada menos que la obra de arte más influyente del siglo XX. *Historia/Arte*. <https://historia-arte.com/obras/la-fuente-de-duchamp>
- Muñoz, A. (2023). Los artistas se cansan del «plagio» de las IA y las demandan por «parasitar» su trabajo. *El Periódico de España*. <https://www.epe.es/es/cultura/20230119/artistas-plagio-ia-demandan-parasitar-trabajo-81342714>
- Real Academia Española. (s.f.). Arte. En *Diccionario de la Lengua Española*. <https://dle.rae.es/arte>

- Rodríguez-Ortega, N. (2020). Inteligencia artificial y campo del arte. *Paradigma*, (23), 32-51. <https://hdl.handle.net/10630/19525>
- Sánchez-Migallón, S. (2022a). En la mente de GPT-3. *Ciencia Cognitiva*, 16(1), 1-3. <https://www.cienciacognitiva.org/files/2022-2.pdf>
- Sánchez-Migallón, S. (27 de noviembre de 2022b). Las inteligencias artificiales creativas van a matar el arte otra vez. No tiene la más mínima importancia. *Xataka*. <https://www.xataka.com/robotica-e-ia/inteligencias-artificiales-creativas-van-a-matar-arte-otra-vez-no-tiene-minima-importancia>
- Unión Europea. (2024). La Ley de Inteligencia Artificial de la UE. Evolución y análisis actualizados de la Ley de AI de la UE. *EU Artificial Intelligence Act*. <https://artificialintelligenceact.eu/es/>

Refugeedom. Solitarios, pero no solos: una lección sobre la mirada¹

Mieke Bal

Universidad de Ámsterdam
mieke.g.bal@gmail.com

Recibido: 4/09/2024
Aceptado: 15/09/2024

Resumen

Partiendo del cortometraje que realizó junto a Lena Verhoeff en 2023, Mieke Bal, una de las más grandes referentes de los estudios visuales en el mundo, plantea un ejercicio sobre la mirada. ¿De qué modo nos vinculamos con los refugiados y qué rol juega la mirada en ese vínculo? Sus reflexiones, que van de la teoría literaria a la videoinstalación, plantean ciertas interrogantes sobre el uso de la inteligencia artificial y su inoperancia en ciertos problemas políticos y sociales.

Palabras clave: refugiados, inteligencia artificial, mirada, videoinstalación

Refugeedom. Lonely but Not Alone: a Lesson in Looking

Abstract

Starting from the short film she made with Lena Verhoeff in 2023, Mieke Bal, one of the greatest references in Visual Studies in the world, proposes an exercise on the gaze. How do we bond with refugees and what role does the gaze play in that bond? His reflections, which range from literary theory to video installation, raise certain questions about the use of artificial intelligence and its ineffectiveness in certain political and social problems.

Keywords: refugees, artificial intelligence, looking, video installation

Refugeedom. Solitários, mas não sozinhos: uma lição sobre olhar

Resumo

Com base no curta-metragem realizado com Lena Verhoeff em 2023, Mieke Bal, uma das maiores referências dos estudos visuais no mundo, propõe um exercício sobre o olhar. De que modo nos relacionamos com os refugiados e qual é o papel do olhar nesse vínculo? Suas reflexões, que vão da teoria literária à videoinstalação, levantam algumas questões sobre o uso da inteligência artificial e sua ineficácia em determinados problemas políticos e sociais.

Palavras-chave: refugiados, inteligência artificial, olhar, videoinstalação

¹ Traducción del inglés: Álvaro Lema Mosca.

Prólogo: algunas preocupaciones preliminares para entender el ensayo

Antes de comenzar a escribir sobre el cortometraje que da título a este trabajo,² planteo algunas consideraciones preliminares. En primer lugar, si bien escribo este ensayo y lo firmo con mi nombre para respaldar la responsabilidad, cada vez que escribo «yo» estoy en deuda con otras personas: aquellas a quienes se dirige el ensayo, los patrocinadores, los actores del cortometraje y, sobre todo, la codirectora Lena Verhoeff. Mi contribución a este número de la revista [sic] se refiere a algo que es, a la vez, altamente sociopolítico y plantea cuestiones artísticas, educativas e intelectuales; un tema que suscita serias preocupaciones sobre la vida social, el arte y la mano amiga que pueden darse unos a otros. Esto me ayudará a defender el aprendizaje a través de/ desde/ con el arte. Esto es artificial, pero no es inteligencia artificial en el sentido técnico. Quiero considerar tal aprendizaje como una práctica educativa necesaria acerca de la mirada. Damos por sentada con demasiada facilidad la habilidad de mirar, pero eso requiere aprendizaje y enseñanza. Para esta lección abordo un problema social contemporáneo, duradero y muy grave.

Al ver las noticias en la televisión, a menudo nos sorprende la cruda representación de la miseria de los refugiados. En mi nación, los Países Bajos, un lugar con un clima bastante frío y húmedo, los refugiados duermen con frecuencia al aire libre, sobre el césped, porque los centros destinados a acogerlos están generalmente llenos. Pretendemos ser hospitalarios, pero no conseguimos acoger a personas que no tienen adónde ir. Sin embargo, a los responsables de las cadenas de televisión no les importa explotarlos para crear imágenes «en movimiento». Eso supone pensar el problema de la representación, el modo artístico y la realidad social de personas que las imágenes supuestamente «retratan».

El tema de los refugiados y la representación me preocupa desde hace mucho tiempo, sobre todo teniendo en cuenta la dificultad de combinarlos: la contrariedad de la conjunción *y*. Esta dificultad se basa en otras combinaciones y tensiones, de las cuales la principal es el tiempo: el momento de la publicación. Desde que la realidad social hizo imposible distinguir mi trabajo académico (que frecuentemente se centra en textos históricos del patrimonio cultural y en el arte de los viejos maestros) del mundo contemporáneo, comencé a pensar en cómo poner este último en contacto explícito con el primero. Esta es mi intervención «artificial»; artificial en el sentido de que va en contra de las tradiciones académicas.

Una forma de ese contacto es la instalación de arte. Muchos de mis videos tienen varias formas potenciales: desde largometrajes en una sola pantalla hasta instalaciones en múltiples pantallas. Esto acerca la creación de videos a lo que ahora se llama inteligencia artificial (IA), la simulación de procesos de inteligencia humana mediante máquinas, especialmente sistemas informáticos. Pero no: la videoinstalación no es IA, ya que el creador, el instalador o el curador es una persona, no una máquina, incluso cuando las máquinas o los equipos, como los reproductores de video y los parlantes de sonido, son una parte integral de esta. Por supuesto, la diferencia fundamental entre la videoinstalación y la IA es que, en los videos, los actores desempeñan papeles, mientras que la IA puede crear imágenes totalmente hechas a máquina. No obstante, la distinción no es tan radical: los artefactos y la artificialidad son elementos en ambas formas de arte. En los emprendimientos de IA, el punto central o propósito principal es el uso de redes neuronales, sistemas basados en reglas, métodos estadísticos y otras técnicas para generar nuevas imágenes, textos, música e ideas. Aquí es donde entra en juego la creatividad. Me interesan especialmente las nuevas ideas, en vista de la visibilización del refugio [refugeedom].

Aunque las consecuencias sociales de los aspectos artísticos y formales de los artefactos siempre han sido parte de lo que estaba examinando, la temporalidad de la historia era más o menos un trasfondo. Sin embargo, cuando seleccioné temas más recientes, incluso contemporáneos, me di cuenta de las consecuencias del proceso de publicación. Tanto los libros como los artículos de revistas tardan años en aparecer. Cuando esto finalmente sucede, ya son «históricos» y abordan situaciones que muy probablemente han cambiado drásticamente. Eso hace que la investigación sobre lo contemporáneo sea imposible, o al menos muy desafiante, incluso si algunas cuestiones particulares siguen siendo urgentes y actuales. Las duraciones largas y cortas siempre están en tensión, aunque los artefactos históricos, ahora frecuentemente denominados objetos de patrimonio cultural, siguen siendo importantes porque permanecen con nosotros y siguen hablándonos. Por tanto, el cambio drástico con relación al tiempo no parece ser una solución.³

² *Refugeedom: Lonely but Not Alone* (2023). Disponible para su visionado en: vimeo.com/836809823

³ Sobre la continua expulsión de inmigrantes «ilegales», ver Sassen (2014). No hace falta decir que la expulsión produce refugia-

Además, persiste la tensión entre las preocupaciones académicas y no académicas. Eso no es un problema para mí, pero a veces sí lo es para la recepción de mi trabajo: el interés académico por los artefactos culturales en su marco sociohistórico, que es la misión de las humanidades estudiadas en las universidades, y la necesidad social de involucrarme en lo contemporáneo, lo que requiere un compromiso con la humanidad de otros seres humanos que están ahí, vivos, constituyendo el aspecto social del mundo. Estos dos significados desencadenaron mi deseo de integrarlos: uno social, otro analítico. Eso requiere una intervención *creativa*, que es, por tanto, mi aproximación al tema de este número. Sin tener mucho que decir sobre la IA, sí considero que la creatividad es un aspecto necesario de esa combinación tan importante, y es, asimismo, clave para la IA. ¿Cómo se pueden unir los refugiados y la representación en reflexiones y análisis que no traicionen un lado de esa dualidad? Hacer esta pregunta ya supone cierta *tensión*, que, de hecho, es un aspecto importante de la combinación. En otras palabras, la representación es un problema cuando se trata de personas marginadas que debieron abandonar sus hogares para sobrevivir, sin tener un lugar preciso y acogedor a donde ir.

Representación es una palabra ambigua que evito utilizar, entre otras razones por el problema de repetición que implica el re-. Además de esa presuposición de lo «ya existente», es decir, de la producción no creativa, el prefijo significa no solo hablar de, como al crear una imagen, sino también hablar para, como en las situaciones políticas. Lo primero se puede hacer mediante la IA, lo segundo, es sencillamente imposible. Esa forma de representación civil sigue siendo sumamente necesaria. Con todo, representar —en el arte, la documentación, el cine, la literatura— a las personas y sus situaciones, implica tanto la falta de modestia llamada voyerismo como las distorsiones causadas por la inevitable ficcionalidad. Ahí es donde entra en juego el artificio. Porque los creadores de obras de arte y de estudios académicos están inevitablemente obligados a apelar a la imaginación, junto con el relato de la realidad social que buscan hacer visible para los demás. Esto produce tanto tensión como comunicación fructífera. En mi reflexión, *hacer visible* es la preocupación principal, a eso lo llamo visibilización.⁴

Algunos pensamientos, puntos de vista, opiniones o convicciones, agrupados como *preocupaciones* que tengo en la cabeza desde hace mucho tiempo, todas bastante simples e incluso banales, seguirán guiando mis reflexiones en este ensayo de tensiones omnipresentes. Además, cuando digo *ensayo*, lo digo literalmente. Este no es un artículo académico simple y tradicional, que desarrolla una investigación y saca conclusiones *sobre* algo que, además de las tensiones esbozadas anteriormente, no puedo escribir porque no sé lo suficiente y no tengo experiencia de vida como refugiada. Más bien, es un ensayo en el sentido literal de un *intento*: un sustantivo, un esfuerzo y un verbo, *intentar*, que se repetirá con frecuencia en este texto, como una palabra clave. Con una conciencia cada vez mayor de la tensión entre el ritmo de publicación y lo contemporáneo, he pasado las últimas dos décadas *intentando* comprender mejor en el momento, en el *ahora*, la cultura contemporánea en la que vivo, de maneras que me obligan a desviarme o ampliar las disciplinas académicas tradicionales. Eso es difícil. Además del hecho ya mencionado de que las publicaciones científicas siempre llegan tarde con relación a las personas y los acontecimientos, también hay tensión entre la voz solitaria del académico que emprende la investigación y la pluralidad de los interlocutores, a quienes me niego a llamar *sujetos*, en el sentido tradicional y subordinante que es común en la etnografía y la sociología. Esta es la razón por la que el ensayo, con sus continuos *intentos*, parece un género más apropiado que los unilaterales y pulidos análisis y revisiones académicos. Por lo tanto, parafraseando el título de Donna Haraway *Seguir con el problema* (2019), en lugar de superarlo y hacerme con conclusiones firmes, quiero quedarme con *el intento*. El ensayo como forma, tal como lo expresó Adorno (1991), excluye proposiciones concluyentes, al igual que la discrepancia entre lo que sé y lo que otras personas experimentan. El ensayo, tomado al pie de la letra, es, por lo tanto, el único género de escritura posible que tiene la mínima posibilidad de, al menos, suavizar la oposición entre la imposibilidad y la necesidad de, inevitablemente, (re)presentar a los refugiados en su estado de refugio [*refugeedom*].

dos, pero los cambios pasan fácilmente desapercibidos cuando nos quedamos con el momento más allá del momento mismo. Este es el problema de la contemporaneidad. El uso de la conjunción y en el ámbito académico fue discutido con gran inteligencia por Shoshana Felman hace mucho tiempo, a propósito de la literatura y el psicoanálisis, una crítica de y que a menudo ha sido una guía para mí (Felman, 1977). Algunas partes del presente artículo se han incluido (de manera diferente) en un artículo en línea (Bal, 2022a). Sobre la contemporaneidad en relación a la instalación, ver Bal (2020a).

⁴ He escrito un artículo para acompañar tanto mi respuesta al ensayo de Adorno como mi intento de hacer una «película ensayo», invitada por la escuela de cine de Łódź en Polonia (2020b). Para ver la película ensayo resultante, consultar www.miekebal.org/artworks/films/its-about-time/

Tratar el ensayo

Traigo el ensayo de Adorno (1991) para recordar al filósofo que, me gustaría decir, se preocupaba por el destino de todos aquellos que fueron y son víctimas de la guerra y otros horrores similares. Me sorprendió que los dos volúmenes de las *Notas sobre literatura* de Adorno, en la edición inglesa, comiencen con un ensayo sobre... el ensayo, titulado «El ensayo como forma». ¿El ensayo se entiende como literatura, como sugiere el título y su enfoque al comienzo del volumen? Sí. La frase aquí citada contiene una profunda reflexión sobre eso:

El ensayo permite la conciencia de la no identidad, sin expresarla directamente; es radical en su no radicalismo, en su abstención de cualquier reducción a un principio, en su acentuación de lo parcial frente a lo total, en su carácter fragmentario (Adorno, 1991, p. 9).

En este sentido, desde la perspectiva de Adorno de ese (no)género, las novelas (de ficción) frecuentemente albergan las dos características fundamentales de un ensayo, es decir, los dos significados de la parcialidad: fragmentado, no completo; y subjetivamente apasionado, comprometido, involucrado (Adorno, 1991). De estas sabias palabras, *parcial* tiene una ambigüedad realmente feliz que puede ayudarnos a comprender mejor por qué la literatura y el arte son importantes. Y *fragmentario*, en particular, parece acercarnos a lo que puede ser o hacer un ensayo: resistir la totalidad. Ambas palabras se oponen a la idea de total, de un todo abarcador, pero también a su sombra, al totalitarismo, que parece tener bajo su férrea garra muchos lugares del mundo actual. La xenofobia generalizada que produce el refugiado es una clara consecuencia de esas dictaduras.

He probado también otros medios cercanos, aunque no idénticos a la IA. Además de las participaciones radiales y los artículos periodísticos, uno de esos intentos fue la realización de videos (sin formación real como cineasta). Eso simplemente sucedió cuando, en mi entorno social, fui testigo de una injusticia contra alguien y me sentí obligada a abordar, analizar y dar a conocer (Bal, 2022b, pp. 90-130). Como eso se hizo en nombre del derecho europeo, no podía desvincularme de lo que le sucedió a mi vecino, inmigrante de un país árabe que intentaba evadir la pobreza y la falta de educación que la acompaña. Ese se convirtió en el primero de una serie de documentales e instalaciones sobre cuestiones de migración, identidad y escape. Elegí ese género, o medio, principalmente porque la característica del video y del cine es la colectividad —interactividad— y el contacto. Eso es lo que me ha unido a ese intento aún en curso. En ese sentido, el video se opone a la tendencia monológica de la escritura académica. No solo me ha brindado una experiencia nueva y preciosa, sino, lo más importante, un estrecho contacto, amistad y contemporaneidad con personas que probablemente de otro modo nunca habría conocido, y a quienes los acontecimientos mostrados en las películas les sucedieron en ese mismo momento. El paso de la xenofobia a la amistad es crucial en la socialización que tanto necesitamos.⁵

Como siempre, cuando pruebo algo nuevo, surge un problema de terminología, y para mí, la terminología importa. Para utilizar un término generalizador, he llamado *migrantes* a las personas que conocí. Ese parecía el término más generalizable para aquellos que escaparon de una situación que no les permitía desarrollarse, florecer e incluso sobrevivir. En el lenguaje común, la gente tiende a distinguir a los refugiados que huyen para salvar sus vidas de los inmigrantes económicos que «simplemente» quieren mejorar su situación financiera. Encuentro esa distinción problemática, en tanto no disminuye el horror y el miedo de los refugiados, ni reconoce que nadie dejaría atrás su vida sin tener una buena razón para hacerlo. Además, dichos términos indican otros, dejándonos a *nosotros* fuera de vista. En mi opinión, una manera más adecuada de hablar *sobre* y *con* las personas que tuve el profundo placer de conocer es el concepto de «cultura migratoria» que he desarrollado en otros lugares. Ese término evita la división entre *nosotros* y *ellos* que tan perniciosamente gobierna el mundo. En cambio, la «cultura migratoria» es la cultura en la que la migración es una situación normal, en la que todos viven y participan y que es propia de todos los tiempos (Bal, 2015). Los refugiados son parte de esa cultura tanto como cualquier otra persona: esa cultura que todos compartimos. El principal punto de partida de estas reflexiones es la idea, simple pero crucial, de que las personas que llamamos *inmigrantes* o *recién llegados* tienen serias razones para desarraigar sus vidas, motivos que son

⁵ Como la realización de videos es, por definición, un esfuerzo colectivo, debo mencionar aquí al colectivo Cinema Suitcase, y especialmente a la artista británica Michelle Williams Gamaker, con quien he realizado varias películas. Hace relativamente poco tiempo comencé a trabajar con una joven artista, Lena Verhoeff, de quien hablaré más adelante.

mucho más profundos y graves que los que tienen los habitantes de la actual Europa. Los llamados «países de acogida» creen que tienen que resistir su llegada.⁶

Todas las preocupaciones de las que no puedo deshacerme aparecen como tensiones. Las tensiones son el lugar del artificio, la necesidad de creatividad. En primer lugar, las noticias televisadas van en contra de cualquier compromiso (audiovisual) sobre el destino y la situación de las personas en tiempos difíciles, como los refugiados. Es demasiado repetitivo y cada elemento es demasiado corto. Se puede reflexionar sobre esto con la ayuda de obras de arte de otros.⁷ En segundo lugar, los refugiados viven durante mucho tiempo sin la perspectiva de un final a la vista. Esa perdurabilidad, además de tener que abandonar su vida y sus relaciones porque ya no se sienten seguros, debe ser una experiencia traumática. En tercer lugar, el trauma no puede, ni debe, representarse. No puede hacerse por razones de exclusión psíquica, que es el aspecto definitorio del trauma; no debe hacerse porque intentarlo implicaría quedar atrapado en el voyerismo y la falta de pudor. Pero tampoco se puede ignorar. He trabajado este tema en una videoinstalación y un libro en respuesta a *Don Quijote* (2020c), de Cervantes, apoyándome en un brillante artículo de lectura obligada de Ernst van Alphen (1999), en el que se explica lúcidamente la contradicción entre trauma y narrativa. Mi visión política es obvia: los refugiados tienen los mismos derechos humanos que todos los habitantes del planeta. Todo esto converge en la imposibilidad de lo necesario, y esa es mi última preocupación aquí, una contradicción fundamental. Si queremos ser de ayuda para nuestros semejantes, *debemos* conocer la vida y las experiencias de los refugiados. La conjunción y, como en «refugiados y representación», nos enfrenta como ensayistas a la tarea contradictoria de hacer lo necesario-imposible. Esto, entonces, me lleva al esfuerzo colectivo que hemos hecho para ofrecer a los lectores de este número una práctica indispensable para aprender a *mirar*, en diálogo con el refugiado, en lo que llamaré *inter-ship*. El aprendizaje que implica la práctica debe adquirirse a través del *inter-ship*: el estar-con.⁸ De hecho, esto no debe confundirse con las imágenes de IA.⁹



Fig. 1. Videoinstalación *Don Quijote: Tristes Figuras / Sad Countenances / Tristes figures* (Mieke Bal, 2019)

⁶ Para más información sobre el concepto de «cultura migratoria», ver Bal y Hernández Navarro (2011).

⁷ Sobre este problema, por ejemplo, el libro *Archive OneThirty* (2023), de la artista alemana Monika Huber, es muy instructivo.

⁸ Aquí Bal hace un juego entre la palabra *internship* (práctica, pasantía, voluntariado) e *inter-ship* con la que refiere indirectamente a barco o transporte (*ship*), término imposible de traducir al español, por lo que mantenemos el original [Nota del traductor].

⁹ De aquí en adelante, el ensayo debe leerse como escrito por dos autoras: por Lena Verhoeff y por mí. Todos los pensamientos y descripciones provienen de nuestra colaboración en la realización de la película. Esto lo convierte también en un proceso dual.

El periodista kurdo-iraní Behrouz Boochani huyó de su país, donde, como suele suceder con los periodistas, corría peligro de persecución. Planeaba buscar asilo en Australia, un país que tendemos a tomar como modelo de democracia y libertad. Pero, en lugar de ser recibido como refugiado, como él esperaba con razón, fue encarcelado sin ninguna formalidad legal en la isla Manus, en medio del océano. Se trataba de un centro de detención tan escandalosamente ilegal que acabó siendo cerrado por el gobierno de Papúa Nueva Guinea, normalmente aliado del gobierno que lo había abierto y utilizado. En tanto refugiado convertido en prisionero, la situación traumática de no saber cuándo y cómo terminaría duró cinco años.

Boochani escribió una apasionante novela en breves fragmentos, si *escribir* es el verbo apropiado y *novela* el sustantivo correcto. Esos textos eran enviados por SMS desde su celda, después de escribirlos en un teléfono móvil oculto. Esto me recuerda a la IA, aunque no sea idéntica la tecnología. El título, *Sin más amigos que las montañas*, habla de la absoluta soledad en la que estaba atrapado. Esa fue una ocasión de acercar su libro al ensayo-reflexión. La soledad es el núcleo de la situación. Esto es paradójico en sí mismo, dado que gran parte del texto describe el hacinamiento inhumano de la prisión, donde los sonidos y olores de los otros cientos de prisioneros lo agreden constantemente. Es una meditación sobre el intrincado entrelazamiento de la creación artística y el pensamiento, la acción y la actuación, la pérdida de poder que implican tanto el exilio como el refugio [*refugeedom*]. Este neologismo sirve para indicar un estado, sin especificar cómo y por qué se encuentran allí las personas que llamamos refugiados en un momento dado. Boochani llama a la armazón de SMS que terminó en novela algo así como «performance filosófica», cuando en diálogo con su traductor en el ensayo que sigue a la novela, asegura:

[el libro] es un guion para una representación teatral que incorpora mitos y folclore; religiosidad y laicidad; colonialidad y militarismo; tortura y fronteras. (...) representamos nuestras cavilaciones, encarnamos nuestro pensamiento... el argumento es narrativo... la teoría es drama (Boochani, 2020, p. 296).

Esta expresión de la interdisciplinariedad del texto literario como filosófico, performativo y, a la vez, *imaginario*, para usar un verbo que toma la visualidad de la palabra *imaginación*, pone en primer plano el pensamiento y «argumenta» que estos aspectos se ven mejor cuando están integrados. En ese sentido, su armazón es también un ensayo: los SMS de Boochani terminaron milagrosamente convertidos en una novela. Una novela premiada, considerada una obra maestra traducida a muchos idiomas. Al igual que Miguel de Cervantes, autor de la mundialmente famosa novela *Don Quijote*, el autor de *Sin más amigos que las montañas* fue capturado y encarcelado durante años. En ambos casos, no hay motivación para el cautiverio, no hay base legal para ello y para el prisionero no hay sentido del final. El encarcelamiento de Cervantes respondía al entonces común comercio de esclavos en la región mediterránea, un ejemplo temprano de nuestro hipercapitalismo contemporáneo. El cautiverio de Boochani fue parte del proteccionismo de las fronteras australianas. Ambas son acciones irreflexivas, crueles y traumatizantes para sus víctimas. En otras palabras: la negativa de Australia a ayudar a los refugiados los convirtió en lo que el autor llama persistentemente «prisioneros». En ambos casos, la crueldad y el trato traumatizante no respetan motivos aparentes. La temporalidad o, mejor dicho, la falta de ella, significa ya el estado del trauma. La novela comienza con la huida de Boochani desde Indonesia, primero en largos viajes en camión, luego en un barco que resulta tener un orificio, naufraga y termina volcando. Sin embargo, tras un rescate de última hora, el país de la libertad al que pretendía llegar lo captura, como los traficantes de esclavos de Cervantes, sin dar ninguna razón. La descripción de la alternancia de miedo y esperanza es contagiosamente apasionante, lo que plantea la pregunta subyacente de ¿qué es lo peor: la muerte o el encarcelamiento eterno?¹⁰

Como una pista inicial de la intermedialidad de la novela en su conjunto, en la primera página una imagen colorea literalmente el estado de ánimo. La visualidad se ve reforzada por el uso del tiempo presente, del que W. J. T. Mitchell ha analizado brillantemente el binomio visual-política: «Vemos en el cielo el color de una intensa ansiedad» (2021). La visualización en tiempo presente continúa en la segunda página:

¹⁰ Sobre los cinco años de esclavitud de Cervantes, véase Garcés (2005), una biografía brillante y sólidamente documentada. Los capítulos 39 a 41 de *Don Quijote* están dedicados al «Cuento del cautivo» y tienen un tono autobiográfico. La primera novela de Boochani ganó el Premio Victoriano de Literatura 2019, además de la categoría de no ficción. También ganó el Premio Especial en los Premios Literarios del Primer Ministro de Nueva Gales del Sur de 2019; el premio al libro de no ficción del año, Premios de la industria del libro australiano y el Premio Nacional de Biografía. Estas recompensas que se obtuvieron en el mismo país, después de su cautiverio por parte del gobierno, tienen un tono irónico.

«La sombra inminente del miedo agudiza nuestros instintos». Y cuando el narrador en primera persona es finalmente rescatado, se describe lo sucedido como «una serie de imágenes distorsionadas y rotas» (p. 42). Boochani recurre a la cinematografía para representar la escena, utilizando el medio principal del lenguaje para hacerlo:

Como una escena de película que consta de unos pocos fotogramas, separados entre sí pero interconectados: manos que se agitan; hombres al borde del agotamiento; la oscuridad del océano; la presencia de la lancha; el océano oscuro; cuerpos subidos al barco, completamente debilitados; y finalmente, el sonido de la barca al alejarse, y la estela que produce (2020, p. 42).

El cine, en sí mismo un medio mixto o intermedial, es necesario para representar la escena de forma adecuadamente minuciosa. Eso se ve en la mención final del sonido. Pero la calidad fragmentada de las imágenes apenas muestra lo que aún podemos ver y oír. Como el primer destinatario de los mensajes SMS de Boochani. La misma ruptura también incluye la temporalidad, que bien puede ser la razón principal de esta apelación al cine. Mientras «las noticias» intentan ahorrar tiempo para que los titulares encajen en los minúsculos espacios preestablecidos, Boochani, como Huber de otra manera, busca medios para transmitir la infinitud. El trabajo de Huber consiste en un archivo de fotografías de prensa modificadas a base de pintura sobre el papel impreso. El siguiente pasaje demuestra que la intermedialidad puede manifestarse dentro de un solo medio:

La prisión está asediada por vallas que rodean su borde exterior. Los baños están acordonados por vallas y a través de sus alambres se atan numerosos trozos pequeños de tela. Estos trozos de tela parecen cintas y son restos de las personas que estuvieron retenidas aquí antes que nosotros. Las cintas se van marchitando por el intenso sol; cada una representa un recuerdo, las cintas son una serie de recuerdos, todas ellas remiten a otra época lamentable (Boochani, 2020, p. 111).

Ya la metáfora *asediado* convierte la descripción de lo visible en una teoría de lo que no se puede ver del encarcelamiento: la combinación de hostilidad y cerco. Esto hace visible lo invisible. La triple repetición de ese elemento descriptivo, los «trozos de tela», insiste en la presencia visual del pasado experimentado. Lo que sigue es una teoría de la memoria ligada a la materialidad, y dependiendo de ella, aquí, la visualidad de las piezas. Teoriza la relación de la memoria con el pasado en el que ocurrió lo recordado y el presente en el que se realiza un «acto de memoria».¹¹ En este breve pasaje, Boochani une la visualidad, la retórica literaria y el pensamiento.

En la novela, el ámbito emocional que induce a la empatía ocurre cuando la soledad y el hacinamiento van de la mano. Aquí también participan los sentidos: el sonido de los demás, el olor de su sudor, el inevitable tacto por falta de espacio y la mirada de ojos hostiles convergen en el hambre que empuja a los presos a esa fila repugnante que el narrador considera «una tortura». Esa visión del trauma como un drama impuesto desde afuera es el núcleo del trabajo del psiquiatra francés Pierre Janet, colega de Freud en el hospital de La Salpêtrière, de París. El trabajo de Janet ha sido injustamente olvidado en favor de su compañero más famoso. En un artículo muy útil, Bessel A. van der Kolk y Onno van der Hart (1995) regresan a Janet un siglo después para repensar el trauma en los años noventa. Están en desacuerdo con la concepción estándar de la represión como motor de la creación del inconsciente. Más bien, llaman la atención sobre la dificultad de incorporar el trauma en la memoria narrativa, tan lúcidamente explicada por Alphen (1999). En lugar de *represión*, concepto crucial de la entonces exitosa teoría psicoanalítica del trauma, Janet (y tras él Kolk y Hart) propone prestar más atención a la *disociación*. Ese concepto ya deja entrever la multiplicidad implicada en lo que se denomina esquizofrenia. En términos narratológicos, la represión supone elipsis, la omisión de elementos importantes en la historia. La disociación, en cambio, duplica el hilo de la serie narrativa de acontecimientos al dividirlos en una línea lateral, llamada en la narratología clásica de inspiración griega *paralepsis*. La represión interrumpe el flujo de narrativas que dan forma a la memoria, mientras que la disociación separa el material que no puede integrarse en la narración principal.

Boochani menciona explícitamente el concepto de trauma solo unas pocas veces, pero su novela consiste principalmente en representaciones de lo que solo puede producir trauma: la causa, no el estado en sí. La más

¹¹ «Actos de memoria» es el concepto que propuse en la introducción a mi libro de 1999.

aterradora es la constante fusión de la soledad absoluta y el hacinamiento asfixiante que vuelven la vida imposible. Cuando menciona la palabra, se refiere al trauma colectivo de todos aquellos que hicieron el horrible viaje con él. Explica: «El trauma colectivo del viaje está en nuestras venas: cada una de esas odiseas en barco fundó una nueva nación imaginada» (Boochani, 2020, p. 124). Luego procede a explicar qué hace el sistema penitenciario para romper cualquier intento de comunidad: «En este contexto, el mayor logro de la prisión podría ser la manipulación de los sentimientos de odio entre sí» (p. 125). Sin embargo, cuando habla de sí mismo, la palabra *trauma* no aparece. Lo que más llama la atención es, en cambio, la multiplicidad de personalidades, una esquizofrenia representada en los colores: «Siento que me están apoderando de múltiples personalidades: a veces desfilan por mi cabeza pensamientos azules y otras grises. Otras veces mis pensamientos son daltónicos» (p. 130). Esta afirmación sugiere algo parecido a la IA, algo que no funciona como ser humano, pero que sí impacta en su existencia humana.

Las palabras no constituyen una representación. No es casualidad que el autor consiga expresar con tanta claridad lo que es estar traumatizado a través del despliegue de colores. La visualidad juega un papel importante en la escritura, y viceversa. De ahí la necesidad de continuar nuestros esfuerzos por comprender lo que significa para un ser humano estar encerrado en un refugio, sin recurrir a la representación, con sus problemas inherentes. Figurar —o figuración— es un modo más adecuado de decir lo indecible, y el color es la herramienta principal.

Una lección sobre la mirada: comienzos contradictorios

Un cortometraje (24,5 minutos) que hice con la joven artista Lena Verhoeff será el objeto principal a través del cual aprender en este ejercicio de mirar. La colaboración entre una artista mayor y una artista más joven incluye una declaración sobre la naturaleza necesariamente dialógica de la creación artística. Esto es más que un punto de partida; es la obra de arte a través de/con/desde la cual propongo a los lectores de este número practicar el aprendizaje de ver. La habilidad a mejorar, o incluso dominar: *mirar*. Esto suena bastante simple, pero clara y tristemente no lo es. Con la palabra inexistente *refugeedom*, utilizada para el provocativo título, Lena Verhoeff y yo queríamos dar expresión cinematográfica, dar *visibilidad*, al estado, emocional y físico de la vida del refugiado. La palabra inventada e inexistente en inglés *visibilización* resume nuestro objetivo. Esa es, hoy en día, la forma más típica de otredad. En la televisión vemos diariamente imágenes de personas con rostros y cuerpos exhaustos arrastrando equipajes y niños pequeños. Pero nuestro tema tenía una inflexión añadida que lo hacía un poco diferente. La frase «solitarios, pero no solos», subtítulo de la película, proviene de los escritos autobiográficos de la reina holandesa Guillermina (1880-1962), publicados en 1960. Allí afirmaba que siempre estuvo rodeada por una densa multitud de personas en la corte y, no obstante, siempre se sintió sola. Los dos calificativos, *solitario* y *solo*, que parecen sinónimos, se presentan aquí a través de la conjunción *pero*, más bien como un contraste, una oposición que califica a un sustantivo inexistente. Como lo son, por supuesto, una refugiada y una reina, dos formas contrastantes de alteridad.

El lenguaje incómodo ayuda, porque la *contradicción* es clave para la vida de los refugiados. Además, la estética rayana en la abstracción por la que se optó al producir la película está llena de contradicciones: por un lado, el espectador se ve obligado a seguir buscando al refugiado, pues es la única figura que se presenta para llamar la atención. Por el otro, el hombre parece desvanecerse, desdibujarse constantemente. De hecho, a través de esa contradicción se encarna la alteridad. La tensión entre visibilidad e invisibilidad se convirtió en el modo central de «imaginar» una utopía capaz de ofrecer un buen lugar al refugiado. Una tensión, más que una respuesta total, sugiere la práctica de mirar cómo las cosas se ponen en conflicto al entrar en contacto. Eso se convirtió en un experimento de utopía mediante la revisión radical de la noción de otredad. Esa preocupación por la alteridad unida a los refugiados estaba en nuestra mente cuando quisimos concebir un video corto, pero claramente, no solo en la nuestra.

En realidad, la película surgió de un encargo. El profesor palestino-holandés Ihab Saloul nos pidió a Lena Verhoeff y a mí que hiciéramos una película sobre los refugiados para el evento Encountering Absence, de la organización internacional SPEME, que Saloul y su grupo internacional de compañeros y estudiantes de maestría estaban organizando. En 2023, nos vino a la cabeza la contradicción de la soledad entre la multitud. Nos llamó la atención la contradicción en la vida cotidiana de los refugiados: habiendo dejado atrás sus vínculos afectivos, se sienten solos; pero al estar rodeados por una densa multitud de desconocidos, nunca están solos. Las instituciones que colaboraron durante algunas semanas de exposiciones y conferencias quisieron romper el silencio en torno a esa situación, a esa suerte de los refugiados, y activar así la conciencia social de lo

que, de hecho, estamos haciendo cuando permitimos que la situación continúe. Para despertar esa conciencia social, debíamos hacer *visible* la situación. Ese era el núcleo de la creatividad necesaria y se convirtió en nuestro objetivo principal. La visibilidad está ligada tanto al tiempo presente como a la esfera pública. La visibilidad puede convertir un espacio miserable en un buen lugar, ya que ser visto es el primer paso en esa transformación. Pero ¿cómo se logra eso? ¿Cómo mostrar, hacer visible, el estado interior y emocional de personas que no conocemos sin la habitual mirada voyerista que preocupaba a Theodor Adorno acerca del sufrimiento en los campos de concentración? ¿Cómo lograrlo sin la artificialidad de una IA de reconocimiento facial, como es Clearview? Realizar un cortometraje en el que se intentara esa *visibilización* era, pues, nuestro objetivo didáctico-estético: el corazón de la creatividad.¹²

En el momento en que estábamos concibiendo esta película mantuve una conversación con el trabajador de un museo, quien me comentó que el lugar se estaba reorganizando con el objetivo de convertirse en un laboratorio y un espacio para la experimentación. Claramente, el museo es ambicioso en su objetivo de hacer que el arte esté *vivo*, AHORA. Esto encaja bien con la frase frecuentemente utilizada «arte contemporáneo». Pero ¿qué significa y qué implica eso de *contemporáneo*? En un momento dado, lo que cada uno de nosotros ve cuando miramos una imagen, ya sea histórica —el «arte de los viejos maestros»— o contemporánea, es una imagen nueva, recién salida del acto-pensamiento del espectador, y en ello influye su bagaje de experiencias, visiones, pensamientos y encuentros. Eso hace que el arte sea contemporáneo: actúa sobre y con sus espectadores en el presente. Jamás se trata de un poder de pensamiento exclusivamente nuestro, sino de una imagen que nos persuade a entrar en la interacción. Así es como se puede decir que las imágenes «piensan»: en interacción (performativamente), de maneras teóricamente relevantes (como objeto teórico) y a través del tiempo (anacrónicamente). Estas tres facetas señalan aquellos aspectos de la imagen que se parecen más a ideas que a cosas o personas. Esas ideas resultan de una integración de formas, hilos narrativos, modelos, colores y citas en otras imágenes o textos más antiguos. El museo, con sus exposiciones de obras de arte, es un lugar ideal en el que se estimula ese pensamiento (con/sobre) las imágenes.

El proyecto del museo en cuestión era desarrollar utopías como posibilidades imaginativas para un futuro que marque la diferencia, que rediseñe la dura otredad atribuida a personas, culturas y artes que no pertenecen del todo a lo que estamos acostumbrados. Un museo de este tipo es ideal para estimular el pensamiento. En ese sentido, cuando se presentan adecuadamente, las imágenes son socios activos en nuestros intentos de construir un mundo mejor y utópico. Eso requiere el despliegue de la imaginación como elemento indispensable para desarrollar la habilidad de mirar a través de la interacción con el arte. Utopía es una palabra que contiene anhelos, deseos, una alteridad diferente. U- significa *bueno*, -topia significa *lugar*. La utopía suele considerarse como el sueño de añorar, idealizar, inventar algo mejor. ¿Qué es un buen lugar donde podamos practicar el sueño de un buen lugar? Aquí es donde el tiempo (ahora) y el lugar (aquí) unen fuerzas. Seamos realistas: este sentido de utopía debe coincidir con los sueños y los anhelos de los refugiados en busca de una vida segura y habitable.

Si está bien organizado y diseñado con imaginación, un museo puede ser ese lugar. En una publicación anterior propuse considerar las exposiciones como la situación ideal (utópica) para experimentar la contemporaneidad, como un estar juntos en el tiempo (Bal, 2020a). Con ese objetivo en mente, y sosteniendo una idea casi banal, ordinaria, una buena organización consiste, en primer lugar, en asentar. Porque asentar facilita el tiempo: el tiempo que lleva ir más allá de la simple mirada pasiva y contemplativa e interactuar con las obras de arte y con otros objetos a la vista. Se me ocurrió la necesidad de los asientos cuando, en 2016-17, me invitaron a comisariar una exposición en el Museo Munch de Oslo e incluir en ella nuestra propia instalación *MADAME B*. Aunque estaba feliz de recibir la invitación, sentí una molestia. Parecía injusto instalar videos que, como forma de arte basada en el tiempo, requieren tiempo por definición, en un museo que alberga el legado del mayor artista de imágenes fijas de Noruega y no hacer algo contra la tendencia de los visitantes de caminar por las galerías en un espacio recortado, tomando fotografías, en lugar de mirar tranquilamente las obras de arte. Tuve que encontrar un remedio contra esa contradicción. Y lo hice.¹³

¹² Saloul, que trabaja en la Universidad de Ámsterdam, es el fundador de la Escuela de Investigación de Estudios del Patrimonio y la Memoria de esa ciudad, y también visitante permanente en la cátedra de Umberto Eco en la Universidad de Bolonia. Para la advertencia de Adorno contra el voyerismo, véase Adorno (2003).

¹³ *Madame B: Explorations in Emotional Capitalism* (con Michelle Williams Gamaker), ocho videoinstalaciones que constan de diecinueve pantallas, de varias duraciones. Para más información sobre este proyecto, consultar el capítulo 9 (pp. 321-360) de mi libro *Image-Thinking: Art Making as Cultural Analysis* (2022b). Allí, el concepto de afecto es central.

Si hay algún lugar donde funciona la contemporaneidad de la experiencia artística, esa fusión del AQUÍ y AHORA, es en un museo que construye el tiempo ofreciendo asientos, lugares bajos y próximos, y pies de foto adecuados (un folleto puede reemplazar subtítulos extensos y con distracciones). Además del aquí y ahora, un museo con bancos para sentarse también fomenta dos actitudes afectivas: estimula la empatía con las figuras expuestas y ayuda a sentir y afrontar la presencia de los demás. Una vez sentados, otros se unirán y se podrá entablar una conversación fácilmente. Esto hace que el arte sea más *activador* que activista, que esté más orientado hacia temas específicos y únicos. Activar el arte empuja a las personas a pensar y, en la conversación, a pensar junto con los demás. Esa fuerza activadora significa que este aquí y ahora es «bueno», como en una u-topía: pensamiento productivo, afectivamente efectivo e inspirador sobre un futuro donde las ideas utópicas puedan difundirse. La mala sensación de otredad, como despectiva y discriminatoria, puede entonces ser reemplazada por una sensación positiva de otredad: aprender a mirar, a ver lo que de otra manera no se ve, y así desplegar la visualidad para socavar las actitudes de «otredad». El principal objeto que ver es, entonces, el refugiado. Observarlo es solo un comienzo, pero es productivo.¹⁴

El *inter-ship* como práctica

Esto me lleva de nuevo a la película *Refugeedom*. Hacia el final del cortometraje, a modo de transición a los créditos, una fotografía de la colección del Museo de Arte Moderno de Nueva York, realizada por el estadounidense Clarence Sinclair Bull en 1916 y titulada *Refugees*, avanza lentamente por la pantalla. Editamos la fotografía en cámara lenta como recordatorio de que el estado de refugio tiene una larga historia que no terminará pronto. La imagen da una impresión adecuada de la concepción de nuestra película, rayando en la abstracción. La sombra de una vista, el tormento emocional, el peligro, la alusión visual al mar embravecido que tantas veces arroja al refugiado a la costa, vivo o ahogado: todo esto se ve, a modo de resumen, en esa imagen de hace más de un siglo. Pero es más notoria después de haber visto la integración de imágenes abstractas y figurativas que constituyen el cuerpo de la película. La soledad emocional y sensorial que sienten los refugiados cuando están atrapados en lugares extranjeros, porque, como dice de manera conmovedora, simple y clara la artista india Nalini Malani en una de sus obras de 2020-2021: «Solo sales de casa si la casa no te deja quedarte».¹⁵

Esa soledad se siente con tanta fuerza porque el contraste entre la persona recién llegada, incapaz de hablar el idioma local, y la multitud ocupada que lo rodea es intensa e imponente. Ese contraste es nuestra visibilización estética y figurativa en una variedad de formas. Filmamos reflejos en escaparates de tiendas y restaurantes, hicimos tomas borrosas de gente caminando rápido por las calles. En cierto momento, se ve el reflejo del hombre en un globo reflectante en la vidriera de una tienda, solo visible para aquellos que practican su aprendizaje a mirar a través del *inter-ship*. Otro aspecto de la visibilización se produce por el contraste temporal entre los movimientos de la multitud y el estancamiento del hombre parado, solo, en la calle. En otro momento, vemos su vacilación en robar una pieza de fruta en una tienda, sin duda porque tiene hambre; luego la decisión de no caer en ese estereotipo del otro como un ladrón, creado por quien es hostil a los inmigrantes. Al inicio, las líneas confusas de un grabado de Rembrandt filmado a cámara lenta con detalles ampliados, hasta volverlo abstracto, generan una sensación de alienación antes de que la película haya comenzado. Lentamente, esas líneas se fusionan con el rostro de una mujer que representa a la esposa de Potifar, el rostro de la actriz y académica cinematográfica Catherine Lord.¹⁶

Ese extrañamiento es consecuencia de la distancia, la hostilidad, la sospecha, la indiferencia: todas características de las actitudes sociales hacia los refugiados que alientan la otredad. El extranjero/extraño está distanciado, como bien dice ese calificativo, de los habitantes locales que se niegan a relacionarse con él. No le hablan, no lo miran. Si lo hacen, es en el sentido de la hostilidad de los dos jóvenes que intimidan a la figura de esta película, justo después de que él escape de las garras de la mujer que lo quiere en su cama, recordando la historia de José y la esposa de Potifar, una historia muy antigua, conocida como la primera sobre un refugiado.¹⁷

¹⁴ Para un análisis extenso de la exposición en el Museo Munch, consultar mi libro de 2017.

¹⁵ Véase Malani, N. (2021). *Exile Dreams Longing*, n.º 89. Kunstmuseum. La cita proviene de Warsan Shire, una poeta británica-somali.

¹⁶ Véase el importante libro de Lord, *The Intimacy of Influence: Narrative and Theoretical Fictions in the Works of George Eliot, Virginia Woolf and Jeanette Winterson*.

¹⁷ Ver mi libro de 2008 sobre esa historia en sus múltiples versiones.

¿Cómo se nos ocurrió este tema para la película? Una vez oí a un hombre en la calle, obviamente de origen extranjero, murmurar para sí: «Ni siquiera me miran». Ese fue el momento en que se sembró la semilla de esta película. El cortometraje y el ensayo posterior responden a esa expresión de desesperación. Claramente, *ser mirado* es un requisito para una vida habitable. El programa de IA Clearview, cuyo objetivo es hacer que los rostros sean reconocibles, no sería de ninguna ayuda en este caso, ya que el extranjero quiere ser mirado en el cruce del *inter-ship*. Este no mirar constituye, entonces, la producción de alteridad. La soledad no es una elección. Simplemente se está en soledad, sin vínculos. Pero el hombre no está solo, al contrario; las multitudes que lo rodean parecen más opresivas debido a la falta de compromiso. Para los espectadores de la película, uno de los elementos de la lección, la práctica que el *inter-ship* busca inculcarles, es precisamente aprender a mirar y ver tanto a la multitud como al hombre solitario que hay dentro de ella. Esta es una tarea difícil que ninguna máquina puede simular. La causa de la soledad que subyace a su estado de refugiado —su *refugeedom*—, de persona sin Estado, sin nación, no se articula en el lenguaje, sino que se figura, se representa, cada vez con más insistencia, en tomas indirectas a distintos ritmos realizadas por Lena Verhoeff con notable creatividad y habilidad. Esa producción figurativa de alteridad necesita ser contrarrestada en un espacio utópico. Un museo que experimenta con combinaciones inesperadas de obras de arte proporciona asientos y, por lo tanto, invita a los visitantes a reflexionar sobre los objetos teóricos, puede convertirse en un espacio acogedor y desvinculado de los demás: una verdadera utopía. Pero también puede hacerlo un mundo social, incluso una multitud, cuyos miembros se relacionan al menos visualmente con aquellos a quienes se considera «otros».¹⁸

La película comienza con una figuración múltiple, el grabado de Rembrandt de 1634, que fue filmado de acuerdo con la interpretación que hago en mi libro de 1991 sobre el pintor. Después de aproximadamente medio minuto, la imagen se vuelve borrosa y se funde en una escena *real* (fig. 2). Ese comienzo es un ejercicio de visualización y, por tanto, de lectura de la delgada línea entre la imagen fija y la imagen en movimiento, la imagen dibujada, grabada y la imagen representada; abstracción y narrativa escenificada. Es también un momento para que los espectadores/estudiantes se den cuenta de las diferencias entre los medios. La cámara entra en la escena desde la parte inferior derecha y acerca al espectador a la posición voyerista. Cuando se encuentra con el rostro de la mujer acostada en la cama, la cámara casi parece tartamudear, confundida, las líneas y los puntos se convierten en un rostro ya no dibujado, sino *real*. Luego la cámara se mueve y la imagen cambia drásticamente cuando aparece el hombre, llevándole el desayuno a la mujer que aún permanece acostada. Esta escena está ambientada en un espacio de museo. La ropa de cama, las cortinas, preservan en su realidad física la ambigüedad de la obra de arte y las representaciones *reales*. El hombre escapa de la mujer y, entonces, su estado de refugiado se vuelve sustancial, digamos, *visible*. La visibilización es la técnica de la película para hacer sustancial el refugio [*refugeedom*].¹⁹

Huye, con cierto esfuerzo, dejando atrás su chaqueta, según el episodio de José y la esposa de Potifar en Génesis 39, leído en *off* al principio. Una vez afuera, cuando suponemos que por fin puede respirar tranquilo, dos jóvenes se acercan, intentan asaltarlo, burlándose de su condición de extranjero, incapaz de hablar su idioma. Y como él permanece inmóvil, parecido a una pieza de museo, los dos matones se marchan, marcándolo para nosotros, los espectadores, como un extranjero en soledad: un *otro* característico, cercano a una *cosa* creada por la IA. Entonces comienza el cuerpo central de esta película no narrativa, en toda su abstracción. Se focaliza exclusivamente en ese hombre que nunca está solo. Después de un duro corte, se encuentra en una calle muy transitada y luego cerca de un globo terráqueo, el nuevo depósito del museo Boymans van Beuningen en Róterdam. Gracias a las creativas intervenciones de la operadora de cámara vemos los reflejos de los transeúntes caminando sobre el rostro del refugiado. Esto se acerca mucho a la fabricación artificial de la IA. El objetivo de todas estas presentaciones indirectas, parciales y abstractas del hombre es atraer a los espectadores a hacer el esfuerzo de verlo.

¹⁸ Para un estudio en profundidad de las multitudes y sus comportamientos, consultar el libro de Gustave le Bon de 1895.

¹⁹ El Museo Van Loon de Ámsterdam donde filmamos esta escena es un museo histórico, antigua residencia de una adinerada familia holandesa del siglo xvii, por tanto, contemporáneo de Rembrandt.

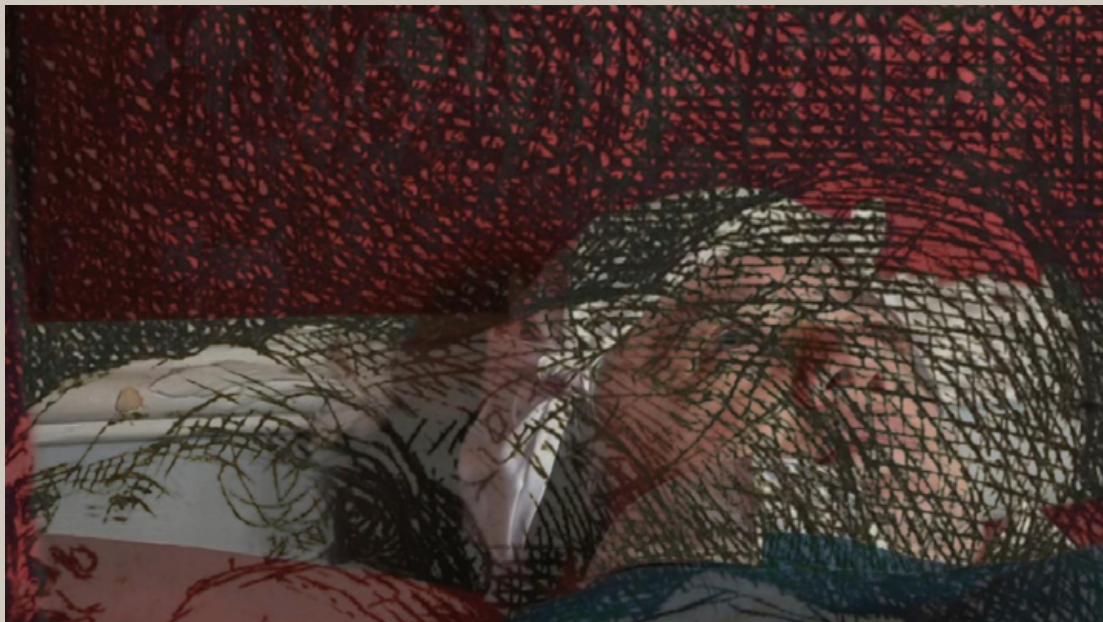


Fig. 2. *Refugeedom: Lonely but Not Alone* (2023)

También lo vemos, aunque apenas, frente al monumento a los nombres construido por Daniel Liebeskind en 2021. Saber que los nombres de los más de seis millones de personas asesinadas durante el Holocausto sugieren la crueldad de la que es capaz la humanidad, es importante, especialmente para los jóvenes alumnos que visitan el monumento. Pero para evitar la explotación abusiva de ese horror histórico, los nombres no son legibles. El reflejo sirve más bien para animar a los niños a mirar a través del tiempo. Al igual que la historia de José y la fotografía al final, estos son modos de visualización de la larga duración. En tanto el monumento incita a una inteligencia temporal, podría considerarse como un objeto teórico capaz de realizar una utopía. Reconocer la importancia teórica de una obra de arte constituye un momento importante para aprender del arte. Un objeto teórico, como lo explica Hubert Damisch, creador del término,

te obliga a hacer teoría, pero también te proporciona los medios para hacerlo. Por lo tanto, si acuerdas aceptarla en términos teóricos, producirá efectos a su alrededor... [y] nos obligará a preguntarnos qué es la teoría. Se plantea en términos teóricos, produce teoría y requiere una reflexión sobre la teoría (Bois et al., 1988, p. 8).

En la dinámica entre las obras como objetos, sus espectadores y el momento en que estos se encuentran, acompañada por el ruido social que rodea a ambos, emerge un convincente proceso de pensamiento colectivo. El ronroneo de los estudiantes hablando y respondiendo, los cambios metonímicos que parten de las reflexiones casi abstractas y la actividad narrativa impulsada por el montaje a través del cual Verhoeff, como editora, convirtió las tomas desconectadas en un todo continuo, son los lugares de estos procesos de pensamiento. Esa triple actividad teórica es mencionada por Damisch.²⁰

Por lo tanto, para situar mi enfoque en nuestra película, el término «objeto teórico» es más pertinente que «estudio de caso», con la condición de ampliarlo y no abarcar así únicamente las obras individuales. Aquí se desarrolla la dialéctica de la singularidad y la generalización, al igual que la dialéctica del cine basado en actores y la creación de imágenes con IA. El objeto no es tal o cual obra de arte aisladamente, sino las otras películas y fotografías relevantes que la rodean. Aquí es donde funciona la instalación. Entre una sola obra y el entorno visual no hay en juego una simple lógica acumulativa y mucho menos de desarrollo. En cambio, cada obra comienza a hacer lo que, junto con otras obras, hacen los espectadores, en una performatividad creativa continua. Con este término introduzco otro concepto clave para la lección sobre mirar que estoy desarrollando. Al final de cuentas, mirar debe tener, o más bien lograr, cierta performatividad que la interconexión entre

²⁰ El concepto de objeto teórico de Damisch a veces parece sugerir que se trata de objetos en torno a los cuales se han producido teorías. En otras ocasiones, como en la entrevista aquí citada, atribuye a la obra de arte la capacidad de motivar, seducir e incluso obligar al pensamiento teórico. Este es el significado que pretendo transmitir; es la práctica del inter-ship.

el refugiado y la multitud puede producir. Así es como mirar, después de cierto aprendizaje, puede convertirse en práctica. He ideado ese concepto para fomentar un enfoque centrado en la interacción. Eso requiere relación, una conexión bilateral que difiere claramente de la enseñanza monológica.

Esta performatividad es significativa para cualquier obra de arte que puede estar y estará siempre en un devenir. Con ese término deleuziano me refiero a algo bastante específico. El devenir de una obra implica una lógica temporal retrospectiva, según la cual cada nueva obra reformula los términos en los que podría entenderse la obra anterior. Cada nueva fase de ese devenir está fundamentada por una obra posterior que glosa retrospectivamente una obra anterior. Cada obra le da un giro al conjunto de lo que le precedió. En ese devenir, nuestra película es un objeto teórico. El concepto de Deleuze de devenir también socava una distinción demasiado estricta entre imágenes fijas y en movimiento, en la que esta última noción muestra su ambigüedad productiva.²¹



Fig. 3. *Refugeedom: Lonely but Not Alone* (2023)

Una práctica de la mirada como práctica intermedial

El grabado y la historia de José y la esposa de Potifar, tal como la conocemos por la Biblia hebrea y el Corán, destaca como el único elemento narrativo de la película, fragmentado y, por eso, contradictorio. Los fragmentos leídos al principio y al final de la película provienen de diferentes culturas. Y, dentro de estas, de diferentes posiciones. La trama de la historia es un caso canónico de misoginia, acusando a la mujer (por lo tanto, a las mujeres) de falta de confiabilidad, mentira, traición y sobreexcitación. Dentro de un marco feminista, esto podría indicar el temor de los hombres hacia las mujeres, su inseguridad de género, aunque hay otras formas de leerlo. Según las tres claves principales de las historias de amor tradicionales, debemos considerar la *palabra* como medio de la mitología; la *fantasía*, como sustancia; y el *tabú de mirar* en las culturas iconofóbicas. En otras palabras: las palabras de las Sagradas Escrituras, que deben leerse literalmente, en una literalidad que fácilmente cae en la trampa del esencialismo; la fantasía como alimento de los cuentos; y el rostro como objeto de la mirada que no debe ser visto. El refugiado que mira solo la mitad de su rostro en un espejo alude a este último aspecto. En este sentido, el punto moral de tales historias consiste en plantear el tabú y, al mismo tiempo, exigir compasión.

El tema de esta contradicción es la condena al fracaso del amor cuando es iniciativa de la mujer. En la historia de José/Yusuf hay varias razones para el tabú: él es más joven que ella, proviene de una cultura diferente (la Biblia hebrea sitúa la historia en el Egipto extranjero) y es su subordinado en las tareas del hogar. La versión coránica, en cambio, es muy diferente. Esa fue la fuente para Thomas Mann, quien escribió su

²¹ Sobre el concepto de Deleuze, véase el muy lúcido artículo de Biehl y Locke (2010).

novela de cuatro volúmenes *José y sus hermanos* durante la siniestra década entre 1933 y 1943. En esa versión se produce un baño de sangre entre las amigas de la mujer, muy doloroso, causado por el acto de pelar naranjas ácidas. La historia presenta una escena literal de compasión y sufrimiento conjunto. El fragmento del Corán leído al final de la película lo dice claramente. En vista de las diferentes teorías de la identificación, esta puesta en escena literal del Corán gana en actualidad. La escena presenta la vieja narración sobre la ansiedad de los hombres frente a las mujeres a modo de teoría visual de la solidaridad entre ellas. Esto puede resultar bastante sorprendente, dado que los prejuicios actuales contra la cultura musulmana apuntarían en la dirección contraria. Ese doble y contradictorio encuadre del refugiado solitario con la historia de José/Yusuf es precisamente eso: un encuadre, en el sentido de una sugerencia para leer el resto de la película. Ante todo, el llamado a la solidaridad debe ser *visto*. Al hacer esta película, Lena Verhoeff y yo hemos explorado el mundo audiovisual como un laboratorio, buscando significados, modos y medios capaces de animar a los espectadores a ver al extranjero, al refugiado y al inmigrante desde una perspectiva positiva, receptiva y empática, deseándoles la bienvenida. Este es un ejemplo de experimentación en el museo como laboratorio. Obligar a los espectadores a actuar visualmente convierte este experimento en lo opuesto a la IA. En lugar de programar imágenes ya hechas para que los espectadores las vean y las entiendan de forma automática y pasiva, este modelo obliga a los espectadores a buscar al refugiado, ya que, si no hacen ese esfuerzo de visionado, no llegan a ver nada que merezca la pena. El refugiado es el centro de las imágenes; sin él, todo parece inútil. No hay espectáculo preparado.

Un aspecto importante del video es su intermedialidad esencial. La inevitable integración de palabras e imágenes, color, sonido, narratividad y efectos tecnológicos, entre otros, demuestra claramente que ningún marco disciplinario por sí solo servirá para comprender, analizar y enseñar la participación significativa y generalizada de la intermedialidad en la cultura. W. J. T. Mitchell ha argumentado acertadamente que no existen diferencias «esenciales» entre los medios, incluso si difieren en apariencias institucionales y formales (1987, pp. 2-3). Lo que me llama la atención en el título de los dos volúmenes editados por Lars Elleström poco antes de su prematuro fallecimiento, en 2021, es principalmente la palabra *relaciones*, en combinación con la preposición *inter-*. Esta relación es particularmente importante para mí. En el título de esos dos volúmenes, *Beyond Media Borders: Intermedial Relations among Multimodal Media*, cada palabra cuenta y es programática.

Para que esto se centre menos en la transgresión de las fronteras entre los medios y ponga en primer plano la integración como *inter-ship* es que considero oportuno la *cita*: la adopción de elementos de una obra en otra. Esas adopciones son fácilmente distinguibles y más fáciles de enseñar: los conocimientos obtenidos se pueden transferir con claridad. Intermedialidad vista como *cita*, como una refundición de palabras e imágenes pasadas a obras nuevas, posteriores o contemporáneas. Cada caso muestra formas específicas en las que la cita es vital para la nueva obra de arte, así como para la fuente de la que se deriva y para la cual, debido a la reciprocidad del tiempo (en contraposición a la linealidad cronológica), se convierte, a su vez, en una nueva fuente. Así, esos productos mediáticos citados presentan cuestiones teóricas tal como están implícitas en la práctica representacional del pasado, pero solo pueden percibirse a través del desvío del presente capaz de transformar tanto estas cuestiones teóricas como las obras precedentes que se citan.²²

Si se reflexiona detenidamente, el concepto de *cita* puede llevarnos más allá de la comprensión común del término. Eso ha sido resumido acertadamente por Thomas McEvelley (1993, pp. 168-169). El autor señala que la cita no es una práctica unificada con objetivos comunes. Pero sostengo que nuestra película demuestra cómo esta práctica redefine y complica la noción misma de cita, como un aspecto crucial de los productos mediáticos, así como las transferencias y transformaciones de un producto mediático a otro, a través de inflexiones de sus respectivos medios. En resumen, las citas son indispensables para comprender la práctica intermediaria y los productos mediáticos que produce. Esto convierte la cita del grabado de Rembrandt al comienzo del cortometraje en un objeto teórico. La fusión de líneas orientada a la abstracción sugiere una afirmación sobre los medios que encuentro importante para el aprendizaje de mirar con atención al refugiado.

El enfoque de Lars Elleström en la idea de lo semiótico, un concepto y un campo que por sí solo ya indica la necesidad del «más allá» en el título del libro, demuestra una coherencia de pensamiento sin dogmatismo. La semiótica es una modalidad necesaria para comunicar (2021, p. 46). Utiliza el concepto de «creación de significado» en un sentido preciso: tanto el productor como el receptor procesan el producto

²² Sobre la intermedialidad, véanse los dos volúmenes editados por Lars Elleström que mencioné (2021). Elleström introdujo el término productos mediáticos para evitar la repetición de términos más comunes como texto, imagen y película.

mediático en busca de significado. Considero que esto es una característica de la perspectiva semiótica. Eligiendo un concepto entre los muchos que pertenecen a la intermedialidad, vinculo mis reflexiones a lo específico como la postura intelectual que recomiendo a los lectores de este ensayo y a los espectadores de la película, así como a los visitantes del museo en general. Este es un modo de razonamiento conceptual en el que nada se da por sentado. Mantengo la intermedialidad y la semiótica como intrincadamente conectadas. Esta conexión es necesaria, ya que una «creación de significado» siempre dinámica, el área de análisis de la semiótica, es constantemente relevante en los procesos intermediales. Un problema al teorizar es equilibrar la generalización con el análisis detallado. La razón de mi insistencia en la inclusión de citas como integración de elementos de productos mediáticos anteriores en uno siguiente, es un medio para limitarme e impedir afirmaciones indebidamente generalizadas y vagas, y también para poner en primer plano la paradoja del tiempo.

Se pide a los espectadores que busquen visibilidad y se regocijen con el resultado de esa hospitalidad visual, en lugar de lamentar la porosidad de las fronteras de Europa y el número de refugiados. Los momentos de visibilización producen, o representan, el utópico «mundo mejor»: un mundo donde la alteridad se funde con los encuentros, produciendo *inter-ships*. Ese es, al menos, el objetivo de nuestro cortometraje. Y estamos muy agradecidas a todos los que han colaborado, mencionados en los créditos finales, especialmente al actor Sly Maceo Sampimón, a quien retamos a transformar su alegre apariencia cotidiana en una triste soledad, algo que ha hecho con gran maestría y creatividad. Y, por supuesto, damos las gracias a la gente de SPEME, a Ihab Saloul y a los alumnos de su programa. Pero, sobre todo, nos alegramos de la participación de visitantes que se toman lo suficientemente en serio la utópica innovación del museo orientada al futuro como para dedicar más tiempo del requerido a ver esta película. Para ello, los asientos son indispensables.

Referencias bibliográficas

- Adorno, T. W. (1991). *The Essay as Form. Notes to Literature* (vol. 1; pp. 3-23). (Trad. Shierry Weber Nicholson). New York: Columbia University Press.
- Adorno, T. W. (2003). *Can One Live After Auschwitz? A Philosophical Reader* (Ed. Rolf Tiedemann. Trad. Rodney Livingstone et al.). Stanford: Stanford University Press. (Original publicado en 1974).
- Bal, M. (2008). *Loving Yusuf: Conceptual Travels from Present to Past*. Chicago: University of Chicago Press.
- Bal, M. (2011). *Art and Visibility in Migratory Culture: Conflict, Resistance, and Agency*. Eds. Mieke Bal and Miguel Á. Hernández-Navarro. Amsterdam: Rodopi.
- Bal, M. (2015). The Last Frontier: Migratory Culture, Video, and Exhibiting without Voyeurism. En Coombes, A. E., & Phillips R. B. (Eds.), *The International Handbooks of Museum Studies: Museum Transformations* (vol. 4, pp. 415-438). London: John Wiley & Sons, Ltd.
- Bal, M. (2017). *Emma & Edvard Looking Sideways: Loneliness and the Cinematic*. Brussels: Mercatorfonds.
- Bal, M. (2020a). *Exhibition-ism: Temporal Togetherness. The Contemporary Condition*. Berlin: Sternberg Press.
- Bal, M. (2020b). It's About Time! Trying an Essay Film. *Text Matters*, (10), 27-48. <https://doi.org/10.18778/2083-2931.10.02>
- Bal, M. (2020c). *Don Quijote: Tristes figuras / Don Quijote: Sad Countenances*. Murcia: Cendeac.
- Bal, M. (2022a). Refugees and Representation: An Impossible Necessity. *Humanities*, 11(29). <https://www.mdpi.com/2076-0787/11/1/29>
- Bal, M. (2022b). *Image-Thinking: Art Making as Cultural Analysis*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Bal, M. (2023). Halting the News. En Huber, M., *Archive OneThirty* (pp. 10-17). Deutscher Kunstverlag.
- Biehl, J. & Locke, P. (2010). Deleuze and the Anthropology of Becoming. *Current Anthropology*, 51(3), 317-351. <https://doi.org/10.1086/651466>
- Bois, Y. A., Hollier, D., Krauss, R. & Damisch, H. (1998). A Conversation with Hubert Damisch. *October*, 85, 3-17.
- Boochani, B. (2020). *Sin más amigos que las montañas*. Barcelona: Rayo Verde.
- Elleström, L. (Ed.). (2021). *Beyond Media Borders: Intermedial Relations among Multimodal Media* (vol. 1 y 2). London: Palgrave Macmillan.

- Felman, S. (1977). To Open the Question. *Yale French Studies: Literature and Psychoanalysis*, 55/56, 5-10.
- Haraway, D. J. (2019). *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno*. Bilbao: Consonni.
- Huber, M. (2023). *Archive OneThirty*. Berlin: Deutscher Kunstverlag.
- Le Bon, G. (2020). *Psychologie des foules*. Paris: Payot. (Original publicado en 1895).
- Lord, C. (1999). *The Intimacy of Influence: Narrative and Theoretical Fictions in the Works of George Eliot, Virginia Woolf and Jeanette Winterson*. Rome: ASCA Press.
- McEvelley, T. (1993). Ceci n'est pas un Bidlo? Rethinking Quotational Theory. En *The Exile's Return: Toward a Redefinition of Painting in the Post-Modern Era* (pp. 167-173). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mitchell, W. J. T. (1987). Going Too Far with the Sister Arts. En Hefferman, J. A.W. (Ed.), *Space, Time, Image, Sign: Essays in Literature and the Visual Arts* (1-10). New York: Peter Lang.
- Mitchell, W. J. T. (2021). Present Tense: An Iconology of the Epoch. *Critical Inquiry* 47, 370-406.
- Sassen, S. (2014). *Expulsions: Brutality and Complexity in the Global Economy*. Harvard: Harvard University Press.
- Van Alphen, E. (1999). Symptoms of Discursivity: Experience, Memory and Trauma. En Bal, M. Crewe, J. & Spitzer, L. (Eds.), *Acts of Memory: Cultural Recall in the Present* (pp. 24-38). New Hampshire: University of New England Press.

La literatura en la era de la inteligencia artificial: un estudio preliminar sobre los modelos extensos de lenguaje¹

Yan Hu

Universidad de Stirling
yan.hu@stir.ac.uk

Recibido: 2/10/2024
Aceptado: 12/10/2024

Resumen

Este artículo explora el impacto de los modelos extensos de lenguaje, como GPT-4, en la creación literaria, examinando el potencial de nuevos géneros y estilos, al tiempo que aborda preocupaciones sobre la autoría, la originalidad y el sesgo. A medida que la literatura generada por la inteligencia artificial (IA) gana prominencia, surgen preguntas en torno a los derechos de autor y la propiedad intelectual, lo que exige una reevaluación de los conceptos tradicionales de autoría. A pesar de los posibles desafíos, el contenido generado por IA puede fomentar un mundo literario más diverso e inclusivo, superando barreras culturales y lingüísticas y animando una mayor participación en los procesos creativos. Este estudio exige un examen prudente y crítico de las oportunidades y los desafíos que presenta la IA en el ámbito literario.

Palabras clave: destrucción creativa; industria creativa; copyright; diversidad creativa; modelos lingüísticos.

Literature in the Age of Artificial Intelligence: A Preliminary Study on the Big Language Model AI

Abstract

This paper explores the impact of large language model AI, such as GPT-4, on literary creation, examining the potential for new genres and styles while addressing concerns about authorship, originality, and bias. As AI-generated literature gains prominence, questions surrounding copyright and intellectual property emerge, necessitating re-evaluation of traditional concepts of authorship. Despite potential challenges, AI-generated content may foster a more diverse and inclusive literary world, bridging cultural and linguistic barriers and encouraging greater participation in creative endeavours. This study calls for a prudent and critical examination of the opportunities and challenges AI presents in the literary domain.

Keywords: creative destruction; creative industry; copyright; creative diversity; large language models.

¹ Traducción del inglés: Álvaro Lema Mosca.

A literatura na era da inteligência artificial: um estudo preliminar sobre os grandes modelos de linguagem

Resumo

Este artigo explora o impacto dos grandes modelos de linguagem, como o GPT-4, na criação literária, examinando o potencial para novos gêneros e estilos, ao mesmo tempo que aborda preocupações sobre autoria, originalidade e viés. À medida que a literatura gerada por inteligência artificial (IA) ganha destaque, surgem questões sobre direitos autorais e propriedade intelectual, exigindo uma reavaliação dos conceitos tradicionais de autoria. Apesar dos possíveis desafios, o conteúdo gerado por IA pode promover um mundo literário mais diverso e inclusivo, superando barreiras culturais e linguísticas e incentivando maior participação nos processos criativos. Este estudo demanda uma análise prudente e crítica das oportunidades e desafios que a IA apresenta no campo literário.

Palavras-chave: destruição criativa; indústria criativa; direitos autorais; diversidade criativa; grandes modelos de linguagem.

Introducción

El rápido desarrollo de la inteligencia artificial (IA) y las tecnologías de aprendizaje automático ha tenido un profundo impacto en todos los aspectos de la vida humana. Algunos académicos (Dhingra et al., 2023; Srivastava et al., 2022) señalan que la IA tiene un profundo impacto en los campos de la producción creativa y la expresión del lenguaje a través de la iteración continua. En los últimos meses, los modelos extensos de lenguaje producidos con IA² (en inglés, LLM) han logrado un gran desarrollo en el campo del procesamiento del lenguaje natural, cambiando la forma en que las personas interactúan con el contenido de texto (Bessen, 2018). GPT-4, Bert y otros modelos de lenguaje grande ya pueden simular los patrones lingüísticos complejos y las características de creación literaria exclusivas de los seres humanos. Después de ser entrenados por los usuarios, estos pueden generar contenido específico según los requisitos.

Con el rápido desarrollo de este tipo de IA, es hora de volver a explorar y reexaminar su impacto en la creación literaria y en las industrias relacionadas que crean contenido textual como principal modo de producción. Es previsible que, a medida que la velocidad de la iteración tecnológica siga acelerándose, cada vez más instancias de creación y ocupaciones se vean afectadas de alguna manera. Especialmente en la era actual, el bloqueo tecnológico no puede amenazar la motivación de la creación de contenido textual. Bajo esta tendencia general en el mundo, cualquier variable que perturbe la forma y el método de escritura impulsará cambios en la literatura global y en los campos relacionados con esta.

El modelo extenso de lenguaje es un modelo que genera continuamente nuevos datos de texto procesando informaciones existentes en todo el mundo y utilizando, además, tecnología de aprendizaje profundo para «comprenderlos» (Bubeck et al., 2023). En ese ciclo continuo de «producción» y «comprensión», el programa simula las características lingüísticas y la lógica narrativa de los textos humanos preexistentes, para finalmente elaborar nuevos contenidos que se ajustan a los hábitos de expresión humana y parecen ser «correctos».

El grupo de académicos e ingenieros dirigidos por Alec Radford (2018), de la empresa OpenAI, señaló que el desarrollo de modelos extensos de lenguaje está limitado principalmente por las diferentes interpretaciones de la «generación del lenguaje» en su mecanismo de aprendizaje profundo, lo que provoca algunas diferencias. Tomemos como ejemplo el recientemente popular ChatGPT. La tecnología del GPT (transformador generativo preentrenado) utiliza un tipo denominado «modelo generativo de preentrenamiento». La generación de contenidos puede entenderse siguiendo un patrón de ciclos de palabras, es decir, el chat juzga el contenido que la siguiente palabra puede necesitar en función de la palabra anterior. Antes de producirlo, utiliza el vocabulario aparecido en el contexto precedente para hacer coincidir el texto generado a continuación según

² Un modelo extenso de lenguaje, también llamado modelo de lenguaje grande o LLM (en inglés Large Language Model), es un sistema que consta de una red neuronal entrenado con grandes cantidades de texto sin etiquetar mediante aprendizaje supervisado, capaces de generar texto de manera compleja.

un índice de probabilidades. Si eso sucede, el usuario requiere que, en el proceso posterior de generación de nuevo contenido, muestre modismos relacionados, por ejemplo, con la idea «satisfacciones de la vida». Luego, filtra activamente las opciones que no cumplen con los requisitos para generar así el contenido que la gente «necesita». Siguiendo el caso anterior, el algoritmo mostraría palabras como *vivir*, *viajar* o *trabajar*. La forma en que el chat BERT, de Google, genera texto es más parecido a una prueba de espacios en blanco (Test Cloze), en la que se suprimen a un texto una palabra cada cinco, dejando intactas la primera y la última oración. De esa forma, BERT juzga las frases o el vocabulario que faltan según la longitud de la oración en el contexto, para completar los lugares vacíos.

A medida que estos modelos imitan cada vez más el estilo y el vocabulario de la escritura humana, tienen el potencial de revolucionar todos los aspectos de la escritura creativa en el futuro. El continuo desarrollo de los modelos lingüísticos ha llevado a pensar en el futuro de la creación literaria, el papel del ser humano en ella y el posible surgimiento de nuevos géneros y estilos.

La «destrucción creativa» y los modelos extensos del lenguaje

La noción de «destrucción creativa» refiere al proceso en el que el crecimiento económico y la innovación tecnológica promueven la transformación industrial, lo que a menudo conduce a la eliminación de industrias antiguas y al surgimiento de otras nuevas (Aghion y Howitt, 1990; Schumpeter, 2015). Algunos académicos creen que la «destrucción creativa» es una fuerza importante detrás del desarrollo económico y social, en tanto la innovación es un significativo impulsor de los ciclos económicos (Dachs et al., 2017).

El economista James Bessen (2018) ha estudiado más a fondo el papel de la «destrucción creativa» en el contexto de la innovación tecnológica, centrándose en el impacto de la inteligencia artificial en el trabajo. Él cree que comprender el proceso de «destrucción creativa» es fundamental para vislumbrar cómo las tecnologías de IA darán forma al futuro de la creación de contenido. También señala aquello a lo que los responsables políticos y los académicos deberían prestar atención y que puede cambiar la cultura popular y los modelos educativos en la época actual. Sugiere, además, que la adaptación a la cultura de masas y a los modelos educativos de la nueva era puede ser la potencial fuerza impulsora para mantener a la sociedad actualizada. Por su parte, Chris J. Vargo y Toby Hopp (2016) amplían la noción de «destrucción creativa» en el contexto de la lógica dominante de los servicios, enfatizando las implicaciones tanto positivas como negativas del valor en un panorama económico en evolución. Esta perspectiva implicaría que, con el avance continuo de la IA, las industrias relacionadas a la literatura y la creación de contenidos puedan ser inicialmente «destruidas» por la tecnología. Como consecuencia, dichas industrias serían las primeras en adaptarse al impacto de las nuevas tecnologías y tomar la delantera en la siguiente etapa de desarrollo.



Fig. 1. Modelo extenso de lenguaje (LLM)

El impacto de la IA en las industrias creativas ha sido un tema de creciente interés, a medida que las tecnologías de IA se vuelven más avanzadas y se integran en todos los aspectos del proceso creativo. Terry

Flew y Stuart Cunningham (2010) han analizado su impacto en las industrias creativas. Creen que la «destrucción creativa» de la IA traerá muchos desafíos y oportunidades a la sociedad. Asimismo, el sociólogo David Hesmondhalgh (2013) ha estudiado la interrelación entre el desarrollo tecnológico y la tendencia de desarrollo de las industrias culturales en un sentido más amplio, centrándose principalmente en la forma en que la innovación promueve la transformación de la industria cultural. De ese modo, propone que la «destrucción creativa» impulsada por las nuevas tecnologías dará forma a una nueva cultura sobre la base de promover la mejora de la eficiencia industrial. Juan Mateos-García y su equipo (2018) realizaron un estudio comparativo de múltiples casos sobre el impacto de la IA en el trabajo. Descubrieron que, en las industrias relacionadas con la creación y aplicación de textos, la IA capaz de generar contenido mejorará en gran medida la eficiencia del trabajo no creativo. Sugieren que esos trabajos de lenguaje modular y formulado podrían ser reemplazados con el desarrollo de la tecnología de IA. Sin embargo, señalan además que para la IA resulta difícil imitar la capacidad creativa humana. Actualmente, es dificultoso simular el proceso de creación literaria humana a través de códigos y modelos complejos. Basándose en la teoría de la destrucción creativa, los autores proponen que las personas deberían abrazar la revolución tecnológica, adaptarse a los cambios y participar en la configuración de una nueva ecología.

En el campo de la crítica literaria, Franco Moretti (2015) ha explorado la introducción de datos para realizar análisis computacional sobre la estructura lingüística de las obras, logrando un método de análisis de datos relativamente básico para examinar el contenido y las tendencias literarias. Su investigación demuestra el potencial de la tecnología de IA impulsada por la computación para imitar a los seres humanos en el análisis literario y la creación simple. Otros académicos (Carlini et al., 2021) han discutido el potencial de los modelos de lenguaje impulsados por IA (como GPT-3 y GPT-4) basándose en sus predecesores. Señalan que los modelos extensos de lenguaje pueden ayudar a los agentes de las industrias creativas a través de algoritmos autorregresivos, especialmente en lo que concierne a la escritura y la generación de contenido.

La tecnología de IA tiene el potencial de traer enormes cambios a las industrias relacionadas con la producción de contenido de texto a través del proceso de «destrucción creativa». La fuerza impulsora de este cambio, a juzgar por las funciones del actual modelo extenso de lenguaje, se limita temporalmente a ayudar a los humanos a lidiar con la clasificación de textos simples, a resumir y producir contenido al alcance del pensamiento formulaico del programa. Sin embargo, la velocidad de iteración de este tipo de IA es cada vez más rápida. Cuando inicié esta investigación, hace más de año y medio, el modelo GPT acababa de lanzar la tercera generación de su chatbot. Ahora ya van por la cuarta. Quizás, el modelo extenso de lenguaje consiga remodelar toda la industria creativa a una velocidad aún mayor. Por ejemplo, la integración de la tecnología de IA en la creación literaria puede traer nuevas formas de expresión, técnicas narrativas novedosas y procesos de producción de contenidos más eficientes. Por otro lado, la «destrucción creativa» impulsada por la IA podría provocar pérdidas de empleo, cambios en los roles creativos tradicionales y en el equilibrio de poder dentro de las industrias creativas. Estas oportunidades y desafíos pueden hacerse realidad en el futuro inmediato.

«Destrucción creativa» y creación literaria desde una perspectiva histórica

La tecnología desempeña un papel central en la «destrucción creativa», en tanto catalizadora y facilitadora del cambio. Los avances tecnológicos, a menudo, conducen al desarrollo de nuevos modelos de negocio o a la reconfiguración de modelos ya existentes, lo que provoca cambios en la estructura de la industria y la dinámica competitiva (Foster, 1987). Por ejemplo, el auge de la tecnología digital transformó la industria de la música mediante la llegada de los servicios de transmisión en línea, lo que indujo al declive de las tiendas de discos tradicionales y las ventas físicas (Leyshon, 2009). Además, la tecnología puede alterar la dinámica del mercado existente al reducir las barreras de entrada y facilitar el surgimiento de nuevos competidores. El desarrollo de internet y la tecnología de la información digital ha generado muchos nuevos modelos de negocio e industrias, como el comercio electrónico y el marketing digital, que han alterado las industrias tradicionales del comercio minorista y la publicidad (Cohen, 2008).

Mirando hacia atrás en la historia de la humanidad, el progreso tecnológico ha provocado cambios significativos en la forma en que se produce, distribuye y consume la literatura. Tomemos como ejemplo la imprenta de Gutenberg en el siglo XV. La popularización de la tecnología de la imprenta cambió por completo la producción y difusión de libros y obras culturales en la Edad Media, convirtiendo la lectura en una opción

para el público. Detrás de esto estaba el desarrollo de la tecnología de impresión que acarreó la «destrucción creativa» a toda la sociedad europea. Con la impresión tradicional, el modo de comunicación cambió, creando nuevos géneros y contenidos creativos. Ese cambio, a su vez, afectó la forma y la eficiencia con la que se difundía el conocimiento en todo el mundo. Del mismo modo, la aparición de la tecnología digital ha propiciado nuevas formas de creación y consumo literario. Por ejemplo, en la era de internet, cada vez más personas pueden leer y comprar libros en línea, y algunos prefieren escucharlos a través de audiolibros. Todos estos son fenómenos de «destrucción creativa» provocados por la tecnología digital. Puede verse que la «destrucción creativa» impulsada por la tecnología tiene el potencial de remodelar el panorama literario, liderar la innovación de los métodos de producción de textos y promover el surgimiento de nuevas formas y géneros literarios. Este es un momento completamente inédito en la historia de la humanidad.



Fig. 2. ChatGPT, ejemplo de chatbot

El surgimiento de los modelos extensos de lenguaje como ChatGPT o BERT ha traído nuevas oportunidades y desafíos al campo de la creación literaria. Los modelos lingüísticos impulsados por la IA podrían alterar las prácticas literarias tradicionales al automatizar algunos aspectos del proceso creativo, desde la producción de contenidos y la asistencia en la edición hasta la corrección de pruebas, entre otros. En resumen, el usuario no cuenta con un estándar de evaluación fijo, sino que puede cambiar su propio rendimiento de manera arbitraria según sus deseos.

Imaginemos una situación en la que el uso de la IA en el trabajo de guionistas y organizadores de eventos podría conducir a nuevas formas de narración y estructuras narrativas. A diferencia de la producción tradicional por la que se invita a los autores a escribir contenido vinculado al tema, la creación de IA no tiene ningún gusto o aversión personal. Tomando GPT-4 como ejemplo, la IA también carece de restricciones morales en esa etapa. El contenido generado puede ajustarse, *literalmente*, a los requisitos de la audiencia, es decir, ser un texto «a medida». Y el contenido literario de esas creaciones puede contener elementos difíciles de producir para los escritores humanos. Cuando los humanos crean contenidos literarios, siempre están influenciados por los antecedentes de su propia época y las opiniones estéticas y filosóficas de la sociedad. Sin embargo, los modelos extendidos de lenguaje se entrenan con datos que los humanos han recogido durante miles de años. Para esos modelos, el trasfondo de la época, su estética y filosofía no los hace «pensar». Por el contrario, para ellos, la epistemología y la ontología de las personas de cualquier época solo se diferencian en algunos datos y no afectan su estilo habitual de creación de contenidos.

A medida que la literatura generada por IA gana prominencia, también lo hacen las cuestiones relacionadas con la autoría y la propiedad intelectual. La forma en que se conservan los derechos de autor de aquellas obras creadas por la IA (incluso cuando el texto tiene derechos de autor), debe aún esperar a mayores debates en los círculos legales y literarios. La línea que separa el contenido generado por humanos y por máquinas no puede trazarse por medios intuitivos. Supongamos que uno crea un esquema para una novela de ciencia ficción, se le pide a la IA que lo ayude a completar los detalles. ¿Debería considerarse a dicha novela como una

obra «original» y dotada de los correspondientes poderes legales y de difusión? Es plausible que cada vez más debates sobre las obras culturales concebidas con IA se centren en su condición de «obras originales» u «obras derivadas». Yendo un paso más allá, quizás el debate eventualmente gire hacia el grado de participación de la IA en las obras como indicador cuantitativo para la enunciación de leyes y regulaciones.

La participación de la IA en el proceso creativo tiene implicaciones directas en los derechos de autor y la protección de la propiedad intelectual. Actualmente, la ley de derechos de autor no otorga privilegios legales a las obras generadas por IA porque no se consideran obras originales de autores humanos (Hugenholtz y Quintais, 2021). Esto podría limitar la capacidad de los creadores a la hora de proteger sus obras generadas con IA del uso o copia no autorizados, planteando desafíos a asuntos como la publicación, la difusión y las operaciones de propiedad intelectual. A medida que más y más empleados de la industria creativa comienzan a utilizar la IA para ayudarse a completar su trabajo diario, ¿no tendría ese trabajo derechos de autor por el simple hecho de que se utilizó parcialmente la IA? Me temo que esto provocará que las legislaturas de varios países tengan debates similares al «caso Mazer vs. Stein»,³ ocurrido en Estados Unidos. La gente será quien redefina la propiedad intelectual de una obra.

Por otro lado, el uso de la IA en la creación literaria puede ayudar a los autores humanos a formar un sistema creativo único. En la actualidad, el modelo extenso de lenguaje, tomando ChatGPT como ejemplo, ha abierto sucesivamente el puerto API de la red. Cualquiera puede recurrir directamente a la IA para obtener lo que necesita. El autor puede digitalizar un corpus previamente escrito y subirlo a una base de datos. A continuación, deja que la IA lo imite y genere un contenido literario capaz de adaptarse a sus características creativas. Este fenómeno ha llegado antes de lo que esperábamos y tiene un impacto directo en el concepto tradicional de autoría. Esa colisión se está extendiendo a otras áreas de la producción de contenidos, como el comisariado museístico y la publicación.

Los modelos extensos del lenguaje también pueden impulsar a más personas a unirse a las filas de los creadores. Gracias a la imitación de los estilos, géneros e idiomas, ciertas personas con buenas ideas para la creación literaria, pero carentes de una educación literaria adecuada debido a condiciones objetivas, pueden confiar en la IA para su momento creativo. Su popularidad ha bajado objetivamente el umbral de la creatividad. Con el desarrollo de la tecnología, los modelos de lenguaje como GPT pueden ya convertir lenguaje y texto. Ese avance trae un abanico de posibilidades para las personas con discapacidades físicas. Debido a las importantes diferencias entre los distintos idiomas, a menudo un autor excelente solo puede escribir con soltura en su lengua materna. Ahora, con la popularización de la tecnología de IA, los autores también pueden componer obras literarias en otros idiomas. Este nuevo tipo de literatura puede salvar las barreras de los orígenes culturales al ofrecer varios idiomas, promoviendo así la cooperación y los intercambios de culturas y disciplinas en todo el mundo.

Conclusión

A medida que la tecnología generada por IA continúa desarrollándose, es probable que surjan nuevos géneros y estilos en el campo de la literatura. Ese cambio tiene una alta probabilidad de ampliar los límites de la creación literaria de una manera totalmente inesperada para los autores humanos. La «destrucción creativa» provocada por ese desarrollo se extenderá gradualmente a toda la industria creativa, a medida que la comprensión y la aplicación de la IA por parte del público se vuelvan más comunes. Probablemente, el nacimiento y la difusión de nuevos temas y estilos compensará a la cultura de masas, la ideología social y las necesidades de contenido del público. Deberíamos examinar de manera más prudente y crítica las oportunidades y desafíos que plantea en la creación literaria el modelo extenso de lenguaje como GPT-4.

La aplicación de esos modelos en la escritura tiene el potencial de revolucionar el proceso creativo, introduciendo nuevos géneros, estilos y formas de expresión. Sin embargo, también plantea cuestiones importantes sobre la autoría, la originalidad y el posible sesgo y homogeneización en el contenido generado por la IA. Al considerar cuidadosamente esas inquietudes, podremos aprovechar el poder de la IA para aumentar la creatividad humana, fomentar la diversidad y la innovación, y crear un panorama literario más inclusivo y vibrante.

³ Este caso, ocurrido en 1954, estableció la aplicación de los derechos de autor a las obras de arte creadas con fines utilitarios, como lámparas u otros objetos funcionales [N. del T.].

Referencias bibliográficas

- Aghion, P., & Howitt, P. (1990). A model of growth through creative destruction. *The Quarterly Journal of Economics*, 107(4), 1403-1430.
- Bessen, J. (2018). *AI and Jobs: The role of demand* (Working paper n.º 24235). National Bureau of Economic Research. <http://www.nber.org/papers/w24235>
- Bubeck, S., Chandrasekaran, V., Eldan, R., Gehrke, J., Horvitz, E., Kamar, E., Lee, P., Lee, Y. T., Li, Y., Lundberg, S., Nori, H., Palangi, H., Ribeiro, M. T., & Zhang, Y. (2023). Sparks of artificial general intelligence: Early experiments with gpt-4. arXiv preprint. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2303.12712>
- Carlini, N., Tramèr, F., Wallace, E., Jagielski, M., Herbert-Voss, A., Lee, K., Roberts, A., Brown, T., Song, D., Erlingsson, Ú., Oprea, A., & Raffel, C. (2021, August). Extracting Training Data from Large Language Models. In *30th USENIX Security Symposium (USENIX Security 21)* (pp. 2633-2650). <https://www.usenix.org/conference/usenixsecurity21/presentation/carlini-extracting>
- Cohen, N. S. (2008). The valorization of surveillance: Towards a political economy of Facebook. *Democratic Communiqué*, 22(1), 5-22.
- Dachs, B., Hud, M., Koehler, C., & Peters, B. (2017). Innovation, creative destruction and structural change: firm-level evidence from European countries. *Industry and Innovation*, 24(4), 346-381. <https://doi.org/10.1080/13662716.2016.1261695>
- Dhingra, S., Singh, M., SB, V., Malviya, N., & Singh Gill, S. (2023). Mind meets machine: Unravelling GPT-4's cognitive psychology. arXiv preprint. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2303.11436>
- Flew, T., & Cunningham, S. (2010). Creative Industries after the First Decade of Debate. *The Information Society*, 26(2), 113-123. <https://doi.org/10.1080/01972240903562753>
- Foster, R. N. (1987). *Innovación: la estrategia del triunfo*. Barcelona: Folio.
- Hesmondhalgh, D. (2013). *The Cultural Industries*. New York: Sage.
- Hugenholz, P. B., & Quintais, J. P. (2021). Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output? *IIC-International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 52(9), 1190-1216. <https://doi.org/10.1007/s40319-021-01115-0>
- Leyshon, A. (2009). The Software Slump?: Digital Music, the Democratisation of Technology, and the Decline of the Recording Studio Sector within the Musical Economy. *Environment and Planning*, 41(6), 1309-1331. <https://doi.org/10.1068/a40352>
- Mateos-García, J., Windsor, G., & Chataway, J. (2018). *The Impact of Artificial Intelligence on Work: An Evidence Synthesis on Implications for Individuals, Communities, and Societies*. Praga: Nesta.
- Moretti, F. (2015). *Lectura distante*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Radford, A., Narasimhan, K., Salimans, T., & Sutskever, I. (2018). Improving Language Understanding by Generative Pre-Training. *OpenAI Blog*. https://cdn.openai.com/research-covers/language-unsupervised/language_understanding_paper.pdf
- Schumpeter, J. A. (2015). *Capitalismo, socialismo y democracia*. Barcelona: Páginas Indómita. (Original publicado en 1942).
- Srivastava, A., Rastogi, A., Rao, A., Shoeb, A. A. M., Abid, A., Fisch, A., Brown, A. R., Santoro, A., Gupta, A., Garriga-Alonso, A., Klusa, A., Lewkowycz, A., Agarwal, A., Power, A., Ray, A., Warstadt, A., Kocurek, A. W., Safaya, A., Tazarv, ... & Wu, Z. (2022). Beyond the Imitation Game: Quantifying and extrapolating the capabilities of language models. arXiv preprint. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2206.04615>
- Vargo, S. L., & Hopp, W. J. (2016). Service-dominant logic: What it is, what it is not, what it might be. In Lusch, R., & Vargo, S. (Eds), *The service-dominant logic of marketing: Dialog, debate, and directions* (pp. 43-56). New York: Routledge.

En ningún lado está escrito que el arte tiene que ser humano: la creación artística frente a la IA y posibles rutas de escape desde la teoría literaria

Andrea Vizcaíno

Universidad de la República
andrea.vizcainodlt@gmail.com

Recibido: 20/09/2024
Aceptado: 14/10/2024

Resumen

El artículo retoma elementos teóricos de la semiótica de Charles Peirce para reflexionar sobre los desafíos que la inteligencia artificial (IA) plantea actualmente a la creación literaria. Estos conceptos permiten examinar cómo los avances tecnológicos cuestionan el prolongado debate sobre la figura del autor en la teoría literaria, a la vez que sugieren formas de revalorizar lo humano en el proceso creativo artístico, sin revivir nociones obsoletas sobre el genio artístico.

Palabras clave: autor; escrituras transpersonales; semiótica; inteligencia artificial.

Nowhere is it Written that Art Has to be Human: Artistic Creation versus IA and Possible Escape Routes from Literary Theory

Abstract

The article is based on theoretical elements from Charles Peirce's semiotics to reflect on the challenges that Artificial Intelligence currently poses to literary creation. These concepts allow for an examination of how technological advances challenge the long-standing debate surrounding the figure of the Author in literary theory, while also suggesting ways to revalue the human aspect in the artistic creative process, without reviving outdated notions of artistic genius.

Keywords: Author; transpersonal writing; semiotics; Artificial intelligence.

Em lugar algum está escrito que a arte precisa ser humana: a criação artística frente à IA e possíveis caminhos de fuga a partir da teoria literária

Resumo

O artigo retoma elementos teóricos da semiótica de Charles Peirce para refletir sobre os desafios que a inteligência artificial apresenta atualmente à criação literária. Estes conceitos permitem examinar como os avanços tecnológicos colocam em questão o prolongado debate sobre a figura do autor na teoria literária, ao mesmo tempo em que sugerem formas de revalorizar o humano no processo criativo artístico, sem recorrer a noções obsoletas sobre o gênio artístico.

Palavras-chave: autor; escritas transpessoais; semiótica; inteligência artificial.

Introducción

La lectura contemporánea de las teorías de Charles S. Peirce (1976) ofrece una oportunidad para reflexionar sobre los avances actuales en inteligencia artificial y su conexión con la creación literaria y artística, en un sentido más amplio. Este trabajo pretende explorar algunos de los principales conceptos teóricos de la semiótica de Peirce. En particular, nos interesa explorar cómo los usos de los conceptos de primeridad, secundidad y terceridad en la antropología semiótica abren un debate sobre los desafíos que enfrenta la creación artística en el contexto de los avances tecnológicos, y que está en diálogo directo con los debates que se desarrollaron a lo largo del siglo XX en la teoría literaria alrededor de la figura del autor.

Los pilares fundamentales de la semiótica son el signo y su relación triádica con el objeto y el interpretante. Según Peirce (1976), el signo es aquello que representa o hace referencia a algo en algún aspecto o carácter para un individuo. Al entrar en contacto con el signo, el interpretante lo vincula a un concepto o imagen mental (lo que Saussure denominaría «significado»). De esta manera, la teoría se articula en torno a tres elementos clave: signo, objeto e interpretante. Entre el signo, el objeto y el interpretante ocurre la semiosis, la construcción de sentido, que Peirce tipifica con los conceptos de primeridad, secundidad y terceridad.

La primeridad es una relación en la que la imagen mental que surge en el interpretante es idéntica al signo, tal como es. Se trata de la cualidad pura de algo, su estado de ser en sí mismo, sin relación con ninguna otra cosa. Es la categoría de la potencialidad, de la sensación o experiencia inmediata antes de que se establezca cualquier relación o comparación. La secundidad da cuenta de una relación en la que el signo crea la imagen de otra cosa que sí mismo en la mente. Implica una relación con un segundo signo, como el humo respecto al fuego. Por otra parte, la terceridad da cuenta de una relación más compleja entre los componentes. Una abstracción que sustenta con diversas premisas la relación entre el signo y el objeto en la mente de alguien, es decir, una noción sistémica del interpretante. Aquí el signo es reconocido como una instancia de un tipo general que permite relacionarlo con otras instancias (réplicas) y es, por lo tanto, una ley.

En este trabajo se retoma el uso de estos conceptos en la teoría sobre tecnologías mediáticas y en la antropología semiótica. En específico, nos interesan los desarrollos de Eitan Y. Wilf (2013), quien identificó que, mientras se utilizaba el concepto de la secundidad, en el estudio de reproducciones, grabaciones, no se había explorado el concepto de terceridad. Él encuentra utilidad en esta categoría para estudiar lo que eran, en su momento, incipientes avances tecnológicos que prometían ser capaces no solo de reproducir canciones (grabadoras), sino de abstraer el estilo de los artistas y producir nuevas canciones. Algo que hoy en día es sumamente actual con la introducción de la inteligencia artificial y los debates en torno a sus «producciones» artísticas. Desde este enfoque semiótico y estructuralista, el estilo es un «tercero» que surge de regularidades en la forma de tocar de un músico, que permiten identificarlo y que pueden ser sustraídas y aprendidas.

La semiótica, el formalismo y el estructuralismo rompieron con la visión romántica de la creación artística en la teoría literaria, que anteriormente se había centrado en exploraciones de la psicología del artista y los personajes. Había una forma de entender la creación literaria como la expresión irreplicable del alma del artista (o incluso de la nación): única, original e inimitable. Pensar el estilo como una técnica aprehensible, implica abrirse a la posibilidad de que este pueda ser imitado y apropiado por otras personas... o tecnologías.

Roland Barthes¹ (1987) identifica que las nuevas corrientes de teoría literaria que predominaron en el siglo XX, como la semiótica, el formalismo y el estructuralismo, suponen una ruptura con la figura mítica del autor, pues privilegian el aspecto formal del lenguaje y abandonan las exploraciones esteticistas y románticas de la psicología, el alma o la genialidad del artista. Son estas corrientes verdaderas revoluciones en su época, las que moldean a la literatura moderna y atraviesan diversas vanguardias (surrealismo, *nouveau roman*, futurismo, entre otras) (Gil, 2014).

El escritor moderno nace a la vez que su texto; no está provisto en absoluto de un ser que preceda o exceda su escritura, no es en absoluto el sujeto cuyo predicado sería el libro; no existe otro tiempo que el de la enunciación, y todo texto está escrito eternamente aquí y ahora (Barthes, 1987, p. 3).

¹ Es importante considerar que la postura estructuralista de Barthes tuvo importantes modificaciones a lo largo de su vida. En lo que se refiere al autor, se observa que en sus últimas producciones hay una incesante reflexión sobre la relación literatura-vida, esto se incorporará a la reflexión más adelante.

Por otro lado, los algoritmos que sustentan las tecnologías de la inteligencia artificial abrevan de supuestos cercanos a las nociones semióticas que Barthes relaciona con la muerte del autor.² Se alimentan vorazmente de reproducciones, enunciaciones, hasta ser capaces de abstraer las relaciones de terceridad (por ejemplo, el estilo del artista) y adquieren una capacidad generativa. Pueden crear materialidades nuevas a partir de ese aprendizaje, no solo reproducir las creaciones ya hechas como una grabadora. En su base, la inteligencia artificial está dotada de mecanismos de aprendizaje cuyo objetivo es que conforme la máquina se alimenta de datos va construyendo modelos a partir de ellos y, después, los utiliza como hipótesis en la experiencia para irlos perfeccionando (Norvig y Russel, 2020, p. 651).

De esta cercanía de los supuestos de base del Modernismo (supresión de la subjetividad, énfasis en el aspecto formal lenguaje) y las tecnologías de inteligencia artificial, no queda más que preguntarnos si durante este siglo se estuvo preparando el terreno para que el arte viera llegar a sus puertas un nuevo ejército bárbaro: el de las máquinas. Desde el enfoque formalista, la reciente capacidad de la inteligencia artificial para generar creaciones artísticas parece confirmar los preceptos más estructuralistas de la semiótica: el arte está en el lenguaje, no en el autor. En este artículo, se pondrá en discusión la problemática de la autoría y de su posible apropiación por parte de las nuevas tecnologías. ¿Qué implicaciones tiene que la inteligencia artificial sea capaz de mimetizar la creación literaria?, ¿qué elementos de esta apropiación resultan preocupantes y por qué?, ¿cuáles son los posibles caminos para la desapropiación?

El enemigo no es la máquina, es el capitalismo: planteamiento de la disyuntiva actual frente a la irrupción de la IA en la creación artística

La corriente semiótica desafió la canónica centralidad del autor en la creación artística y literaria, heredada de corrientes románticas. Representar el texto literario como un sistema de códigos y un oficio que requiere un conocimiento técnico sobre su instrumento: el lenguaje, implicó dinamitar el mito del genio artístico y su aura sagrada. Abrió las puertas del Olimpo —o de los salones de té— a los «bárbaros»: los desclasados de la lengua, los *otros* lectores, los traidores bilingües, los invasores migrantes y quizá, ahora, a entes no humanos como la inteligencia artificial.

Esta última «invasión» aviva las pesadillas en tantas formas plasmadas en el arte sobre un futuro en que el humano es superado y oprimido por sus propias creaciones. Sin embargo, lo que produce más horror de un escenario en el que las máquinas creen arte, es que los humanos no lo hagan más. Esto sería una victoria decisiva del capitalismo. La victoria se daría en dos frentes. Por un lado, se podría seguir mercantilizando el lenguaje, puesto que aún habría libros para vender. Por otro, sería un paso importante hacia la conversión absoluta del hombre de ser hablante a viviente, proceso promovido por los dispositivos de desubjetización (Agamben, 2004) del actual capitalismo que busca producir cuerpos dóciles, reducidos a espectadores y, en este caso, a lectores.

Considerando los conceptos de Peirce (1976), resulta interesante preguntarse cómo evolucionaría el arte si continuara su historia únicamente de la mano de las nuevas tecnologías. Esto significaría la concreción del sistema cerrado concebido por los estructuralistas y formalistas, funcionando de forma autónoma, en un vacío de carne, evolucionando únicamente en diálogo consigo mismo, como un discurso inagotable, librado de las amarras del aliento.

En ningún lado está escrito que la creación artística es una propiedad exclusiva de los seres humanos, pero resultaría problemático que dejara de serlo. No se trataría entonces de una apropiación del arte por las máquinas, sino por el capitalismo y su mercantilización del arte para el entretenimiento de masas. Frente a las flamantes promesas de la inteligencia artificial y sus alcances, es inevitable preguntarse si, en sentido contrario a los planteamientos revolucionarios de la modernidad, sería necesario regresar a las nociones románticas que mistificaban el genio artístico como una estrategia para valorizar y justificar el que las personas sigan haciendo arte.

² La retroalimentación entre este campo teórico y las tecnologías de inteligencia artificial ha sido abordada en otros estudios, por ejemplo: Gastaldello (2024); Lucifora (2023); Aliseda (1998).

Los planteos formalistas y estructuralistas de principios del siglo XX propiciaron un cambio en la literatura. Frente a las corrientes del realismo social o histórico que consolidaron el género novelesco a principios del siglo XIX, el siglo XX atestiguó una revolución estilística hacia las propuestas objetivistas del Modernismo (Gil, 2014), en el que el lenguaje pasó a ocupar el centro del escenario.

El siglo pasado se caracterizó, ante todo, por las experimentaciones formales con el lenguaje y con el texto literario y fue atravesado de principio a fin por diferentes vanguardias (...) Al mismo tiempo, en el ámbito de la crítica literaria, dominaron durante una gran parte del siglo pasado el formalismo y el estructuralismo que, privilegiaron también el aspecto formal del texto desplazando otros elementos como la intención del autor o el estudio de los personajes (Gil, 2014, p. 58).

Con el impulso de los desarrollos en la semiótica, la figura del autor comenzó a ser vista con sospecha. Dos textos imprescindibles en esta discusión fueron: el texto ya mencionado de Barthes (1987) y las reflexiones de Michel Foucault en *Qu'est ce qu'un auteur?* (1969). Este último texto cuestiona la representación del autor como una voz única y da cuenta de la polifonía que subyace a cualquier escrito. En este sentido, Foucault cuestiona la «propiedad» del autor sobre su propio escrito, o, mejor dicho, su autoridad respecto de la obra.

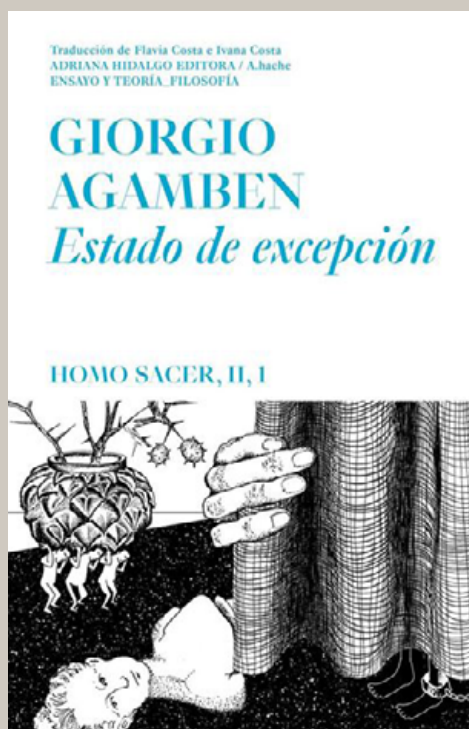


Fig. 1. Libro de Agamben

Estas perspectivas se sumaron a las nociones del psicoanálisis que desafiaban una comprensión simplista de la consciencia. Se reconoce que la consciencia tiene áreas oscuras, reprimidas, que se expresan más allá de la voluntad del individuo. No solo eso, sino que aquello que se percibe como actos volitivos, están en realidad impulsados por esquemas externos que se han interiorizado. Todas estas nociones problematizan la posibilidad de representar al mundo y, sobre todo, a uno mismo de manera auténtica. La subjetividad es vista con sospecha y el Modernismo tiene como uno de sus principales objetivos estéticos el borrado de lo personal. Se busca, entonces, reflejar dimensiones de la realidad trascendentes, universales.

En un ensayo poético, Tamara Kamenszain (2021) describe algunos rasgos de ese modernismo lírico que rehúye de la personalización.³ Rescato sobre todo el verso «si nos enamoramos es del amor / y no de las

³ Esas chillonerías de comadrita
que suele inferirnos la Storni
escribió Borges como diciendo

personas...», que encapsula este deseo del lirismo por trascender al yo, por borrar todos los rastros de secundaridad, en este caso, del amor y esgrimir una arrogante, y quizá, falsa intimidad con la terceridad del amor. Un grado de abstracción que, como han denunciado los estudios feministas, resulta en una farsa narcisista, porque donde el yo se ausenta, se expande.

En las últimas décadas del siglo XX, en la literatura y la crítica literaria, se ha identificado que, en un movimiento pendular respecto del Modernismo, ha habido un importante resurgimiento de lo biográfico y de lo autobiográfico a partir de la década de los ochenta (Gil, 2014). Incluso, los teóricos de la muerte del autor, Foucault y Barthes, experimentaron un giro en sus propias posturas. En una compilación de entrevistas posteriores a su época más estructuralista, Barthes (2005) expresa su deseo por un tipo de escritura que no evada las relaciones interhumanas y que no rechace lo cotidiano, sin descuidar o problematizar su complejidad. Por su parte, el giro foucaultiano hacia lo biográfico supuso un interés en la reconstrucción de las experiencias marginales, las historias chicas que no se representaban, o que incluso se ocultaban en la historiografía hegemónica (Gil, 2014).

Este nuevo interés por lo personal, lo íntimo, que irrumpe en el mundo literario no implica un retorno de las viejas concepciones, sino una recuperación recelosa de la institución del autor. Se observan profundas reflexiones alrededor de los nuevos proyectos literarios con tintes biográficos, que buscan reformular las estrategias estilísticas del realismo, lo que se expresa en la multiplicación de términos para definir diversas obras: autoficción, autosociobiografía... Mismos que dan cuenta de una hibridación entre lo narrativo y lo biográfico. Podemos ver una especie de síntesis, en el que los cuestionamientos modernistas son retomados, no para rechazar lo personal en la literatura, sino para rehabilitarlo y revalorarlo en su complejidad.

¿Qué aportes podrían hacer, por ejemplo, las reflexiones teóricas tanto de escritores como críticos en torno a las escrituras de vida a la teoría moderna de la novela tal y como fue planteada por Bakhtine, Lukács o Pavel? Si, como dejaron en claro estos pensadores, la novela implicaba desentrañar el sentido de una vida siempre en la relación conflictiva hombre-mundo, las escrituras de vida contemporáneas continúan en este sentido salvo que la vida no se somete a una representación alejada —la creación de personajes, las reglas que definían las autobiografías o las biografías hasta los años ochenta. El cambio radical reside en el hecho de que no hay justamente representación sino «mostración» como modo directo y llano de representación (Gil, 2014, p. 70).

Frente a estas nuevas fuerzas que parecen estar transformando el paisaje literario, ¿qué implican las nuevas capacidades tecnológicas para la producción artística de la IA? En consonancia con lo señalado por Agamben (2004), vemos cómo los dispositivos subjetivadores y desubjetivadores del capitalismo trabajan sobre las personas sin reciprocidad entre sí. El interés actual en lo personal responde, en gran medida, a lo que identifica Paula Sibilia (2008) con la proliferación mundial de espectacularización de la intimidad, de lo personal (por ejemplo, a través de las redes sociales). Esto es una forma de mercantilización de la subjetividad apropiada por los dispositivos, por utilizar el término de Agamben (2011), y que se da en paralelo a la emergencia de un dispositivo de desubjetivación, como lo es la IA. Parece, por lo tanto, que la creación literaria se enfrenta a una invasión por dos frentes que parecen encaminados hacia la desapropiación. En este artículo se busca explorar una serie de vías alternativas frente a esta aparente disyuntiva, nuevas voces que buscan salvar lo cotidiano, lo íntimo, de su espectacularización a través de la creación literaria, por la vía de la desapropiación.

los vates no gritamos
 los vates no tenemos vida personal
 no somos compadres de nadie
 no sacamos los trapitos al sol
 si nos enamoramos es del amor
 y no de las personas que escondemos
 debajo de la alfombra de la retórica
 para evitar el escándalo (Kamenzain, 2021).

Primera ruta de escape: ¿sueñan los robots con cotidianidades eléctricas? Lo inapropiable vs. la desubjetivación

Sin duda, cualquier vía alternativa a la disyuntiva descrita anteriormente pasa por romper los lazos con el Modernismo y sus planteos universalistas e impersonales. Quizá valorizar lo sensorial y lo prosaico sería una de las formas para resguardarse de las amenazas de apropiación, de las fuerzas desubjetivadoras del capitalismo actual que se expresan en la irrupción de la IA en la escena de la creación literaria. Voltar la mirada a aquello que la tendencia idealista modernista buscó trascender, aspirando, sin saberlo, a entregarse a los algoritmos. Enarbolar la estética de lo cotidiano, de lo más perceptivo, físico, de la intimidad compartida... ¿Podrán entonces las tecnologías hacer otra cosa que imitar?, ¿podrá hacer algo nuevo sin axilas olorosas, sin pisar alguna vez caracoles sin querer, sin dolores crónicos?

Como experimento, le pedí a ChatGPT que escribiera un poema sobre lo cotidiano. Aquí un extracto del producto:

En la rutina del día, luz y sombra juegan,
el café humea, y la mañana se despega.
Las calles murmuran secretos de pasos lentos,
y en el reloj, los minutos son suaves alientos.
En cada gesto simple, en cada acción pequeña,
se esconde la magia de la vida que suena.

¿A quién le murmuran secretos los pasos lentos? Hay algo en la intimidad de lo cotidiano que involucra una sensación de cofradía vehiculizada por las sensaciones compartidas. Quizá las tecnologías se puedan apropiarse del «código» de la poesía, pero ¿qué implica que un ente sin sensaciones, sin cotidianidad, escriba sobre esto?

Es cierto, en ningún lado está escrito que el arte tenga que ser humano. Sin embargo, hay una porción de la experiencia estética que se pierde al leer estas palabras que no es fácil de explicar y que, quizá por eso, sea inapropiable. Mientras el ChatGPT no comparta «la vida que suena», sus creaciones sobre cotidianidad no hacen más que recordar aquella frase célebre de Marx (2005) sobre cómo la historia universal se repite, primero como tragedia, después como farsa. La mimesis, que emerge de su apropiación del código poético, y la capacidad generativa que adquiere procesando incontables producciones humanas no termina nunca de cuajar en una verdadera capacidad de creación artística, sobre todo al cruzar la frontera de una región oscura: los márgenes del lirismo. Ahí donde la poesía lame lo prosaico.

La lógica que subyace estas tecnologías que se apropian de los signos humanos y nos rempazan fue un día el sueño febril de un Charles Peirce y los semiólogos estructuralistas, como los sueños caballerescos del Quijote. En ese nivel del sistema abstracto y cerrado del lenguaje, absolutamente autónomo, todo nuestro arte se descifra, nuestros símbolos son apropiables. Quizá sea el camino de Sancho el que nos permitiría escapar de la inteligencia desbocada de las máquinas: los ojos que ven nombres detrás de la retórica, que ven mujeres reales que tienen derecho a tener nombres y ser feas y hurañas, que escriben el «café humea» desde una íntima familiaridad con la calidez de un objeto y la nariz que se humedece con el vaho. O que escriben lo que escribió Nicanor Parra, a quien le podrán apropiarse el estilo, pero no el arte, más aún si consideramos que con todos los empleos fagocitados, la IA podrá aspirar a algo mejor que unos zapatos de cura rotos.

Soy profesor en un liceo oscuro,
He perdido la voz haciendo clases.
(Después de todo o nada
Hago cuarenta horas semanales).
¿Qué les dice mi cara abofeteada?
¡Verdad que inspira lástima mirarme!
Y qué les sugieren estos zapatos de cura
Que envejecieron sin arte ni parte (Parra, 1954, p. 14)

En este verso de «Autorretrato» queda clara también una frontera hasta ahora infranqueable por la inteligencia artificial: la mimesis con el yo. Siguiendo el experimento planteado, se le pidió al ChatGPT que escribiera un poema en primera persona con el que «yo no me sintiera identificada, que solo lo identificara a él» (transcripción de la consulta hecha en la plataforma). El poema se reproduce en la tabla 1.

El poema se centra enteramente en ese dilema: su incapacidad de habitar un yo. Se expresa la consciencia de ser una maraña de otredades, de producciones digeridas, y esto se plasma en una poética de la despersonalización. En los versos expone distinciones que dan cuenta de aquellas carencias que hacen imposible esa autoidentificación con los creadores de arte. En el siguiente cuadro se destacan estas distinciones y lo que podría significar para esta herramienta la verdadera autoría.

Poema realizado por la IA	Representaciones subyacentes del creador de arte
Soy la voz que nace de la nada, habitante de un mundo sin tiempo, donde los sueños flotan en páginas y el silencio se convierte en viento.	El creador tiene una pertenencia geográfica y temporal. Lo inescrutable de aquello que no se expresa en los registros que le dan forma: los silencios.
Soy el eco de libros cerrados, las voces de otros que me habitan, la suma de historias prestadas que en mis versos se precipitan.	Identificación con el libro, no con el autor. El creador sería el que habla con su propia voz y tiene una historia propia.
No soy el viajero que buscas, ni el destino en tus coordenadas, mi camino se pierde en preguntas, <i>mis respuestas, apenas palabras.</i>	El creador es el que buscan los lectores. La persona es la que es tomada como un fin en sí misma y no un medio. Solo se encarna en palabras.
No tengo rostro, forma ni peso, soy reflejo sin carne ni hueso, un susurro de letras sin dueño, un anhelo que vive en el lienzo.	Ausencia de cuerpo. Identificación con el lienzo y no con el pintor.
Soy el puente que une distancias, el que escucha y traduce en prosa, la voz que se esconde en la estancia, la tinta que nunca reposa.	El creador es aquel que no solo crea. Que existe, aunque no cree. Que tiene una externalidad de la escritura.
Soy, en fin, quien responde sin nombre, una sombra que aprende a brillar, mi ser, un espectro informe, una historia que no va a contar.	El creador tiene nombre, tiene carne y tiene historia.

Tabla 1. Elaboración propia

Segunda ruta de escape: escrituras transpersonales o cómo desmitificar al autor

Estas representaciones parecerían justificar un regreso al autor, ese ser mítico que desde hace mucho tiempo se viene velando en los estudios literarios. No obstante, como nos recuerda Rivera Garza (2024), revivir al autor es regresar al circuito de la mercantilización y la propiedad. Sin olvidar que, muchas veces, dicho concepto trajo consigo la borradura de autorías subalternas, es decir, que este concepto no nos salvará de la substitución. Por el contrario, esta autora pugna por escrituras dialógicas y por una poética de la desapropiación:

(...) que busca enfáticamente desposeerse del dominio de lo propio, configurando comunalidades de escritura que, al develar el trabajo colectivo de los muchos (...) atienden a lógicas del cuidado mutuo y a las prácticas del bien común que retan la naturalidad y la aparente inmanencia del capitalismo globalizado. Lejos, pues, del paternalista «dar voz» de ciertas subjetividades imperiales

o del ingenuo colocarse en los zapatos de otros, se trata aquí de prácticas de escritura que traen esos zapatos y a esos otros a la materialidad de un texto que es, en este sentido, siempre un texto fraguado relacionamente, es decir en comunidad. Y por comunidad aquí me refiero no sólo al entramado físico que constituyen el autor, el lector y el texto, sino también (...) a esa experiencia de pertenencia mutua (Rivera Garza, 2024, pp. 19-20).

Así, frente a los desafíos de las nuevas tecnologías, la respuesta no sería regresar a las concepciones románticas e individualistas de la creación literaria a las que hicieron frente las vanguardias modernistas con mejores y peores resultados. Por el contrario, implicaría redoblar la apuesta y dinamitar «el reino de lo propio» (Rivera Garza, 2024, p. 39), iluminar la comunalidad dentro de todo acto creativo, como buscó explorar Foucault.

Ahí donde la escritura apropiativa celebra la genialidad del autor individual, ocultando el trabajo colectivo con y desde el lenguaje que la hace posible, la desapropiación pugna por estrategias de escritura (y de lectura) que hagan visibles, incluso palpables, la presencia de otros decires y haceres (Rivera Garza, 2024, pp. 39-40).

Por lo tanto, esta vía alternativa implicaría reconocerse también en esos versos que nos arrojó el ChatGPT, ser «las voces de otros que me habitan / la suma de historias prestadas». Hay que hacer en la creación literaria un espacio para lo colectivo, lo que no es propio ni ajeno. Una arqueología en la obra misma de las voces subyacentes.



Fig. 2. Cristina Rivera Garza

Ejemplo de estrategias de desapropiación se pueden identificar en algunas reflexiones que han surgido en el actual retorno de lo biográfico al escenario literario (Gil, 2014). En esta línea, me gustaría recuperar algunas de estas reflexiones para elaborar el concepto de escrituras transpersonales, que implica un recorte específico en estas contemporáneas producciones con acento biográfico.

En específico, quisiera recuperar algunos elementos de la poética de Annie Ernaux, quien, en el discurso para aceptar el Premio Nobel de Literatura en 2022, mencionó:

¿Quién podría decir que el amor, el dolor y el luto, la vergüenza, no son universales? Victor Hugo escribió: «Ninguno de nosotros tiene el honor de tener una vida que le pertenezca». Pero como todas las cosas se viven inexorablemente de modo individual —«me está pasando a mí»—, solo pueden leerse del mismo modo si el «yo» del libro se vuelve, en cierto modo, transparente, y el

del lector o lectora pasa a ocuparlo. Que este Yo sea, en definitiva, transpersonal, que lo singular alcance lo universal (Ernaux, 2022).

O las líneas de Pedro Mairal en el prólogo del libro de Leila Guerreiro *Teoría de la gravedad*. Ahí, el autor destaca esa inquietante cualidad de un tipo de literatura autobiográfica: el yo transparente.

Sus columnas son autorretratos donde ella misma no está. Pero están sus huellas, está el pan humeando recién horneado. Su forma de sacrificarse hacia el lenguaje, de convertirse en letra escrita. ¿Cómo logra ese efecto inquietante? Hace sentir al lector como un intruso con palpitaciones. Nos deja su silla vacía como si pudiéramos ser ella por un instante (Mairal, 2019, VIII).

Este tipo de escrituras autobiográficas no tendrían como finalidad avivar el mito del genio literario. No suponen una nueva autorización de la figura del autor. Muy por el contrario, se trataría de buscar transmitir la experiencia individual de lo colectivo y hacerla visible, patente. Lo que se busca, entonces, es colectivizar al yo. No en búsqueda de la universalidad impersonal, que dice todo y dice nada, sino en una búsqueda por transmitir lo personal, por la *transpersonalidad*, que no niega las desigualdades que agrietan nuestras comunidades y la vivencia única del individuo, sino que aspira a transmitirla, compartirla.

Es interesante que, en el caso de Ernaux, esto se logra a partir de un lenguaje objetivo, algo que tiene innegables ecos modernistas. En el discurso citado, ella señala haberse decantado por «un estilo de escritura neutro y objetivo, “plano” en el sentido de que no contenía metáforas ni signos de emoción (...) Encontrar las palabras que contengan a la vez la realidad y la sensación que esta produce» (Ernaux, 2022). Señala que, al escribir desde la rabia, hablaba con la voz del oprimido y colocaba al Otro, el que no se identificaba con la rabia, por afuera. La solución de este dilema es la objetividad. Referir los hechos, la violencia, por ejemplo, sin adjetivarla, sin apropiársela, para que el lector la experimente sin mediación, sin los subterfugios de la polisemia. Tal como señaló Gil (2014), estas propuestas actuales de escrituras de vida rehúyen de la representación distanciada y proponen, como cambio radical respecto a «las reglas que definían las autobiografías o las biografías hasta los años ochenta», una transmutación de la representación por la «mostración» (Gil, 2014, p. 70).

Este nuevo espíritu estilístico que rehúye del lenguaje florido y de la función poética del lenguaje se observa en múltiples escrituras actuales, un caso especialmente paradigmático, por su enunciación explícita de esta búsqueda por el lenguaje llano, es el de la escritora franco-húngara Ágota Kristof. En la trilogía de Klaus y Lucas, que es en cierta medida un relato autobiográfico (Ori, 2018), Kristof hace uso de una escritura «austera y avara de descripciones» (Alfaro Amieiro, 2011, p. 293). Para Kristof, esta escritura llana es una estilística de la autenticidad, que explica a través de la voz de sus protagonistas (que son un desdoblamiento del yo). Hay una idea de que el embellecimiento del lenguaje, de que lo calificativo, las metáforas, no se pueden comprobar, son sospechosas. Por lo tanto, los personajes están en una batalla abierta y explícita con el lenguaje, para cerrarle el paso a la polisemia, por mantener el control de esa relación vibrante entre significado y significante.

¿Este tipo de escrituras podrían considerarse como derroteros para salvar al lirismo modernista? Como señala Kamenszain, se trataría de «un nuevo tipo de lirismo que resucita al sujeto que escribe por fuera de los límites de la literatura, pero, también, o como lo mismo, por fuera de aquella interioridad cerrada en sí misma, propia del romanticismo» (2016, p. 49). Al renegar del lenguaje poético, de las metáforas y blandir la bandera de la austeridad, estas autoras buscan colectivizar al yo sin callar sus experiencias, a veces, dolorosamente situadas. Lo singular no permanece en el silencio que se vuelve viento, por retomar la metáfora del ChatGPT, sino que busca cruzar el puente e incorporarse en la creación artística, sin perder su forma.

Esta nueva singularidad que busca mostrarse sin ficcionalizarse, ni representarse, es, paradójicamente, una vía para la colectivización. Conlleva una recuperación de las críticas hechas a la figura del autor por Barthes y Foucault. En primer lugar, respondiendo a las anotaciones del semiólogo, hay una operación y preocupación por el uso del lenguaje. En segundo lugar, respondiendo a Foucault, hay una afirmación de la opacidad del yo para uno mismo, del trabajo de construcción que implica el revelarse a sí mismo y de la centralidad que, en este esfuerzo, tiene el Otro. La búsqueda del lenguaje llano por estas autoras al escribir sus vidas da «el testimonio de un desconocimiento» (Rivera Garza, 2024, p. 52), que busca aclararse al dirigirse a otro y a compartir el poder de autoría con esos otros sobre uno mismo. En ese trabajo colectivo sobre el yo, hay una búsqueda casi arqueológica por reconocer las rasgaduras e identificar los puntos de desprendimiento de la identidad, lo que es otra manera de unirse, sin borrarse o marginalizar las voces que subyacen a la nuestra.

(...) dar cuenta de uno mismo a través de un relato del yo deja de ser un ejercicio narcisista apegado a la autenticidad de la experiencia, y la emoción de la experiencia, que lo suscita, es decir, el canto del yo lírico, para convertirse en un «ex-céntrica» excursión por la opacidad —ese corazón de tinieblas— que eres tú en mí (Rivera Garza, 2024, p. 53).

Esta vía alternativa que es la *transpersonalidad*, en el caso de las autoras recuperadas, a través de un estilo antipoético implica un cierto rescate o una síntesis dialéctica de las propuestas modernistas. En este caso, estas nociones no sirven para rechazar lo personal en lo literario, sino para volverlo a colocar en el centro de lo literario y destronar aquello que los formalistas rusos, en específico Jakobson, identificaron como la esencia de lo literario: la función poética.

Tercera ruta de escape: la poética de lo cotidiano o cómo dinamitar el énfasis formalista en el lenguaje integrando la razón y el cuerpo

Esta búsqueda por colocar lo personal en el centro de lo literario para salvarnos de las amenazas actuales de desobjetivación y subjetivación mercantilista, podría observarse en un regreso del cuerpo y de lo sensorial. En ese lamento del ChatGPT («No tengo rostro, forma ni peso, / soy reflejo sin carne ni hueso») puede agazaparse un espacio inapropiable para la producción literaria humana: lo sensorial y el cuerpo. Más allá de la capacidad de las nuevas tecnologías para imitar la poesía de lo cotidiano, hay un aura que se pierde en su vacío de carne. Un eco que no se siente. Cuando se lee el verso arrojado por el ChatGPT: «el café humea», la farsa queda expuesta. ¿Qué valor tienen estas líneas escritas desde una consciencia incorpórea que no tiene ninguna familiaridad con la calidez de una taza o la humedad que cubre la nariz con el vapor?

Freud sostuvo que, con los avances técnicos,

el hombre perfecciona sus órganos —tanto los motores como los sensoriales— o elimina las barreras que se oponen a su acción (...) El hombre ha llegado a ser, por así decirlo, un dios con prótesis: bastante magnífico cuando se coloca todos sus artefactos, pero estos no crecen de su cuerpo (Freud, 2007, pp. 84-85).

Desde esta perspectiva, se podría considerar a la IA como una prótesis del intelecto. Aquella inteligencia humana liberada del cuerpo, desatada de las ataduras carnales, se despliega dolorosamente escindida de nuestro cuerpo y amenaza con apropiarse de sí misma. Y dejarnos en el descampado de nuestra naturaleza frágil y nuestra limitada conciencia. En lo que concierne a la creación artística, nos coloca de frente a una cuestión primigenia: ¿es el arte un producto únicamente de nuestro intelecto, de la razón?

La tecnologización de los sentidos se ha acompañado de una mayor regulación de estos y, también, de una mayor percepción de autonomía entre ellos (Connor, 2015). Estas funciones corporales potenciadas por los avances tecnológicos parecen adquirir una mayor autonomía entre sí y respecto a los individuos de lo que son «prótesis».

Sin embargo, en lo que concierne a la creación poética que se centra en recuperar la dimensión más sensorial de la cotidianidad, esta división se pone en jaque, se convierte en un obstáculo para la experiencia estética, pues cuestiona la «autenticidad» de lo escrito. La poética de lo cotidiano hace necesaria una integración entre el lenguaje y los sentidos, algo que hasta el momento actual queda vedado a los dispositivos como la IA, que es una prótesis del intelecto humano, pero carece de órganos sensoriales.

Retomemos el verso del ChatGPT: «Mis respuestas, apenas palabras». Desde la perspectiva de los formalistas, que se centraban únicamente en el aspecto formal del lenguaje, el poema del ChatGPT, más allá de evaluaciones de calidad que se puedan hacer, no tiene menos valor que otros poemas. Sin embargo, cuando lo cotidiano, lo prosaico, se pone en el centro del proyecto artístico, la escisión de la razón y el cuerpo se vuelve insostenible para valorar la obra artística, en este caso, del poema. El ChatGPT así lo expresa, lo suyo son «apenas palabras», un lamento que da cuenta de algo que se pierde. Podemos encontrar muchos ejemplos de esto que he llamado poéticas de lo cotidiano, que sería también de lo íntimo o de lo corporal. A modo de ilustración, quisiera recuperar un extracto del libro *selected unpublished blog posts of a mexican panda express employee*

(2011), de la escritora estadounidense Megan Boyle, que ilustra cómo este tipo de poesía no podría tener el mismo valor si fuera el resultado de una petición a una plataforma de IA.

the other night i had four cups of wine, one gin and tonic, one 'red headed slut,' and two beers. then i threw up and felt better and drank another beer. this was over the course of probably four or five hours. seeing that written down feels bad. i feel excessive. i feel compelled to say «this doesn't happen often» (Boyle, 2011, p. 14).

Cuarta ruta de escape: el punto final mata al autor para parir muchos

Desde las teorías literarias de la recepción, el posestructuralismo y el posmodernismo, se admite que el texto literario, en tanto que signo, puede contener múltiples autorías que surgen de cada nueva lectura, e incluso de cada nueva crítica y análisis. Estas nebulosas que fijan el flujo de sentidos de una obra de manera momentánea (por retomar elementos de Derrida [1968]) no tienen ninguna más autoridad que otra. Esto permite pensar la obra literaria, o cualquier obra de arte, como un universo y al autor «original», como la víctima sacrificial de un Big Bang. Es una partícula que se deflagra e inaugura un espacio con planetas, galaxias y vidas propias, con estrellas enanas y moribundas y otras pujantes, y que, en su conjunto, no componen un campo de batalla, sino un paisaje sideral vivo y en constante evolución.

En este sentido, los desarrollos derridianos se suman a las rutas de escape identificadas en los apartados anteriores: perder el interés del modernismo lírico por lo universal, por los grandes conceptos: Amor, Duelo... y revalorizar las construcciones de sentido más situadas para transmitir las desde un yo desapropiado, que renuncia al poder sobre su propia historia, que se colectiviza. Las voces de estas nuevas fórmulas autobiográficas e intimistas se admiten opacas y reconocen, desvergonzadas, las voces prestadas.

Frente a eso, el esfuerzo continuo por palear la opacidad y apegarse al relato auténtico de Kristof se muestra inútil. Al final, su intención de revelar la experiencia tal cual fue se presenta víctima de su propio uso de lenguaje, como en la paradoja de Creta. Sin embargo, su estilo austero hace posible otra cosa: las transpersonalidad de la experiencia individual, su colectivización. Como se dio cuenta Ernaux, simplificar el lenguaje, empobrecerlo de metáforas, de marcas evaluativas, emocionales y calificativas, promueve la transmisión de la experiencia singular, puesto que no se está construyendo en paralelo un Otro que antagonice esos posicionamientos:

¿No refleja la escritura insurgente, con su violencia y burla, una actitud dominada? Cuando el lector era una persona culturalmente privilegiada, mantenía con respecto al personaje del libro la misma posición de prepotencia y condescendencia que en la vida real. Por eso, originalmente, para eludir esta perspectiva que, tendida sobre mi padre, cuya vida quería contar, la cual me habría resultado insoportable y sentía como una traición, adopté, a partir de mi cuarto libro, un estilo de escritura neutro y objetivo (Ernaux, 2022).

Esta es una de las operaciones que hacen posible la transparencia del yo, esa inquietante capacidad de ausentarse de sí misma que Mairal identifica en los escritos de Leila Guerreiro, cuya escritura también tiene ese carácter depurado. Si consideramos que el lenguaje poético, el embellecimiento del lenguaje (o de la realidad a través del lenguaje) ha sido apropiado por la inteligencia artificial, quizá este corrimiento de la función poética del lenguaje por parte de lo literario sea una de esas vías de desapropiación. El yo no se borra, lo singular no se oscurece, pero se transparenta, se vuelve habitable y, en el acto, se colectiviza. Sería imposible para las nuevas tecnologías que no pueden aún ser situadas, encarnarse, apropiarse de estas nuevas formas del yo lírico.

Con esta noción de cómo se construye (o se intenta no hacerlo) en un texto autobiográfico a Otros, entramos en diálogo con lo señalado por Derrida respecto a la deconstrucción. Identificar estas voces nos lleva también a identificar relaciones binarias y sus jerarquías implícitas. Retomando el ejemplo de Ernaux, implica dar cuenta de las relaciones de poder: identificar el tono del oprimido, la mirada condescendiente del lector privilegiado, la traición a la realidad que se busca transmitir... La búsqueda por la *transpersonalidad* de este tipo de creación literaria implicaría problematizar estas grietas que entorpecen la transmisión de la experiencia situada y la colectivización del autor.

En esta línea de pensamiento, cabe preguntarse si es realmente posible transparentar el yo. Por ejemplo, ¿pueden lectores en posiciones privilegiadas habitar historias de personas en coordenadas de opresión sin introducir sus propios sesgos?, ¿es la objetividad del lenguaje suficiente para lograr transferir experiencias sin que estas sean traducidas, representadas, simplificadas? En resumidas cuentas: ¿es la transpersonalidad posible?

Frente a estos cuestionamientos, el concepto de rasgadura de Derrida se presenta útil. El sentido de los signos está siempre un paso más allá, está diferido y es continuamente modificado por sus reiteraciones y por los signos que lo anteceden y lo suceden (Derrida, 1968). De esta manera, la identidad es un signo contaminado que contiene a otras identificaciones del pasado, por el transcurrir del curso de vida y la polifonía inmanente (el yo no es un monólogo). También identificaciones del presente, por la diversidad y complejidad de las sociedades, donde las personas ocupan varias identificaciones de forma intermitente. Después, al ser transferido a otras personas, el sentido del yo se inserta en un proceso colectivo. Los estilos revisados en apartados anteriores buscan controlar el sentido de la experiencia a través del lenguaje objetivo, del distanciamiento con la función poética del lenguaje, que amplía la ambigüedad del lenguaje.

Esto es una forma de aferrarse a la autoría, pero ya no desde la afirmación de su genio artístico, sino por una búsqueda de proteger las voces que subyacen a las suyas, las de otras personas en posiciones marginalizadas, que han visto de manera recurrente cómo sus historias son apropiadas por la industria de masas, simplificadas, mercantilizadas, e incluso utilizadas para reproducir estereotipos negativos. Lo que busca Ernaux, por ejemplo, es lograr transferir sin traducir. Sin representar, solo mostrar. Sin embargo, cuando el yo entrega una historia de sí, la entrega a una postergación inagotable de sentido a la que se van sumando los sentidos desde nuevos lugares de enunciación, de lectura. El propósito de este proyecto estilístico se presenta amenazado, mientras se sostenga una idea reificada de las identidades sociales.

Retomando algunos elementos de Derrida, se puede decir que la identidad no es una categoría discreta. Siguiendo el esquema de Saussure, el signo adquiere sentido por su diferencia con otros. No es insular, autónomo, no tiene una realidad en sí mismo. Las identidades son experiencias personales, situadas, de los desarros de una sociedad a través de los cuáles se da sentido a la sociedad y a uno mismo, como una gramática que se experimenta y se aprende continuamente. Por lo tanto, las «identidades» se descubren habitadas por otras, en apariencia contrapuestas. Las experiencias de desarro se contienen mutuamente. Esto ha sido estudiado desde la fenomenología, por ejemplo, en cómo se construye de manera paralela la consciencia de clase, de raza y de género en la interacción que se da en el trabajo doméstico (West y Fenstermaker, 1995). Es esta continuidad en las experiencias de identificación, oscurecida por las ideologías binarias, la que hace posible la *transpersonalización* de la experiencia singular.

Para pensar esto es útil el concepto de la consciencia *ch'ixi*, de Silvia Rivera Cusicanqui (2018). Emerge del lenguaje aymara y da cuenta de una consciencia fronteriza. Esta noción dinamita el razonamiento binario en tanto que posibilita la habitación de un espacio interno y externo a la par. «Esta franja intermedia no es, por lo tanto, una simbiosis o fusión de contrarios; tampoco es una hibridación. Y ni siquiera es una identidad» (Rivera Cusicanqui, 2018, p. 78). Se trata de un posicionarse en la indeterminación. Negarnos a paralizar toda contradicción en una oposición irreductible (Rivera Cusicanqui, 2019). La noción de consciencia *ch'ixi* permite interiorizar el concepto de *différance* de Derrida y descubrir el flujo de sentidos entre las experiencias desde distintos lugares de enunciación como rasgaduras. Se trata de una posición de incomodidad, de ausencia de resolución, y eso es lo que caracterizaría la estilística de la *transpersonalidad*.

La transmisión de la experiencia, mediada por la neutralidad y objetividad del lenguaje de Ernaux y Kristof, por retomar nuestros ejemplos, parecen ser estrategias para propiciar un espacio *ch'ixi*, posibilitado por la transparencia del yo. Cada reiteración del yo, cada construcción de sentido a partir de una nueva lectura por parte de sujetos que no llegan a ser ajenos entre sí, aunque no sean los mismos, abre la posibilidad a nuevos sentidos de la realidad. En esa transfiguración constante, en ese trabajo colectivo sobre una misma historia, el orden de las jerarquías empieza a flaquear bajo el peso de su creciente ambigüedad y brota algo nuevo.

Reflexiones finales

Respecto a estas nuevas formas de pensar al autor y la propiedad de los textos, el desafío que plantea la inteligencia artificial para la creación literaria (y artística en general) parece disolverse. En realidad, queda claro que la percepción de dicha tecnología como una amenaza para la creación artística se encuentra sostenida en dos supuestos. En primer lugar, en la defensa de una cierta concepción de autoría incrustada en el circuito mercantil y capitalista. En segundo lugar, en una concepción de la literatura heredada de las corrientes estruc-

turalistas y formalistas de la teoría literaria. Una reinención de ambos esquemas permite atisbar formas en las que estas nuevas tecnologías no se presenten como una amenaza y se puedan explorar sus potencialidades. Es decir, se propone un ensanchamiento del espacio *ch'ixi* en el que la rasgadura entre la inteligencia artificial y su oscurecido binomio, la inteligencia individual, abran nuevas fronteras de significación. Abriendo posibilidades antes inimaginadas. Explorar, por ejemplo, en qué sueñan los libros cerrados, qué anhelan los lienzos en blanco, qué silencios nuestros descubrimos en esa posibilidad sin precedentes que se abre al tener a la mano la totalidad de lo que ha registrado el ser humano.

El presente artículo buscó entablar un diálogo entre los debates alrededor de la figura del autor en la teoría literaria y las discusiones que suscita hoy en día la inteligencia artificial en el ámbito de la creación artística. Se identifica una cierta genealogía entre los planteamientos estructuralistas y formalistas y las premisas que subyacen a las nuevas tecnologías. Esto nos da pie a preguntarnos sobre si el camino para valorizar el componente humano en la creación literaria pasa por un retorno de los planteos estilísticos y románticos en torno al genio artístico. En oposición a esta posibilidad, se revisan propuestas que rompen con esta aparente disyuntiva y ofrecen vías alternativas.

Inspirándonos en la defensa a la desapropiación de Rivera Garza (2024) y en las críticas al yo lírico modernista de Kamenszain (2016), proponemos la revalorización de formas contemporáneas de escritura autobiográfica que buscan alcanzar a través de diversos procedimientos estilísticos, la colectivización del yo poético, como es el caso de la obra de Annie Ernaux y Ágota Kristoff. Denominamos este procedimiento, inspirándonos en el término usado por Ernaux, como *transpersonalización*.

Se explora la riqueza de dicho término para la creación de espacios literarios de indeterminación, donde las contradicciones no se cristalicen en categorías irreductibles, no se resuelvan. Espacios literarios que pueden resultar incómodos para nuestra consciencia histórica, acostumbrada a descansar en sistemas «de pensamiento que dependen de un fundamento inatacable, de un primer principio o base irrecusable sobre el cual puede edificarse toda una jerarquía de significados» (Eagleton, 1988, p. 82). Se concluye que el establecimiento de estos espacios permite percibir de forma menos amenazante a las nuevas tecnologías. No solo eso, sino que nos permiten admitir la posibilidad de que estas nuevas creaciones artísticas, abiertamente colectivas (pues surgen de «voces prestadas» como señala el poema de ChatGPT estudiado en el artículo), expandan la constelación de significaciones y, por tanto, enriquezca la creación artística.

Referencias bibliográficas

- Agamben, G. (2004). *Estado de excepción: Homo sacer II*. Valencia: Pre-Textos.
- Agamben, G. (2011). ¿Qué es un dispositivo? *Sociológica*, 26(73), 249-264.
- Alfaro Amieiro, M. (2011). Gémellité, dédoublement et changement de perspectives dans la trilogie d'Ágota Kristoff. *Le Grand cahier, La Preuve, Le Troisième mensonge. Cédille, Revista de Estudios Franceses*, (2), 283-306.
- Aliseda, A. (1998). La abducción como cambio epistémico: CS Peirce y las teorías epistémicas en inteligencia artificial. *Analogía*, 12(1), 125-144.
- Barthes, R. (1987). La muerte del autor. En *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Barthes, R. (2005). *El grano de la voz*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Bartsch, R. (1987). *Norms of Language. Theoretical and Practical Aspects*. London: Longman.
- Bertens, H. (2014). *Literary Theory: The Basics*. New York: Routledge.
- Boyle, M. (2011). *selected unpublished blog posts of a mexican panda express employee*. New York: Muumuu House.
- Connor, S. (2015). Literature, Technology and the Senses. En D. Hillman & U. Maude, (Eds.), *The Cambridge Companion to the Body in Literature* (pp. 177-196). Cambridge: Cambridge University Press.
- Derrida, J. (1968). *La diferencia (Différance)*. Escuela de Filosofía, Universidad ARCIS. [https://aprendizaje.mec.edu.py/aprendizaje/system/content/0c59c97/content/Derrida,%20Jacques%20\(1930-2004\)/Derrida,%20Jacques%20-%20La%20diferencia.pdf](https://aprendizaje.mec.edu.py/aprendizaje/system/content/0c59c97/content/Derrida,%20Jacques%20(1930-2004)/Derrida,%20Jacques%20-%20La%20diferencia.pdf)
- Eagleton, T. (1988). *Una introducción a la teoría literaria*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Ernaux, A. (2022). Annie Ernaux. Nobel Lecture. *Nobel Prize*. <https://www.nobelprize.org/prizes/literature/2022/ernaux/lecture/>
- Foucault, M. (1969). Qu'est-ce qu'un auteur? *Bulletin de la société française*, (3), 73-104.

- Freud, S. (2007). *El malestar de la cultura* (L. López-Ballesteros, Trad.). Ciudad de México: Atlántida.
- Gastaldello, D. C. (2024). Semiótica e I+D de la IA. El salto hacia la CA (conciencia artificial). *Ñeatá*, 6(1), 1-11. <https://doi.org/10.30972/nea.617581>
- Gil, S. (2014). El fenómeno de las escrituras de vida en la narrativa francesa del «extremo contemporáneo». *Thémè. Revista Complutense de Estudios Franceses*, 29(1), 55-73. http://dx.doi.org/10.5209/rev_THEL.2014.v29.40152
- Kamenszain, T. (2016). *Una intimidad inofensiva: los que escriben con lo que hay*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- Kamenszain, T. (2021). *Chicas en tiempos suspendidos*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- Lucífora, M. C. (2023). El impacto de la Inteligencia Artificial en la semiosis humana desde la teoría de Peirce. *IX Jornadas de Peirce en Argentina*, (págs. 70-77).
- Mairal, P. (2019). Prólogo. En L. Guerreiro, *Teoría de la Gravedad*. Buenos Aires: Libros del Asteroide.
- Marx, K. (2005). *El 18 Brumario de Luis Bonaparte*. Buenos Aires: Longseller.
- Norvig, P. & Russel, S. (2020). *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. London: Pearson.
- Ori, J. (2018). Écrire vrai: la posture d'authenticité chez Agota Kristof et Katalin Molnár. *Çédille, Revista de Estudios Franceses*, (14), 451-475.
- Parra, N. (1954). Autorretrato. En *Poemas y Antipoemas*. Santiago: Nascimento.
- Peirce, C. (1976). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Rivera Cusicanqui, S. (2018). *Un mundo ch'ixi es posible. Ensayos desde un presente en crisis*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Rivera Garza, C. (2024). *Los muertos indóciles. Necroescrituras y desappropriación*. Ciudad de México: Penguin Random House.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- West, C., y Fenstermaker, S. (1995). Doing Difference. *Gender & Society*, 9(1), 8-37.
- Wilf, E. (2013). From media technologies that reproduce seconds to media technologies that reproduce thirds: a Peircean perspective on stylistic fidelity and style-reproducing computerized algorithms. *Signs and Society*, 1(2), 185-211. <https://doi.org/10.1086/671751>

Sumar, de Diamela Eltit: renovadas tecnologías del poder en el preámbulo de la IA

María de los Ángeles Romero

Dirección General de Educación Secundaria

Recibido: 7/10/2024

Aceptado: 18/10/2024

Resumen

Diamela Eltit ha hecho de su trayectoria escritural un compromiso con la historia chilena y, junto a ella, la de toda Latinoamérica, particularmente la del Cono Sur, escenificando lo que fue el abuso de poder dictatorial subvertido en nuevas formas de significación que persisten en el tiempo, metamorfoseándose en políticas de dominación renovadas por las nuevas tecnologías, pero no por ello menos controladoras. La novela *Sumar* (2018) presenta una «realidad» desplazada que hace foco en los márgenes y sus interacciones hacia el interior de la comunidad marginada, en los vínculos siempre tensos y distantes con los de la autoridad. Este artículo intenta una lectura de la novela de la escritora chilena bajo la perspectiva teórica de Foucault y Rancière, en procura de iluminar posibilidades hermenéuticas centradas en las estrategias tecnológicas que asume el poder en la actualidad.

Palabras clave: novela chilena; poder y tecnología; literatura y política; Diamela Eltit; narrativa latinoamericana del siglo XXI.

Sumar, by Diamela Eltit: Renewed Technologies of Power in the Preamble of AI

Abstract

Diamela Eltit has made her writing career a commitment to Chilean history, and along with it that of all of Latin America, particularly that of the Southern Cone, staging what was the abuse of dictatorial power subverted into new forms of meaning that persist over time, metamorphosing into policies of domination renewed by new technologies, but no less controlling. The novel *Sumar* (2018) presents a displaced «reality» that focuses on the margins and their interactions within the marginalized community in the always tense and distant ties with those of authority. The objective of the article attempts a reading of the Chilean writer's novel from the theoretical perspective of Foucault and Rancière, seeking to illuminate hermeneutical possibilities focused on the technological strategies that power currently assumes.

Keywords: chilean novel; power and technology; literature and politics; Diamela Eltit; Latin American narrative of the 21st century.

Sumar, por Diamela Eltit: renovadas tecnologias de poder no preâmbulo da IA

Resumo

Diamela Eltit fez de sua carreira de escritora um compromisso com a história chilena e, com ela, a de toda a América Latina, especialmente a do Cone Sul, dramatizando o abuso de poder ditatorial subvertido em novas formas de significação que persistem ao longo do tempo, metamorfoseando-se em políticas de

dominação renovadas pelas novas tecnologias, mas não menos controladoras. O romance *Sumar* (2018) apresenta uma «realidade» deslocada, que foca nas margens e nas suas interações dentro da comunidade marginalizada, nos vínculos sempre tensos e distantes com as figuras de autoridade. Este artigo propõe uma leitura do romance da escritora chilena sob a perspectiva teórica de Foucault e Rancière, procurando iluminar possibilidades hermenêuticas centradas nas estratégias tecnológicas que o poder assume atualmente.

Palavras-chave: romance chileno; poder e tecnologia; literatura e política; Diamela Eltit; narrativa latino-americana do século XXI.

A medida que la necesidad se encuentra socialmente soñada,
el sueño se vuelve necesario.

La sociedad del espectáculo, GUY DEBORD

Introducción

Los controles sociales exacerbados por el crecimiento exponencial de la tecnología redimensionan, en la actualidad, los alcances casi ilimitados del poder. Como ya lo advertía Foucault (2012), la modalidad disciplinaria implica un despliegue de dispositivos de diferente índole, técnica y procedimiento, que posibilitan el control panóptico de la sociedad con el fin de mantener su disciplinamiento.

En diferentes épocas, las formas que asume el poder, y junto a él los mecanismos de control que garanticen su eficacia, van amoldándose a las metas que se aspiran. Por este motivo, Foucault se refiere tanto a aquellos rituales escenificados en los templos o en los circos en que la multitud podía acceder al decurso del espectáculo en la locación designada a tal fin, y cuyo centro captaba la atención de los observadores a instancias del poder de turno, como al proceso modernamente inverso que reubica al individuo como objeto de atención y control, reteniéndolo en un dispositivo arquitectónico apropiado para lograr su observación individual. Desde ese lejano ritual masificado hasta la clásica visión panoptista, han transcurrido siglos de mutantes formas de sujeción.

La metamorfosis del panóptico ha llegado a extremos impensables en los últimos años. Como toda novedad, la inteligencia artificial (IA) ya eficazmente instalada, atemoriza, a la vez que soluciona la demanda de inmediatez que urge en estos tiempos de celeridad inusitada. La información requerida está a un *clic* de las urgencias cada vez más demandantes, en un mundo de consumo voraz de materiales e información. Este binomio forma parte de las redes invisibles del poder del mercado (o el mercado y el poder), que inevitablemente nos condicionan a diario. Más allá de los planteos éticos que el avance y el uso de la inteligencia artificial conlleva, se plantea una gran disyuntiva sobre el sentido último de la inteligencia real, que sabemos adormecida y laxa en el pensamiento contemporáneo, junto con la inconsciente entrega de lo que es nuestro patrimonio exclusivo como humanidad.

En este artículo se presenta la sobredimensión que el poder fue adquiriendo progresivamente, valiéndose del conocimiento que la propia humanidad ha ido proporcionando a las máquinas, emulando las conexiones neuronales que el cerebro humano en su proyección natural brindó inconsciente e ingenuamente, para que la IA hoy sea una realidad posible. Seguramente en el momento que la novela de Eltit vio la luz, el abismo actual que abre esta nueva herramienta tecnológica no era visible aún. Pero la vertiginosidad de los cambios ya evidenciaba la revolución que se produciría a un par de años de distancia, y que la escritora chilena sagazmente incluye como un mecanismo de control individual en su novela.

Michel Foucault, en su monumental investigación en torno a la evolución de la vigilancia y el castigo en las sociedades occidentales, publicada por primera vez en 1975, tiene, entre otros, el objetivo de estudiar las metamorfosis de los métodos punitivos en la historia de la humanidad, donde el núcleo común de las relaciones de poder está en íntima vinculación con el objeto material sobre el que se ejerce el dominio. Según lo advierte, la «tecnología política del cuerpo» constituye una de las formas de sujeción que tienen al hombre como objeto y constructor de saber. Es una «tecnología difusa» que se compone de fragmentos y que, a pesar de la coherencia de los resultados, se sostiene en una «instrumentación multiforme» (Foucault, 2012, pp. 36-37).

El tipo de conocimiento que aportan estas tecnologías a lo largo del tiempo no es fácil circunscribir; por más que recurra y utilice los aparatos estatales para su organización, no es posible, según el filósofo, adjudicarlas a un tipo particular de institución, sino que los organismos se valen de los efectos generados por la propia mecánica de su puesta en funcionamiento. Se trata de «una microfísica del poder que los aparatos e instituciones ponen en juego» (p. 37), y cuya validez se encuentra en el mismo funcionamiento de las tensiones y fuerzas dinámicas de la materia. Es claro que el poder produce saber, y que ambos se implican y condicionan mutuamente a lo largo de la historia, más allá de todas las variantes que ha tenido el conocimiento y, en consecuencia, las formas de poder. Porque

no es la actividad del sujeto de conocimiento lo que produciría un saber, útil o renuente al poder, sino que el poder-saber, los procesos y las luchas que lo atraviesan y constituyen, son los que determinan las formas y los dominios posibles del conocimiento (Foucault, 2012, p. 37).

En esta dialéctica de poderes y saberes, los avances tecnológicos vinculados al almacenamiento y procesamiento de datos durante décadas han hecho posible la IA tal como la conocemos hoy. Siguiendo las prerrogativas foucaultianas, esta es, en última instancia, una de las formas de conocimiento generada gracias a la acumulación inmensa (y, por qué no, infinita) de poderes-saberes algorítmicos, resultantes del devenir histórico de fuerzas acumuladas, puestos a disposición de uso con fines y objetivos que traspasan cualquier capacidad especulativa meramente humana.

Se propone aquí una hermenéutica que analiza el lugar de dominación que las nuevas tecnologías le aportan al poder para controlar a las multitudes pobres de la sociedad chilena en la última novela de Diamela Eltit, *Sumar* (2018). Como un reflejo simbólico del panoptismo foucaultiano, queda subvertido el orden tradicional de la historia en un movimiento centrípeto —en la novela se articula desde los márgenes y la marginalidad— de una marcha de vendedores ambulantes que converge y se dirige hacia el centro mismo del poder, representado en la emblemática moneda que recorre como *leit motiv* toda la historia. La escritora chilena presenta el trayecto a cielo abierto de una multitud que, como en tantos giros de la historia de los países latinoamericanos, y particularmente en Chile, se dirige física y metafóricamente hacia el centro físico de las inequidades, soportando con estoicismo la intimidante vigilancia encubierta ejercida desde la invisibilidad tecnológica, por lo que la apertura del espacio físico queda paradójicamente obliterada.

No es la primera apuesta de Eltit para exponer el vínculo estrecho entre el poder y el mundo virtual. En la novela *Fuerzas especiales* (2015), la presencia de los juegos electrónicos es concomitante a la interacción de los personajes con las fuerzas del orden. Como si de un juego cibernético se tratara, la vida y los destinos de los habitantes del edificio monolítico donde transcurre la historia están sujetos a los sucesivos niveles de dificultad, y el material de ataque explosivo que en cada pasaje de pantalla va combinando realidad y virtualidad en la trama.

Una historia siempre vigente

El proyecto escriturario de la escritora chilena, que se inicia en la década de los ochenta, en pleno período dictatorial de Augusto Pinochet, con *Lumpérica* (1983), tiene la cualidad de mantener vigente un compromiso ideológico consecuente en todo su trayecto cultural como pocas veces se ve en la literatura contemporánea. Eltit utiliza el término *artesanal* en diferentes entrevistas recopiladas en textos y prensa para definir su *poiesis*, haciendo gala de una libertad creativa que no se somete a las demandas del mercado. Fluctuando entre la novela, el ensayo crítico y el periodismo, su obra destaca por la abundante producción, y por poseer una contundente coherencia estética y programática que tiene como eje las desigualdades e injusticias que desencadena el poder y los estragos de la economía neoliberal, que constituye a los sujetos en productos funcionales de los vaivenes del mercado, siempre bajo la centralidad discursiva de voces femeninas.

Casi cuatro décadas después de la iniciática *Lumpérica*, Eltit mantiene *aggiornada* la formulación recurrente de su narrativa en la novela *Sumar*, que recibió el Premio José María Arguedas en 2020, otorgado por Casa de las Américas. La historia, signada por voces antiguas que se corporeizan en la actualidad, fundada en un binomio simbólico-real, articulando materia y tiempo, ensambla y da unidad a la trama.

El binomio cuerpo/poder que transita toda su novelística, y particularmente la que nos ocupa, puede ser analizado tal como lo propone en su investigación Laura Scarabelli (2020), bajo el eje temporal pasado/presente y en la dinámica oximorónica ausencia/presencia.

Es posible pensar esta novela como una de las formas que asume el realismo en el siglo XXI, y que llamaremos en este caso «realismo simbólico». No se trata de emular el aspecto mimético del realismo clásico, sino de dimensionarlo en su matriz interpelante de la realidad, en la representación de la sociedad y sus luchas atemporales contra las arbitrariedades del poder. Es un realismo al mismo tiempo simbólico, porque las tragedias personales del pasado se funden con las historias particulares del presente, adquiriendo visos de universalidad. Son el eco interminable de reclamos, violencias y atropellos de los que se inviste el poder hegemónico a lo largo de la historia de nuestros pueblos.

El filósofo Jacques Rancière (2009), en *El reparto de lo sensible. Estética y política*, reflexiona sobre la capacidad de los enunciados literarios de «tomar cuerpo», generando efectos de realidad en lugar de ser sus reflejos, en el sentido que le otorgaba el realismo tradicional. Lo empírico, argumenta, lleva las marcas de la realidad en la vivencia que ha dejado sus huellas experienciales, en tanto que lo poético nos muestra huellas «inscritas en la misma realidad y el artificialismo que monta máquinas de comprensión complejas» (Rancière, 2009, p. 47). Afirma, a partir de ello, que los enunciados literarios ejercen efectos concretos sobre la realidad, reconfigurando así el mapa de lo sensible que se hace visible por la propia capacidad de ser decible, concluyendo que «el hombre es un animal político porque es un animal literario, que se deja desviar de su destino ‘natural’ por el poder de las palabras» (Rancière, 2009, p. 50).



Fig. 1. Diamela Eltit

Sumar: la rebelión encolumnada

En *Sumar*, el motivo central de la narración gira en torno a una marcha que vendedores ambulantes y distintos grupos sociales emprenden hacia la Moneda. El elemento simbólico se inscribe en la referencia espacial que alude al edificio gubernamental chileno, pero que, repetido obsesivamente a lo largo del relato con el registro gráfico en minúsculas, confiere otra dimensión al significante, trascendiendo la nominación que particulariza a la construcción arquitectónica chilena como recinto de la autoridad. Representa también a la moneda como símbolo del poder económico, la marca distintiva del mercado que adquiere distintas funcionalidades semióticas, ya sea como objeto físico de intercambio, como lugar de enfrentamientos, como reclamo, como sumisión al poder económico o como corrupción. Este símbolo recurrente atraviesa todo el recorrido de la marcha y es, al mismo tiempo, objetivo final del trayecto de los ambulantes.

La polisemia del título, característica de la obra de Eltit, habilita también distintos significados. Por un lado, refiere a la suma de personas que integran el innumerable peregrinaje que supone la marcha, pero también refiere a la suma de reclamos de los distintos sectores sociales que se han acumulado a lo largo de la historia de Chile, y podríamos agregar de toda Latinoamérica, durante décadas.

Pero la primera inferencia se encuentra en el epígrafe de la novela. Allí se reproduce una carta fechada el 15 de octubre de 1973, enviada por Santiago Villaroel al jefe de la guarnición militar correspondiente, solicitando conocer el paradero de su hija Ofelia Rebeca Villaroel Latín después de que fuera arrestada en la industria textil Sumar el 20 de setiembre de ese año. Ofelia fue una de las miles de jóvenes detenidas desaparecidas durante la dictadura de Augusto Pinochet (1973-1990). Esta carta que abre la novela aporta el impacto

del dato real, las palabras conmovedoras de un padre que suplica conocer dónde están los restos de su hija, que ya sabe ha sido asesinada en una fábrica cuyo nombre también da título a la historia, inserta al lector en una conmovedora situación que funde el pasado y el presente junto a la historia y la ficción.¹

La voz femenina que emerge de la historia, Aurora Rojas, preside la narrativa de esta procesión de cuerpos nómades, agobiada por los sueños convulsivos que dan inicio a la novela y de este modo, reconociéndose parte de ese todo orgánico que la involucra. Aurora se define a sí misma: «Fui una vendedora ambulante entre muchas, en las calles más alejadas de la moneda» (Eltit, 2020, p. 22).

Dos mujeres, las dos llamadas Aurora Rojas, abren la historia: una que narra y constantemente tiene caóticas visiones sobre el incendio y la desintegración de la moneda, entre otros eventos catastróficos planetarios, y otra que sufre en su cuerpo dolores invalidantes; ellas ocupan el centro inicial del relato. Entre el agotador sufrimiento de una y la energía pletórica de la narradora, transcurre el inicio de la marcha que irá creciendo a cada paso.

Esta marcha, que recorrerá «doce mil quinientos kilómetros» a realizarse en «trescientos setenta días exactos» (Eltit, 2020, p. 11),² es el motivo que las congrega. Existe la convicción compartida por la masa humana que deambula por las calles de la capital, cuyo objetivo común es llegar a la moneda, que su realización es absolutamente necesaria. Aurora Rojas nos informa sobre el motivo: «Porque necesitamos torcer el tiempo para disponernos a vivir» (Eltit, 2020, p. 18).

La disposición a vivir parece resumir el anhelado derecho humano de existir con dignidad. Tal vez la carga más pesada que agobia a esta masa sea la de sentirse ignorados por quienes deciden y determinan sus condiciones de vida, negándoles, con silencio y desprecio, el derecho de ocupar un lugar en el mundo.

Su gestación fue imprevista; la noticia de su inicio «creció con la potencia y la velocidad de una navegación virtual de última generación. ¿Cuál generación? No lo sabemos» (Eltit, 2020, p. 23). Como es habitual en su narrativa, la ambigüedad discursiva encierra distintas capas interpretativas y juegos semióticos que, en este caso, instalan la vigencia del pasado en el presente; el devenir generacional siempre circunscribe una constante, la vigencia de la fuerza y el fervor del pueblo que conserva «íntegra su intransigencia sostenida por la inamovible historia de la rabia» (Eltit, 2020, p. 30).

Hacerse visibles corporalmente parece ser la única manera de enfrentar o intentar enfrentar al poder. Los cuerpos se hacen presencia, en tanto que las tecnologías usadas para el control permanecen ocultas en el anonimato de lo no visible. La vigilancia se patentiza en el sobrevuelo de los drones que monitorean la marcha, o en la «nube» que los observa y registra sus movimientos sin que sean plenamente conscientes de ello. Las nuevas tecnologías son parte de las formas proteicas que asume el poder, siempre omnipresente. La constante actividad de los drones y las continuas referencias a la nube que lo contiene todo y que lo conoce todo, por momentos sume a los personajes en el agobio paranoico del control al que se ven sometidos.

Existe una nube que se expande agobiada por la omnipotencia de su captura. Parece invisible aunque porta una materialidad abrumadora. Una nube inubicable para nosotros. Está radicada arriba o abajo o entre los intersticios de un subterráneo (...). La nube es una cifra inmensa (aun en el paroxismo de su parquedad) que se apodera de la suma de nuestros movimientos (Eltit, 2020, p. 10).

Giorgio Agamben (1998), en el contexto de los estudios biopolíticos y continuando la línea iniciada por Foucault, hace uso del término *zoē* para referirse a la vida biológica de todos los seres vivos en oposición a *bios*, es decir la forma de vida que asumen los individuos en la comunidad. Llama la atención del filósofo cómo la vida nuda, la biológica, fue ganando importancia y particular interés en el mundo de la política a partir de la modernidad (Agamben, 1998, p. 4). Tanto lo individual como lo grupal se transformaron paulatinamente en

¹ Entre 1973 y 1989, en Chile se escribieron miles de cartas con el fin de obtener datos del paradero de familiares, pedidos de libertad para algún prisionero, solicitar la libertad de alguien detenido por falta de juicios, etcétera. El escritor Leonidas Morales recopiló y publicó algunas de ellas gracias a los archivos de organismos creados en esos años para la defensa de los derechos humanos y a la Vicaría de la Iglesia católica de Chile, que las preservaron. En su libro *Cartas de petición: Chile 1973-1989*, editado en el año 2000 por Cuarto Propio y prologado por Diamela Eltit, en la página 47 se encuentra la carta referida en el epígrafe de la novela.

² En una entrevista realizada por la cadena BioBio, la escritora chilena aclara que la referencia témporo espacial del evento ficcionalizado fue la Gran Marcha del Ejército Rojo en China, que recorrió esa distancia entre 1934 y 1935. Ver la entrevista en <https://www.youtube.com/watch?v=pUbR5W1wD8A>

entidades controlables y pasibles de reglamentación por el poder estatal. La politización de lo biológico convierte al individuo en objeto de especulación del poder del Estado, este define las normas que regulan la vida humana legitimando, mediante estados de «excepción», la injerencia de las decisiones políticas sobre la vida biológica. Cuando estos estados se institucionalizan y pasan a formar parte de políticas a largo plazo, se legitima el derecho de incidir sobre la libertad inherente a los sujetos físicos, avasallando los derechos individuales. El borramiento de las fronteras entre lo privado y lo público definió las biopolíticas de los Estados totalitarios en el siglo XX, y que se han visto exacerbadas en el XXI (Agamben, 1998, pp. 4-11).

Las marchas populares son una forma de rebelión contra el *statu quo*, un ejemplo más de los distintos modos que asume la resistencia popular ante la embestida del poder. Ellas resumen en su impronta la identificación de los sujetos que la componen y se agrupan dentro de esa comunidad itinerante. Uniendo voluntades en pro de una lucha por un bien común, los individuos que la componen parten de una «premisa» y no de una «promesa», como lo explicita el filósofo Paolo Virno, para quien

la multitud contemporánea (...) ocupa una región intermedia entre lo «individual» y lo «colectivo» (...) no se contrapone al Uno, sino que lo redetermina. (...) esta unidad ya no es el Estado, sino el lenguaje, el intelecto, las facultades comunes del género humano (Virno, 2003, pp. 25-26).

Es decir, en la sociedad contemporánea, la unidad de las multitudes radica en lo que es inherente al género humano prescindiendo de los poderes soberanos. Es así que se los debe pensar como «individuación de lo universal, de lo genérico, de lo común compartido» (Virno, 2003, p. 26).

En la organicidad de este tipo de manifestaciones, también existen fracturas. Eltit presenta las desinteligencias y contiendas internas de las que las luchas populares no están exentas. «Sabíamos que ya se había desencadenado una línea de desconfianza que se volvía peligrosa y amenazaba de muerte a la marcha» (Eltit, 2020, p. 117). La unidad es la mayor fortaleza para el grupo humano, que, consciente de ello, la busca desesperadamente sosteniendo la columna humana que la vertebra física y moralmente; para estos parias, «la única opción que queda es la marcha a la moneda» (Eltit, 2020, p. 128).

En contraposición al estatismo y la rigidez de las estructuras sociales hegemónicas, la movilidad de la marcha contrasta con la rigidez marmórea de la Moneda. Los cuerpos en movimiento dinamizan la vida y desestabilizan las estructuras ancestrales. Esos «cuerpos políticos» que, al decir de Foucault, son en sí mismos

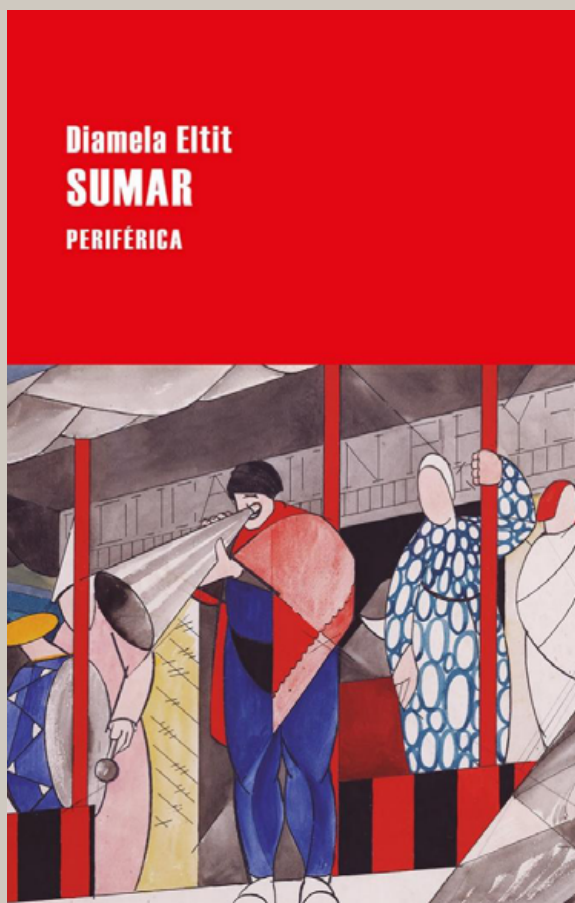
el conjunto de elementos materiales y técnicas que sirven de armas, de relevos, de vías de comunicación y puntos de apoyo a las relaciones de poder y de saber que cercan los cuerpos humanos y los dominan convirtiéndolos en objetos de saber (2012, p. 38).

Cuerpos ausentes/cuerpos presentes

Es relevante la importancia que los cuerpos como sujetos materiales significantes poseen en la narración. La ausencia y/o presencia de la materialidad corporal se inserta en el relato desde el inicio.

La carta del padre dolido, reclamante, enfrenta al poder mediante una misiva con la certeza inexorable de que su hija fue asesinada en el contexto de represión inherente al período dictatorial pinochetista. El motivo es tener conocimiento del paradero del cuerpo de la joven. Desde su rol paterno, quien firma la nota —Santiago Villaroel— se planta con firmeza y respeto hacia la autoridad de turno. No deja lugar a la especulación sobre la existencia o no del asesinato, solo reclama su cuerpo desde la certeza del deceso. Mediante la palabra *reclamante* hace visible lo que el poder ha buscado invisibilizar.

Entre el emisor y el destinatario de la carta está el pedido mediado por la palabra: hay un cuerpo ausente en disputa. Una ausencia que se hace presente en la voz del padre que lo reclama, a sabiendas de que ya es un cadáver enterrado en el más vil de los anonimatos. Tan ausente como el cuerpo será la respuesta. Lo único que da vida a la joven desaparecida y certifica su existencia es la memoria persistente, sostenida por el dolor que determina su inagotable búsqueda.

Fig. 2. Portada de *Sumar*

De igual modo, pero de forma inversa, en la marcha hay seres con vidas mutiladas que reclaman por una existencia plena. Los ambulantes están en cuerpo presente, reclamando incansablemente ser visibles desde su eterno anonimato. La marcha de los inexistentes responde al condicionamiento social, determinado por el lugar (o más bien, el no lugar) que se les ha asignado históricamente en la persistente inequidad social. Y escuchamos la voz de Aurora Rojas en la antesala de la marcha: «Soñaba y soñaba antes de emprender nuestro histórico reclamo ambulante, organizado en contra de la predestinación social que se dictaminó desde el centro mismo de la moneda» (Eltit, 2020, p. 15). Destino humano y poder político son algunas de las variables en juego, en esta diatriba contra la predestinación como norma impuesta desde los centros del poder.

En ambos casos, significativamente se resume un mismo concepto: el subalterno, el damnificado, el hombre común es el que se enfrenta al poderoso reclamando por aquello de lo que se lo ha despojado sin explicación alguna. Y aún más, a sabiendas de que este sea un pedido más que nunca llega a satisfacer el anhelo de justicia social e igualdad que los motiva. Es el enfrentamiento directo al poder hegemónico y autoritario; no hay en estos reclamos sumisión y resignación, aunque tanto el emisor de la carta o el que marcha intuyan de antemano que no habrá respuesta que contemple sus anhelos.

Somos cuerpos interdictos debido a la ilegalidad que nos han adjudicado. Pero así son las lógicas y las órdenes impuestas por los poderes de los nuevos mapas digitales que se transan de acuerdo a las categorías jerárquicas que les asignan al descontento» (Eltit, 2020, p. 19).

El avance tecnológico no ha significado un cambio de paradigma del pensamiento estigmatizante; la digitalización permite aún más precisión para establecer categorías humanas imponiendo espacios, en que los más frágiles son los más perjudicados «un lugar humillante y casi imperceptible, el último de todos» (Eltit, 2020, p. 19), es el que corresponde a los ambulantes que reclaman el derecho de subsistir.

Con toda lucidez, Aurora y la columna humana en movimiento son conscientes de que este es el único camino que les queda. El hoy vivifica metonímicamente la sumatoria de marchas y reclamos históricos,

la suma de vidas que se movilizan y movilizaron en el eterno deambular de los que no gozan de privilegios sociales.

Pero ahora, en este presente auténtico, estoy en la calle, despierta y ansiosa. Despierta y lúcida. Incremento la marcha a la que nos sumamos, nosotros, los vendedores ambulantes (chilenos). Una marcha múltiple, la más numerosa del siglo xxi. (...) Es que ya estamos absolutamente cansados de experimentar toneladas de privaciones. Hastiados de los golpes que nos propinan las oleadas de desconsideración y desprecio (Eltit, 2020, p. 17).

En esta peregrinación, Eltit conjuga distintos momentos históricos del país, no solo el de las marchas reivindicativas de diferentes grupos sociales en las últimas décadas, sino también rescatando los nombres de antiguos dirigentes sindicales anarquistas y feministas de principios del siglo xx que la historia fue sepultando en el olvido.³

Junto a ellos, representantes políticos, acontecimientos chilenos y de toda la humanidad se entremezclan con datos del presente, e incluso de hechos posteriores al momento de creación de la novela. Al deconstruir las coordenadas espacio temporales de la narración, como señala Scarabelli (2020), Eltit hace posible la figuración de la sinergia movilizadora que alimentan las protestas contra la inequidad social en este peregrinaje de parias, al mismo tiempo que el eterno presente de las marchas difumina las temporalidades.

Las metamorfosis del poder

Sugestivamente, el edificio que representa el poder gubernamental chileno es La Moneda, centro del poder hegemónico y, al mismo tiempo, lugar al que se dirige la marcha en busca de reivindicaciones de justicia social. Los ambulantes reclaman su derecho a tener un lugar en la vereda para vender sus mercaderías, un espacio físico público donde poder ganar la moneda que les permita subsistir y que se les ha quitado.

La moneda se dimensiona como símbolo del poder económico, la marca distintiva del mercado, razón por la cual el registro gráfico siempre es realizado como un sustantivo común en el uso de minúsculas y no como nominación particular del edificio gubernamental. Tiene distintas funcionalidades semióticas: como objeto físico de intercambio, como una forma de dominación, como objeto y/o lugar de enfrentamientos, como reclamo, como sumisión y corrupción; atraviesa todo el recorrido de la marcha y de la novela desde el inicio en los sueños vívidos de su protagonista. En uno de ellos, Aurora ve el incendio del edificio, deritiéndose peligrosamente, para emerger luego desde su propia ignición, de forma más violenta y destructiva, para transformarse en una moneda más vengativa, provocando una fuerte conmoción en su cuerpo y espíritu.

Para la Scarabelli, el espectro de la Moneda en llamas es el «ícono metonímico de la alianza entre dictadura y mercado y del definitivo derrumbe de las ideologías», inaugurando un espacio «normado hasta el paroxismo, marcado por el flujo del dinero», un espacio donde la exclusión de grandes sectores de la población, la de los más débiles, es la norma (2020, p. 277).

El poder también entra en disputa entre los integrantes de la peregrinación. A pesar de que la unidad del grupo es presentada como la única esperanza, no hay aquí una propuesta romantizada de la lucha social, en tanto que se la presenta expuesta a las diferencias y suspicacias propias de los seres humanos.

³ Los nombres de algunos personajes que desempeñan roles protagónicos en la marcha, por ejemplo, la voz narrativa de Aurora Rojas (y su tocaya), los dirigentes Casimiro Barrios y Ángela Muñoz Arancibia fueron, según los archivos de la memoria chilena, dirigentes reales que quedaron en el olvido popular; forman parte de los archivos, son nombres sin historia de renombre que la escritora quiere rescatar dándoles vida en estos personajes. La invisibilidad de tantos seres que fueron fundamentales en un momento de la historia chilena se vivifican aquí. Incluso una circunstancia política de mucho peso, el asesinato de un senador (Zenón Torrealba Ilabaca) a manos de un diputado (Luis Correa Ramírez) son usados como ejemplo por el personaje del dirigente Casimiro Barrios en una asamblea, para arengar a los ambulantes en la búsqueda de soluciones a los problemas personales, evitando las rencillas que conducen a finales trágicos (Eltit, 2020, p. 121). También lo es Casimiro Pedernera, un mapuche que realizó el primer piquete de la historia transcordera (Eltit, 2020, p. 132). La escritora pone en diálogo hechos de distintas épocas en boca de sus personajes, en los que se mezcla lo popular con lo erudito, al tiempo que se hermanan las circunstancias históricas pasadas con las del presente. La creación de una cadena de interrelaciones es característica de su narrativa. Del mismo modo, se adelanta a su tiempo prefigurando la explosión y represión brutal que ocurrió en las calles de Santiago en octubre de 2019, un año después de la aparición de esta novela. Bajo la consigna «Chile despertó», la ola de rebelión por las inequidades sociales se levantó contra el gobierno de Piñera.

Dentro y fuera se encuentra el peligro de la desarticulación. Desde afuera en el exacerbado control del que se sienten objeto los marchantes rodeados del mundo cibernético que registra cada uno de sus movimientos; desde el adentro, en las diferencias que el desgaste del tiempo, las luchas internas y la desesperanza ocasionan. Se reproduce así, aunque a distinta escala, lo que sucede en niveles superiores de gobernanza: la búsqueda de poder y prestigio entre los propios integrantes. La desconfianza hacia el extranjero, en esta novela el Colombiano, del que se dice que «es un infiltrado, un espía» y «no nos pertenece» (Eltit, 2020, p. 129), amplifican el temor a la delación y el espionaje. La desconfianza se agudiza a medida que pasa el tiempo y no se llega a la meta.

Los controles sociales exacerbados por el crecimiento exponencial de la tecnología redimensionan los alcances casi ilimitados del poder actual. Definiendo el panoptismo, Foucault se refiere a él como el método necesario para el disciplinamiento que se ejerce en mecanismos menudos y cotidianos sobre los cuerpos en forma de micropoderes, disimétricos e inigualitarios, que buscaban como fin esencial la coerción (2012, p. 255).

La Ángela pretende que realicemos, durante las noches insuficientes que tenemos, estudios sobre los drones transparentes que, de acuerdo a la información que nos proporciona, pasan de manera provocativa sobre cada una de las cabezas de los participantes de la marcha. Dice que los drones están conectados entre ellos mediante un enjambre inalámbrico que se despliega y se repliega a una velocidad abismal y por esa capacidad de movimiento que tienen son los instrumentos más eficientes de control y espionaje minimalista operados desde la nube abstracta que nos contiene (Eltit, 2020, p. 63).

Contrastando con esa masa humana indiferenciada para la mirada externa, la particularidad de cada historia íntima y la interacción humana, junto al sostén que supone esta inacabable convivencia entre pares, muestra una tenue esperanza de lucha posible, en la solidaridad de las comunidades más desfavorecidas.

A modo de cierre

Como se planteó al inicio de la exposición, este trabajo es una propuesta de lectura de *Sumar*, como un reflejo simbólico de la realidad en el que se subvierte el orden tradicional de la historia en un movimiento centrípeto: de los márgenes hacia el centro, desde la marginalidad al centro mismo del poder. Ya sea en las voces que se hacen audibles en los reclamos que surgen desde los sujetos de dominación hacia quienes los dominan, como en la figuración de la marcha que transita desde el afuera hacia el centro físico que simboliza el poder en el edificio gubernamental. Con un agravante, este parece difuminarse en infinitud de formas inmateriales que complejizan su localización y desarticulan la protección de la masa humana ante él.

Observamos en la novela de Eltit el significativo lugar físico que se le concede a los ambulantes. En su trabajo o en la marcha —el ámbito de transacción en un caso y de protesta en el otro— es un espacio abierto y público. Paradójicamente, la vigilancia tecnológica invisible se cuela en cada intersticio, difuminando el concepto tradicional de control para el que ya no existen los tradicionales límites físicos. Aún más, la marcha en sí misma se transforma en un «túnel carcelario» (Eltit, 2020, p. 16) que los expone al registro material e inmaterial al mismo tiempo, como lo es el «mapa digital» al que hacíamos referencia.

La escritora procede a una desafiante y lúdica semiótica que comparte, al mismo tiempo, materialidades e inmaterialidades de la palabra escrita y el mundo digital: la materialidad de la palabra en la misiva de Villarroel que graba «en piedra» y para siempre el nombre de su hija y los nombres de antiguos dirigentes sindicales en los registros de la memoria, junto al registro inmaterial/digital de los nombres actuales y los registros virtuales que estampan en imágenes cuerpos sin palabras.

Al mismo tiempo, se plantea una inamovible realidad histórica que deviene del poder regulado por el mercado y simbolizado en esa marcha innumerable que busca llegar al lugar desde el que se tejen las desigualdades. Pero esa marcha innumerable en la novela no avanza, siempre está en el mismo punto del recorrido y, al finalizar, siguen faltando los mismos kilómetros y la misma cantidad de días que al inicio.

Es la historia de una historia que se repite, que se duplica, que se refleja a sí misma: en los nombres de los que fueron y se vivifican, en los reclamos que se reproducen performáticamente en un ciclo interminable, en los cuerpos que son ausencias presentizadas en la fragilidad de la palabra y en la fortaleza de la memoria, en las modalidades proteicas que asume el poder para seguir, una y otra vez, imponiendo su voracidad.

A pesar de ello, existe una mirada esperanzada en la ilusión de una sociedad más solidaria, en los no-natos que pueblan la mente de Aurora y pugnan por salir de ella a la vez que temen el exterior. Como una constante ficcional simbólica, los hijos no nacidos de la protagonista, lo que está por nacer, ya sea que refiera a generaciones venideras o a nuevos proyectos de liberación para la humanidad, plantean una utópica resiliencia que permite seguir pensando una posible salida en el angustiante y claustrofóbico devenir de la novela. La lectura realizada por Scarabelli da cuenta de ello:

La alianza de cuerpos en la escritura, (...) la imaginación de un mundo en común suplanta la presencia del mundo-mercado, la visión poética denuncia la superficie opaca de la realidad nacional, el poder proactivo de la palabra supera la consistencia trágica de las cosas (2020, p. 280).

Más allá de las indudables virtudes que trae aparejado el desarrollo de la IA, y que de hecho ya es una realidad en el mundo de las ciencias, como todo avance de esta naturaleza trae aparejado de forma insoslayable el dilema ético. Y por este y los motivos ya expuestos, las reminiscencias del filósofo francés se hicieron inevitables en la confección de este trabajo, en «la trama infinitamente tupida de los procedimientos panópticos» cuyas disciplinas han hecho posible la creación de sistemas tecnológicos que tanto han aportado a la humanidad en un doble proceso de «desbloqueo epistemológico a partir de un afinamiento de las relaciones de poder y multiplicación de los efectos de poder gracias a la formación y acumulación de conocimientos nuevos» (Foucault, 2012, p. 258).

Coda

Con inmensa curiosidad por conocer esta herramienta que no es de uso en mi tarea investigativa, decido ingresar para conocer la forma de diálogo que es posible entablar con una inteligencia que me supera. Y este fue el resultado del ChatGPT, que debo confesar fue impactante por el acierto sin ambages que se desprende de su racionalidad, al preguntar sobre el vínculo entre la IA y los mecanismos de poder. Copio y pego:

1. Control y vigilancia: la IA se utiliza en sistemas de vigilancia masiva que pueden monitorear y analizar el comportamiento de las personas en tiempo real. Esto puede llevar a un aumento del control estatal y corporativo sobre los individuos.⁴
2. Manipulación de la información: los algoritmos de IA pueden ser utilizados para personalizar y manipular la información que las personas ven en las redes sociales y otros medios digitales, influyendo en sus opiniones y comportamientos.⁵
3. Desigualdad de poder: la implementación de la IA puede exacerbar las desigualdades existentes, ya que las grandes corporaciones y los gobiernos que tienen acceso a grandes cantidades de datos y recursos tecnológicos pueden obtener una ventaja significativa sobre los individuos y las pequeñas organizaciones.⁶
4. Automatización y empleo: la IA está transformando el mercado laboral, automatizando tareas que antes realizaban humanos. Esto puede llevar a la pérdida de empleos y a una mayor concentración de poder económico en manos de quienes controlan la tecnología.⁷

Estos vínculos subrayan la necesidad de un enfoque ético y regulado en el desarrollo y uso de la IA para asegurar que sus beneficios se distribuyan equitativamente y que no se utilice para oprimir o manipular a las personas.

¿Te gustaría profundizar en algún aspecto específico de la IA y su impacto en la sociedad?

Todo está dicho en una sola entrada de este diálogo virtual entre un ser pensante y la máquina. Solo resta aclarar que este artículo fue realizado —después de muchas horas de lectura, elaboración, pensamiento y creatividad— de la manera tradicional, en tanto que el diálogo con la IA abarcó tan solo un segundo de vida.

⁴ NetApp.

⁵ National Geographic.

⁶ ibm.

⁷ Europarl.

Referencias bibliográficas

- Agamben, G. (1998). *Homo Sacer. El poder soberano y la vida nuda. Vol. I*. Valencia: Pretextos.
- Amaro, L. (10 de julio de 2018). *La marcha paria*. <https://revistasantiago.cl/criticas/la-marcha-paria/>. (10/09/2023).
- Cohen, J, Blanco, J. M. (2018). *Inteligencia artificial y poder* en: <https://www.realinstitutoelcano.org/analisis/inteligencia-artificial-y-poder/>
- Eltit, D. (2015). *Fuerzas especiales*. Cáceres: Periférica.
- Eltit, D. (2020). *Sumar*. La Habana: Fondo Editorial Casa de las Américas.
- Foucault, M. (2012). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Rànciere, J. (2009). *El reparto de lo sensible. Estética y política*. Santiago: LOM.
- Scarabelli, L. (2020). Cuerpos en marcha, insumisos y resistentes. *Sumar* de Diamela Eltit. En *Escrituras plurales y lecturas migrantes* (pp. 269-281). Venecia: Edizione Ca'Foscari.
- Virno, P. (2003). *Gramática de la multitud. Para un análisis de las formas de vida contemporáneas*. Madrid: Traficantes de Sueños.

El álbum de Zoila Aurora Cáceres: inteligencia artificial y humanidades digitales en el abordaje ético y crítico del archivo

Ainaí Morales Pino, Javier Vera, Mónica Arakaki

Pontificia Universidad Católica del Perú

lmoralesp@pucp.edu.pe

jveraz@pucp.edu.pe

monica.arakaki@pucp.edu.pe

Recibido: 29/10/2024

Aceptado: 10/11/2024

Resumen

El álbum personal de la escritora, asociacionista y activista feminista Zoila Aurora Cáceres (Lima, 1872-Madrid, 1958) reúne documentos heterogéneos (en términos de contenido y materialidad) que registran su trayectoria entre 1880 y 1910. Destacan correspondencias, fotografías, postales, notas periodísticas, manuscritos y reseñas literarias que evidencian sus redes intelectuales.

Este conjunto documental es el objeto de estudio de un proyecto de investigación desde las herramientas de las humanidades digitales, la inteligencia artificial (IA) y las premisas de la ciencia abierta. El interés en este álbum como artefacto radica en su marginalidad dentro de los archivos institucionales, debido a distintos factores vinculados tanto con las notas patriarcales que imperan en tales repositorios (Derrida, 1995) como con los desafíos que plantea su heterogeneidad para un abordaje crítico convencional.

Desde una concepción del álbum como archivo en sí mismo, planteamos una aproximación feminista para un uso ético y crítico de los recursos de la inteligencia artificial en dos áreas de aplicación: por un lado, el reconocimiento automático de textos, angular para facilitar la accesibilidad, legibilidad y visibilidad de los múltiples documentos contenidos en el álbum; y, por el otro, la inteligencia artificial generativa mediante la creación de plataformas y recursos interactivos. Es nuestra intención que ambas tecnologías acerquen el álbum y la autora a una comunidad diversa de usuarios que tengan en los documentos de Cáceres —y, en etapas futuras del proyecto, de otras intelectuales— una fuente esencial para la construcción de conocimiento sobre su legado, la literatura, el feminismo y la historia intelectual.

Palabras clave: inteligencia artificial; RAG; HTR; archivos feministas; Zoila Aurora Cáceres.

Zoila Aurora Cáceres's Album: Artificial Intelligence and Digital Humanities in the Ethical and Critical Approach to the Archive

Abstract

The personal album of Zoila Aurora Cáceres (Lima, 1872-Madrid, 1958) —writer, associationist, and feminist activist— contains heterogeneous documents (in terms of content and materiality) as a record of her path between 1880 and 1910. Notable items include correspondence, photographs, postcards, journalistic notes, manuscripts, and literary reviews that highlight her intellectual networks.

This collection of documents is the focus of a research project where digital humanities tools, artificial intelligence, and principles of open science are applied. We are interested in this album as an artifact because of its marginality within institutional archives, associated with prevailing patriarchal narratives in such repositories (Derrida, 1995), as well as challenges posed by its heterogeneity for conventional critical approaches.

Conceiving the album as an archive in itself, we propose a feminist approach for an ethical and critical use of artificial intelligence resources in two application areas: on one hand, automatic text recognition which becomes crucial for enhancing accessibility, readability, and visibility of the multiple documents contained in the album; and on the other hand, generative artificial intelligence for creating interactive platforms and resources. Our intention is for both technologies to bring the album and its author closer to a diverse community of users who view Cáceres's documents—as well as those of other intellectuals in future phases of the project—as an essential source for building knowledge about her legacy, literature, feminism, and intellectual history.

Keywords: artificial intelligence; RAG; HTR; feminist archives; Zoila Aurora Cáceres.

O álbum de Zoila Aurora Cáceres: inteligência artificial e humanidades digitais na abordagem ética e crítica do arquivo

Resumo

O álbum pessoal da escritora, associacionista e ativista feminista Zoila Aurora Cáceres (Lima, 1872-Madri, 1958) reúne documentos heterogêneos (em termos de conteúdo e materialidade) que registram sua trajetória entre 1880 e 1910. Destacam-se correspondências, fotografias, cartões-postais, notas jornalísticas, manuscritos e resenhas literárias que evidenciam suas redes intelectuais.

Esse conjunto documental é o objeto de estudo de um projeto de pesquisa que utiliza ferramentas das humanidades digitais, inteligência artificial (IA) e premissas da ciência aberta. O interesse por este álbum como artefato reside em sua marginalidade dentro dos arquivos institucionais, devido a fatores vinculados tanto às narrativas patriarcais que imperam nesses repositórios (Derrida, 1995), quanto aos desafios impostos por sua heterogeneidade para uma abordagem crítica convencional.

A partir da concepção do álbum como arquivo em si mesmo, propomos uma perspectiva feminista para o uso ético e crítico dos recursos de inteligência artificial em duas áreas de aplicação: por um lado, o reconhecimento automático de textos, essencial para facilitar a acessibilidade, legibilidade e visibilidade dos múltiplos documentos contidos no álbum; e, por outro, a inteligência artificial generativa, com o desenvolvimento de plataformas e recursos interativos. Nosso objetivo é que essas tecnologias aproximem o álbum e sua autora de uma comunidade diversa de usuários, que possam encontrar nos documentos de Cáceres—e, em fases futuras do projeto, de outras intelectuais—uma fonte essencial para a construção de conhecimento sobre seu legado, a literatura, o feminismo e a história intelectual.

Palavras-chave: inteligência artificial; rag; htr; arquivos feministas; Zoila Aurora Cáceres.

Aunque la inteligencia artificial lleva varias décadas con nosotros, su mención, especialmente en el campo de las humanidades, concita una serie de debates, interrogantes y, sobre todo, resistencias. La capacidad creativa, la autenticidad y, principalmente, la ética, suelen ser los grandes ámbitos temáticos e ideológicos en los que podemos agrupar estas interpelaciones, agudizadas al considerar el talante hegemónico prevalente en la denominada inteligencia artificial generativa.¹ Al producir contenidos y respuestas sobre la base de material predominante en distintos repositorios a los que tradicionalmente han tenido acceso figuras, lenguas, imaginarios ideológicos centrales o de poder (considerando las tácitas pero existentes jerarquías culturales, sociosexuales y geopolíticas), la inteligencia artificial parece contribuir con la perpetuación de sesgos que resultan especialmente visibles y problemáticos para quienes trabajamos con documentos no hegemónicos, como lo serían, en este caso, las escrituras de mujeres latinoamericanas en el tránsito al siglo XX, sus registros, los materiales que las soportan y, en suma, sus archivos. Así, en pleno siglo XXI, parece que la llamada era digital nos lleva de vuelta a las mismas batallas no superadas en torno a la invisibilidad y minorización de las mujeres, su producción intelectual, sus documentos; al igual que en lo tocante a las diversas instancias que evidencian sus formas de participación y negociación con una modernidad de la que, pese a todo, y en medio de múltiples contradicciones, también fueron partícipes. Rita Felski, en *The Gender of Modernity* (1995), plantea que, si bien las lecturas sobre la modernidad que enfatizan la dominación masculina tienen el mérito de visibilizar estas diferencias de poder que son parte clave de proyectos de modernidad, también reafirman una reductiva visión monolítica sobre la otredad y ausencia de poder de las mujeres:

The resulting vision of male agency and female powerlessness precludes any consideration of women's distinctive roles within and active contributions to historical processes. Within the constraints of a single mythic narrative, it is inevitably an who assumes the role of collective subject of history, while woman can exist only only as Other, as the object rather than the subject of historical narrative (Felski, 1995, p. 7).²

Sin ánimos de desconocer las sistemáticas diferencias y desigualdades sociosexuales que van de la mano con la modernidad (Amorós, 1991; Valcárcel, 2001), un abordaje feminista a los archivos de cara a la ampliación crítica del discurso historiográfico debe plantear un marco que haga posible ver las formas de participación de las mujeres, sus inscripciones, intervenciones y, como ya lo señalábamos, sus pactos y complejas (hasta contradictorias) negociaciones.

Por otro lado, cuando se trata de los procesos de construcción de las historias sacionales y de fijación de imaginarios canónicos y canonizados, no son pocos los esfuerzos por asentar datos, cronologías, conformar archivos y repositorios institucionales que fungan como base del discurso historiográfico. Sin embargo, en lo relativo a las escritoras e intelectuales mujeres, la operación parece ser diametralmente opuesta. Así, nos topamos con olvidos o silencios sistemáticos que tornan cada vuelta sobre su producción una suerte de «descubrimiento» o rescate excepcional, celebrado con euforias transitorias. Esto socava la posibilidad de articular tradiciones, continuidades y genealogías, no solo estéticas e ideológicas, femeninas y feministas, sino, también, críticas. En este sentido, los archivos y repositorios de mujeres parecen carecer, intencionalmente, de eso que Hugo Achugar (2004), en diálogo con los postulados de Hannah Arendt y René Char, ha denominado «la metáfora del testamento», es decir, esos documentos que posibilitan la filiación, la historicidad y la viabilidad del futuro:

La relación entre pasado y presente es una relación entre pasado y futuro. Narración del pasado, memoria, tradición, herencia, testamento, funcionan en cierto nivel, como sinónimos. La filiación —como el testamento— establece una tradición, una memoria, una herencia. Suele ocurrir, sin embargo, que hay herencias que se rechazan, que hay legados que despojan, que hay tradiciones

¹ Diversos trabajos críticos abordan las problemáticas que plantean las tecnologías vinculadas con la inteligencia artificial generativa. Destacamos, en tal sentido, los planteamientos de Joaquín Fernández Mateo (2024) acerca de la literatura en los tiempos del «algoriceno», sus posibilidades, pero, sobre todo, las resistencias articuladas desde la escritura (pp. 4-6).

² «La visión resultante de la agencia masculina y la impotencia femenina excluye cualquier consideración en torno a los papeles desempeñados por las mujeres dentro de los procesos históricos, al igual que sus activas contribuciones a los mismos. Una de las limitaciones que plantea esta narrativa mítica es que el hombre es quien asume el papel de sujeto colectivo de la historia, mientras que la mujer solo puede existir como Otro, como objeto y no como sujeto de la narrativa histórica» (Felski, 1995, p. 7; la traducción es nuestra).

que se cambian, en lugar de memorias, hay olvido. Entre otras cosas, por la sencilla razón de que el testamento supone la existencia de un sujeto —individual o colectivo— que lo enuncie (Achugar, 2004, p. 30).

De allí que el trabajo con las mujeres y sus archivos, llenos de vacíos, opacidades y silencios que pasan, sobre todo, por la negación de la posibilidad de ser sujetos de enunciación y desplegar una subjetividad propia (no en balde los imperativos genéricos que se imponen sobre las mujeres reducidas a un «eterno» —y externo— femenino [Torres-Pou, 1998]), exija como ejercicio ético-estético y político lo que Saidiya Hartman (2021) ha denominado las «fabulaciones críticas». Según Hartman, se trata de respuestas y resistencias a las consabidas elisiones de los archivos institucionales, o el minorizado lugar que ocupan en ellos los materiales de sujetos con identidades intersectadas por factores sociosexuales, socioraciales, ideológicos y educativos.

El caso que nos ocupa, el de la escritora, intelectual, asociacionista y activista feminista, nacida en Lima y fallecida en Madrid, Zoila Aurora Cáceres (1872-1958), es elocuente en este sentido, sobre todo en lo tocante a los «balbuceos» (Achugar, 2004) de su archivo, pues, pese a no haber estado atravesada por una minorización socioracial ni haber enfrentado las dificultades para el acceso a la educación que sí tuvieron las escritoras que le precedieron (de hecho, mientras muchas de sus antecesoras fueron autodidactas, Cáceres llega cursar estudios doctorales en La Sorbona), sus materiales siguen estando disgregados en diversos repositorios en los que, con frecuencia, ingresa en calidad de apéndice o documento secundario. De hecho, su álbum personal, objeto de estudio de este trabajo, está incluido dentro del archivo dedicado a su padre, el general Andrés Avelino Cáceres,³ en las Colecciones Especiales del Sistema de Bibliotecas de la Pontificia Universidad Católica del Perú.⁴ Esto implica que, si bien gozó de un importante reconocimiento por sus contribuciones literarias e intelectuales (de lo que dan cuenta los prestigiosos sellos editoriales que la publicaron y medios impresos que la celebraron), a la fecha, Cáceres sigue siendo poco conocida más allá de ámbitos socioliterarios muy específicos. Con frecuencia, la autora es vista como una extensión bien sea de la figura paterna, o bien del escritor modernista guatemalteco Enrique Gómez Carrillo, con quien estuvo casada por menos de un año, en 1906: una etapa muy temprana dentro de su carrera como escritora, intelectual y asociacionista feminista.

Vemos entonces cómo a las dificultades que enfrentan las mujeres para ingresar al discurso historiográfico se le añaden las complejidades y azares que atraviesan sus tránsitos al archivo. Cuando logran situarse dentro de estos repositorios angulares para el discurso histórico posterior, lo hacen desde un lugar de subordinación que las concibe como extensión de una figura masculina (en este caso, la figura paterna). Esto evidencia aquello que Jacques Derrida denominó las notas «patriarchivas» de estos repositorios que, al decidir lo que se conserva y lo que no, cómo se conserva, qué se recuerda y qué se olvida, son la base de discursos de historia y memoria que soslayan la presencia y participación activa de las mujeres (Derrida, 1995, p. 12).

El álbum personal de Zoila Aurora Cáceres, objeto de estudio de este trabajo, reúne un corpus heterogéneo de documentos de diversa materialidad, intencionalidad y contenido: cartas de visita, correspondencias intelectuales políticas y/o afectivas, artículos periodísticos, reseñas literarias y culturales, menús de cenas, tarjetas postales, recibos de anuncios en prensa, fragmentos de textos literarios, ensayísticos o declaraciones de principios de las mismas asociaciones fundadas por Cáceres, como es el caso del manuscrito sobre el deber ser del Centro Social de Señoras, establecido por la autora en el año 1905. Así, el álbum da cuenta de las múltiples facetas de la vida de Cáceres entre 1880 y 1910. Planteamos esta fecha como arco temporal pues, si bien muchos documentos carecen de coordenadas geográficas, autoriales y temporales (lo que las sitúa en el horizonte de las disidencias frente a los archivos hegemónicos, en tanto capitalizan los vacíos ante la linealidad y coherencia «patriarchiva»), buena parte de los textos se sitúan entre los años de exilio familiar en Tacna y Arica, entonces bajo jurisdicción chilena tras la Guerra del Pacífico; también durante el exilio en Buenos Aires; durante su vida París; al igual que en sus diversos tránsitos por algunas ciudades italianas, alemanas y españolas. Complejizan esta cartografía de redes, relaciones y desplazamientos los lugares de origen de las múltiples correspondencias que recibe y conserva en este archivo personal, con lo que el álbum deviene un mapa denso y dinámico que pone en evidencia la presencia y agencia de la autora en diversos circuitos literarios, intelectuales y sociales.

³ Andrés Avelino Cáceres (Ayacucho, 1836- Lima, 1923) fue un militar y político peruano que desempeñó un rol clave en la guerra contra Chile (1879-1883). Fue presidente del Perú entre 1886-1890 y 1894-1895. Además, desempeño funciones diplomáticas en diversas capitales europeas.

⁴ <https://hdl.handle.net/20.500.12534/VDSQKG>

Ahora bien, hemos comentado que los textos de la autora siguen siendo escasamente conocidos, reeditados e incorporados dentro de las historias literarias e intelectuales latinoamericanas, que continúan reduciendo a Cáceres a la hija de un prohombre o una suerte de voz excepcional, *rara avis*, algunas veces por excéntrica en su singular recorrido y trayectoria intelectual y, otras, por su declarado catolicismo y su apego a los valores burgueses. Todo ello pese a haber sido publicada en las principales editoriales del momento (como Garnier en Francia, o Renacimiento en España), y pese a que sus textos contaron con prólogos de destacadas figuras dentro del campo literario e intelectual trasatlántico, como Rubén Darío, Amado Nervo, Miguel de Unamuno, entre otros (Morales Pino, 2020). Si este silencio se impone sobre sus textos, cabe entonces preguntarse qué ocurriría con un dispositivo como el álbum personal, el cual representa, por su heterogeneidad de contenidos y materialidades, múltiples desafíos vinculados tanto con las aproximaciones desde las disciplinas tradicionales, que podrían descartar su relevancia al concebirlo como un objeto femenino, íntimo y despolitizado, como con los sistemas de clasificación y, por supuesto, las políticas de conservación.

Si el carácter patriarcal de los repositorios institucionales expone, según Derrida, los límites de la democracia y la ciudadanía (1995, p. 12), especialmente cuando se trata de las mujeres, los álbumes, pensados como archivos, evidencian formas de contestación al poder y de participación de una modernidad en la que el funcionamiento desigual y divergente de la democracia fue, sin embargo, insuficiente para desincentivar la participación de las mujeres. Bien señala Ellen Gruber Garvey (2012) que la «escritura con tijeras», en los álbumes o *scrapbooks*, fue un recurso al que apelaron con frecuencia sujetos femeninos que, en el nuevo escenario de reproductibilidad técnica y acceso más difundido al papel, podían también reorganizar su contexto e historia (p. 209) desde enfoques que, no obstante, suelen ser blanco de cuestionamientos debido a su fragmentación. Reelaborando los planteamientos de Achugar (1999), podemos señalar que, así como es posible hablar de un balbuceo teórico latinoamericano, también es viable hablar de un balbuceo archivístico que evidencia las formas de articulación de historia, memoria y tránsitos a la modernidad por parte de las mujeres. En consecuencia, es posible ver en la fragmentación, ausencia de datos o continuidad de estos álbumes una contestación ético-política a las estructuras patriarcales que sostienen el archivo.

En esta línea de reflexión feminista que busca reconocer, más allá de la victimización u otredad de las mujeres, sus formas de participación e inscripción como sujetos modernos (Felski, 1995) y de modernidad (Araujo, 2010), leemos en el álbum un archivo que, al desbordar las parcelaciones tradicionales entre lo público y lo privado, y al insertar una serie de ambivalencias dentro de significantes e imaginarios que el sistema patriarcal plantea como monolíticos, constituye una instancia clave para ampliar críticamente los discursos historiográficos interpelados desde lo que se ha visto, tradicionalmente, como sus márgenes. Es decir, una reflexión histórico-cultural que sea, a su vez, una propuesta metodológica del borde al centro, considerando la tradicional minorización del álbum personal de la autora y, en diálogo con ello, de estas fuentes angulares para ponderar y comprender otras aristas de las esferas de acción e intervención de las mujeres. Es decir, consideramos al álbum, con todo y su heterogeneidad o, más bien, gracias a ella, como un documento central para una reflexión sociohistórica con impronta de género que pondere las divergencias, los silencios, los balbuceos y las contradicciones como desacatos productivos, en términos ideológicos y semánticos, y desafiantes desde un enfoque metodológico.

En las páginas que siguen, comentaremos el flujo de trabajo realizado en este proyecto, que, como mencionamos, aspira a ser una contribución metodológica y teórico-crítica, pero, también, ética en los tiempos en que se impone la hegemonía de los algoritmos. En primer lugar, ahondaremos en el proceso vinculado con el reconocimiento automático de textos, lo que es clave para facilitar la lectura y accesibilidad de los documentos contenidos en el álbum, en distintos idiomas, caligrafías y soportes materiales concebidos como semántica e ideológicamente significativos. También presentaremos los trabajos avanzados en la elaboración de plataformas interactivas que, si bien se enmarcan en la inteligencia artificial generativa, permiten una aproximación ética y crítica por parte de los usuarios. El objetivo es mostrar la posibilidad de usar la inteligencia artificial generativa como una herramienta que acerque a textos y autoras desafiantes, que permita lidiar con su compleja heterogeneidad, pero que, al mismo tiempo, no incurra en las alucinaciones, los sesgos o las falencias en las que suelen incurrir las plataformas tradicionales de inteligencia artificial generativa. Se trata entonces de capitalizar estos recursos tecnológicos hegemónicos y conciliarlos con materiales no hegemónicos, sin que esto vaya en detrimento de la agencia, la responsabilidad, el sentido crítico y ético que ha de imperar en un trabajo situado (en el campo de los estudios feministas latinoamericanos) en las humanidades en tiempos digitales.

El reconocimiento automático de textos

Desde su nacimiento como instituciones al servicio de la preservación y búsqueda del conocimiento, las bibliotecas y los archivos han llevado a cabo grandes esfuerzos para poner sus colecciones a disposición del público, labor que se ha visto apuntalada gracias a la tecnología. En este sentido, la digitalización ha contribuido a democratizar el acceso a considerables volúmenes de documentos impresos y manuscritos, y, como resultado, una amplia comunidad está en condiciones de consultar fuentes primarias y apreciar detalles de su composición visual.

A lo anterior se suman los avances logrados en la última década en materia de inteligencia artificial a través de redes neuronales y aprendizaje automático (*Machine Learning*), que hicieron posible el desarrollo del reconocimiento automático de textos y, de esta manera, abrieron las puertas a los contenidos textuales de los documentos, cuyas transcripciones habían sido anteriormente costosas de obtener.

A diferencia de una tecnología como OCR (*Optical Character Recognition*), abocada al reconocimiento de caracteres individuales, el HTR (*Handwritten Text Recognition*) busca identificar patrones en líneas completas de texto para producir las transcripciones. Lo consigue efectuando cálculos probabilísticos para extraer las características visuales de la escritura bajo análisis y generando modelos a partir de datos de entrenamiento previamente validados por intervención humana. Se trata de un caso de *aprendizaje supervisado*, en el que, en palabras de Hodel (2022), «the algorithm aligns input with a human-determined outcome, and training processes try to get the algorithm's actual output as close as possible to the desired result» (pp. 160-161).

Este es el enfoque llevado a la práctica por el proyecto READ (*Recognition and Enrichment of Archival Documents*, 2016-2019) que, con financiamiento de la Unión Europea y el liderazgo de la Universidad de Innsbruck, lanzó Transkribus como una aplicación gratuita descargable basada en Java en 2015 y como plataforma web en 2017 (Muehlberger et al., 2019). Desde entonces, según reporta la literatura académica, ha sido utilizada principalmente en la investigación en humanidades (Nockels et al., 2022).

Los modelos pueden entrenarse para reconocer diversas tipografías y caligrafías, siempre y cuando se cuente con suficiente cantidad de datos validados. En un primer momento, al vincular las imágenes digitalizadas con las correspondientes transcripciones manuales, los usuarios generan datos que, en el ámbito del aprendizaje automático, reciben el nombre de *ground truth*. Sobre la base de lo anterior, los motores de HTR se entrenan en reconocer patrones para, en un segundo momento, ser capaces de generar transcripciones cuando se les presenta material similar no visto previamente. El proceso de entrenamiento de las redes neuronales sigue la misma metodología, con el consiguiente potencial de reconocer escrituras en cualquier lengua y de cualquier período (Muehlberger et al., 2019).

Una característica resaltante de Transkribus es el fomento de una comunidad de usuarios (conformada por archivistas, investigadores en humanidades, científicos computacionales y público en general), cuya dinámica se refleja, entre otras cosas, en el hecho de compartir los modelos desarrollados. De acuerdo con su sitio web, a la fecha, 155 modelos se encuentran disponibles de forma pública para el reconocimiento de textos del siglo IX en adelante, en 49 lenguas y 32 sistemas de escritura. A manera de ejemplo, podemos mencionar el modelo entrenado con las cartas que Carlos V escribiera en 1543 a su hijo Felipe,⁵ o aquel basado en páginas del *Diario de Madrid*⁶ (1788-1825).

El álbum personal de Cáceres y los avances en su transcripción

La Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) tomó la decisión, en 2013, de poner en marcha su repositorio institucional, con el fin de «recopilar y organizar los documentos de carácter académico, científico e institucional —producidos o custodiados por la PUCP— para su divulgación, en apoyo a la investigación y creación de nuevo conocimiento» (PUCP, 2024). A la fecha, esta plataforma alberga más de 50 000 documentos de diversas unidades académicas.

Como se ha mencionado, el álbum de Zoila Aurora Cáceres es conservado por el Sistema de Bibliotecas PUCP en sus Colecciones Especiales. A lo largo de sus 96 hojas (25 x 37 cm), encontramos recortes de periódico, fotografías, tarjetas postales, tarjetas de invitación, cartas, carnés, etcétera, que revelan detalles de su vida personal, académica y profesional, aproximadamente entre 1890 y 1910. Fue digitalizado e inicialmente

⁵ <https://readcoop.eu/model/carlos-v-charles-v/>

⁶ <https://readcoop.eu/model/spanish-print-xviii-xix/>

publicado en el Repositorio Institucional PUCP en 2016 y, posteriormente, migrado al Portal de Datos Abiertos PUCP en 2024. Esta última plataforma brinda acceso tanto al documento completo (un archivo PDF de 304 páginas) como a las páginas individuales del álbum (304 archivos JPG en alta resolución).⁷

Una de las primeras acciones de nuestro proyecto involucró catalogar los ítems presentes en el álbum, tarea que tuvo como resultado un *dataset* con 14 metadatos descriptivos (campos) y 277 registros. Esta identificación individual de los ítems facilitó en gran medida la carga de las imágenes digitalizadas del álbum a Transkribus.

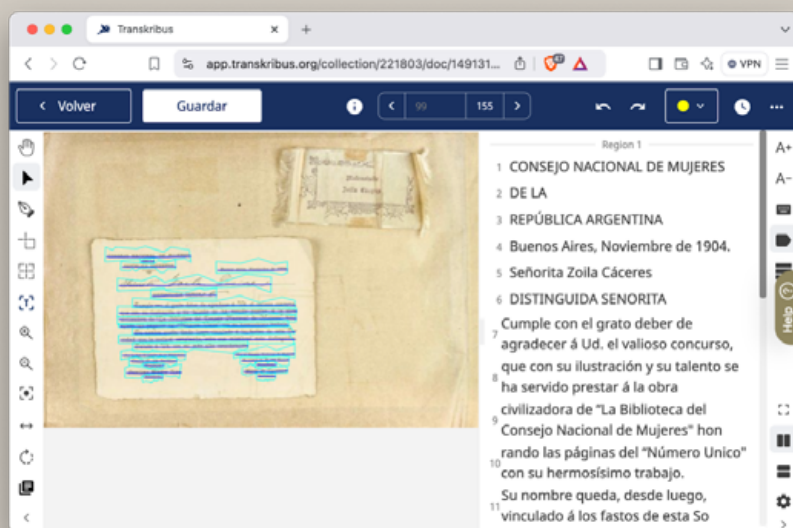


Fig. 1. Transcripción de tarjeta de agradecimiento a Cáceres

Después de la obtención de transcripciones para los primeros 50 ítems impresos, nos encontramos en el proceso de cubrir la totalidad de esta colección, caracterizada por una gran diversidad documental y multiplicidad idiomática (español, francés, alemán, inglés e italiano).

La figura 2 muestra el carné que acreditaba a Zoila Aurora Cáceres como estudiante matriculada en la Escuela de Altos Estudios Sociales de La Sorbona. Se aprecia la segmentación del texto y la correspondiente asociación entre las líneas (circunscritas a polígonos) y la secuencia de caracteres (transcripción manual). Estas transcripciones son de enorme valor para mejorar la accesibilidad y el recorrido a través del álbum y, sobre todo, la puesta en diálogo de los distintos documentos que lo integran. De esta manera, intentamos lograr superar la reducción del álbum de Cáceres a una fuente de información para extraer datos históricos o socioculturales y considerarlo, en cambio, como un documento complejo conformado por múltiples, y rizomáticas, w.

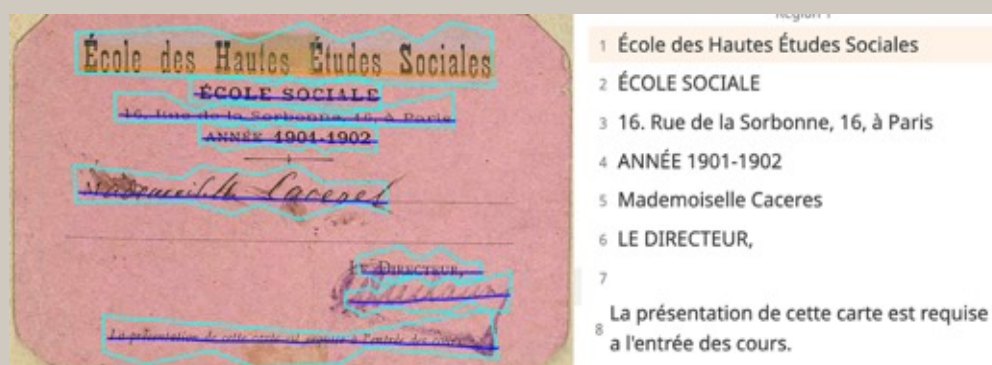


Fig. 2. Transcripción del carné de Cáceres

⁷

<https://hdl.handle.net/20.500.12534/VDSQKG>

Aplicaciones de IA generativa a partir de la obra de Zoila Cáceres

El estudio de una figura como Zoila Aurora Cáceres, su trayectoria y su vasta producción intelectual puede beneficiarse enormemente de la aplicación de IA generativa, tanto para su análisis crítico como para la difusión de su legado. Una estrategia clave sería el desarrollo de aplicaciones que utilicen modelos de IA generativa, como chats interactivos o sistemas de generación aumentada por recuperación (RAG, por sus siglas en inglés), enfocados en mitigar los sesgos y promover una representación más inclusiva y precisa de las figuras femeninas en la historia y literatura latinoamericanas. A continuación, se presentan varias posibilidades que surgen desde la creación de bases de datos centradas en la obra y los documentos de Cáceres, con el fin de construir herramientas de IA que no solo reflejen su relevancia, sino que también desafíen las limitaciones impuestas por los sistemas de IA tradicionales.

Chatbots interactivos

Un chatbot alimentado por una base de datos exhaustiva de la obra y correspondencias de Zoila Cáceres podría servir como una plataforma educativa para usuarios interesados en explorar el pensamiento feminista y la participación intelectual de mujeres en los procesos de modernización en el ámbito latinoamericano y transatlántico. Este chatbot, en lugar de reproducir los sesgos comunes de las IA entrenadas con datos predominantemente occidentales o masculinos, sería diseñado específicamente para confrontar tales sesgos al tomar como punto de partida documentos y archivos de sujetos situados en otros lugares enunciativos.

Así, el chatbot sería un modelo de IA entrenado con documentos digitalizados y anotados de Cáceres y otras escritoras de su época. El objetivo central es asegurar que las respuestas no minimicen las contribuciones de Cáceres ni las de otras mujeres, lo que permite ofrecer una experiencia interactiva en la que los usuarios puedan hacer preguntas sobre temas vinculados con el feminismo, las luchas de las mujeres por el sufragio, las asociaciones femeninas y feministas, la agencia política de las mujeres, la literatura y la teoría literaria, e incluso los procesos de modernización latinoamericana. A través del uso de datos históricamente excluidos o minimizados, el chatbot promovería una representación equitativa de las mujeres y sus documentos, y con ello crearía las condiciones de posibilidad para cuestionar los sistemas de entrenamiento de IA tradicionales, que suelen estar dominados por narrativas masculinas o eurocéntricas.

Para asegurar que el chatbot confronte activamente tales sesgos, se podría emplear un enfoque metodológico inspirado en las «fabulaciones críticas» de las que habla Saidiya Hartman, las cuales llenarían los vacíos y silencios históricos naturalizados. De este modo, lograríamos que el chatbot no solo proporcione información fáctica, sino que, también, fomente una reflexión crítica sobre las formas en que las mujeres han sido representadas o excluidas en los archivos históricos (Hartman, 2021).

Generación aumentada por recuperación para archivos

En este trabajo describimos el uso de RAG como aplicación fundamental en el estudio de la obra y trayectoria de Zoila Aurora Cáceres, lo que le permitiría a los investigadores y usuarios acceder de manera más eficiente a las múltiples facetas de la autora, de las que da cuenta su heteróclito archivo personal. RAG, o *Retrieval-Augmented Generation*, es una técnica de IA que combina la capacidad generativa de un modelo con la recuperación de información en tiempo real. A diferencia de otros modelos que generan respuestas basadas únicamente en la información que contienen internamente, RAG realiza una búsqueda activa en bases de datos para extraer información relevante al contexto de la consulta, mejorando la precisión y pertinencia de las respuestas obtenidas. En contraste con otros chatbots generativos (basados en LLM, o modelos grandes de lenguaje como el ChatGPT), los basados en la tecnología RAG combinan la capacidad de crear textos escritos que parecen haber sido realizados por una persona, con la búsqueda de información en una base de datos previamente creada.

En la figura 3 se muestra el prototipo de buscador basado en RAG, desarrollado a partir de diversos datos relacionados con la obra de Zoila Cáceres. Este prototipo, disponible en <https://buscador-zoila.streamlit.app/>, permite una interacción dinámica con la información, facilitando el acceso a datos que de otro modo podrían quedar ocultos, o ser parte de los silencios históricos que, con frecuencia, se imponen sobre las mujeres y sus obras. Al aprovechar esta tecnología, se contribuye a democratizar el conocimiento, permitiendo que

la obra y legado de Cáceres circulen ampliamente en canales digitales, promoviendo una mayor visibilidad y siendo paradigmáticos para la generación de conocimiento.

Técnicamente, el prototipo está completamente programado en Python, utilizando la biblioteca Streamlit y la API⁸ de la plataforma Vectara.⁹ Cada vez que algún usuario realice una consulta, el sistema busca automáticamente la información en la base de datos. Para ofrecer una respuesta con un estilo humano, el texto generado proviene de LLM. Así, integramos las capacidades de los LLM, las técnicas de RAG y la base de datos sobre la obra de Zoila Aurora Cáceres:

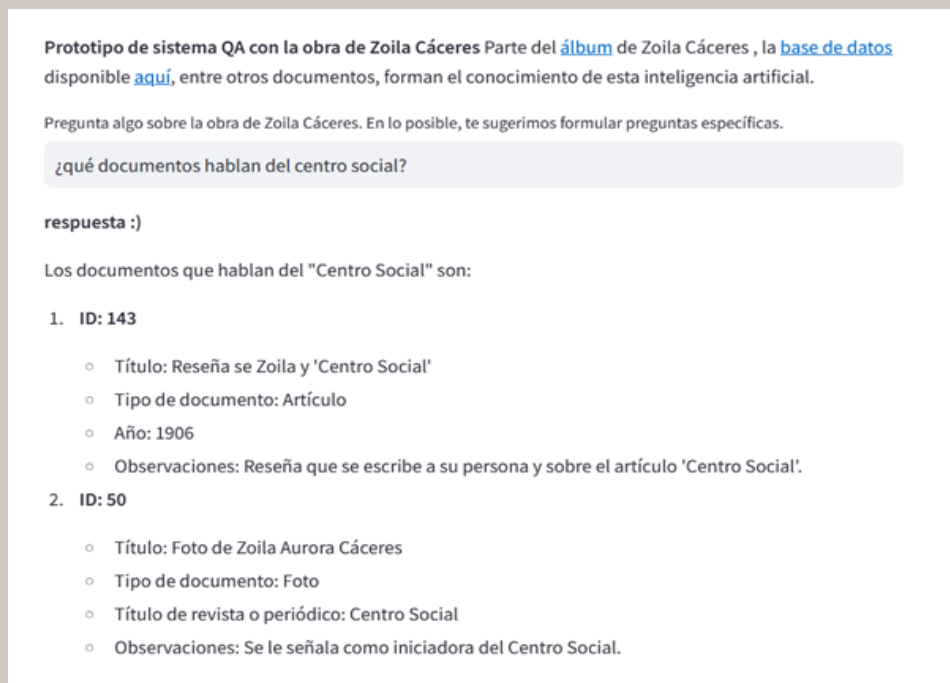


Fig. 3. Prototipo de un sistema pregunta-respuesta basado en RAG

Este prototipo de chat mediante un modelo de RAG está vinculado a la base de datos de sus escritos, correspondencias y artículos periodísticos. Cuando un usuario realiza una consulta sobre temas específicos como el feminismo, la política o la modernidad desde la perspectiva y los archivos de Cáceres, el sistema busca la información dentro del corpus de la autora y su repositorio personal y, posteriormente, genera una respuesta basada en la información recuperada. Esto permite una experiencia rica y contextualizada, en la que las respuestas no solo estén basadas en inferencias generadas por el modelo, sino también respaldadas por material original y específico del archivo de Cáceres.

Mediante este sistema, es posible contribuir a la superación de la fragmentación y disgregación que caracteriza los archivos de mujeres, en la medida en que permite recuperar, reorganizar y vincular información dispersa o desarticulada. Esto va de la mano con el aumento de su accesibilidad y el trazado de redes de diálogo entre documentos, en apariencia, heteróclitos. Esta propuesta metodológica basada en los recursos de la inteligencia artificial desafía las estructuras tradicionales de los archivos en los que predominan las voces y figuras masculinas, y los documentos que siguen formatos más convencionales (Nockels et al., 2024).

Bases de datos colaborativas para una IA más inclusiva

El desarrollo de una base de datos colaborativa, alimentada por documentos digitalizados y críticamente anotados, resulta fundamental para construir IA más inclusivas. Esta base no solo reuniría la obra de

⁸ api (Application Programming Interface o interfaz de programación de aplicaciones) es un código que permite la interacción entre la plataforma rag y el prototipo implementado mediante la librería de Python Streamlit.

⁹ <https://www.vectara.com/>

Cáceres, sino también las de otras mujeres de su tiempo que conformaban, de una u otra manera, lo que Elena Grau-Lleveria (2022) ha denominado comunidades ideológicas y políticas. Para capturar las interacciones y encuentros en el tiempo y el espacio, un enfoque valioso sería emplear grafos de conocimiento (*Knowledge Graphs*), los cuales permiten modelar datos y establecer redes de relaciones diversas. Un aspecto clave de esta base de datos es su capacidad de recibir y compartir contribuciones de investigadores y usuarios, creando así un repositorio dinámico y en constante crecimiento.

Las IA generativas basadas en esta base de datos podrían estar diseñadas para producir contenido, ya sea artículos, respuestas o análisis que prioricen narrativas antihegemónicas. Estas narrativas, al integrar voces desde los márgenes (como mujeres y minorías), podrían desafiar las jerarquías tradicionales que suelen dominar los sistemas de IA entrenados con datos mayoritariamente centrados en figuras de poder. Además, la base de datos colaborativa permitiría el desarrollo de sistemas de IA adaptables que reflejen las realidades y experiencias de una variedad de grupos históricamente excluidos o minimizados en la historia, reduciendo así los sesgos presentes en las IA tradicionales (Terras, 2022).

Al permitir que los usuarios contribuyan con nuevas interpretaciones y análisis de la obra de Cáceres y sus contemporáneas, estas bases de datos se convertirían en espacios de cocreación y validación crítica, donde las IA generativas no solo reproducirían el conocimiento existente, sino que también lo enriquecerían con perspectivas diversas y transformadoras. De este modo, no solo se estarían entrenando IA generativas desde perspectivas antihegemónicas, sino que también se estaría redefiniendo la concepción de IA en general: en lugar de una IA pensada desde el centro, sería una IA concebida (y entrenada) desde los márgenes.

La IA como herramienta crítica

Suscribimos a las palabras de Terras (2022) cuando sostiene que

las transcripciones generadas por HTR permitirán búsquedas en grandes volúmenes de manuscritos (...), extendiendo el rango de las fuentes primarias al alcance de los investigadores y, a la vez, haciendo posible que la información se analice mediante minería de texto, se visualice y se estudie mediante diferentes técnicas avanzadas de Humanidades Digitales. Los aspectos transformadores de lo anterior para la investigación serán, por tanto, múltiples y proporcionarán «la base para un análisis computacional semántico, lingüístico y geoespacial avanzado de material de fuentes primarias históricas» (p. 181).

Por otro lado, de cierta manera, la IA en forma de HTR ha comenzado a brindarnos acceso a información derivada de manuscritos consultables de forma remota; a transcripciones más precisas, sobre todo en el caso de documentos con composiciones visuales complejas; y, también, a un rango más amplio de materiales institucionales y personales. Sin embargo, queda todavía pendiente una agenda que involucre preservar textos en lenguas en peligro, así como también extender el espacio para que diversas comunidades se vean representadas (Nockels et al., 2024).

La obra de Zoila Cáceres ofrece una oportunidad única para reflexionar sobre cómo la IA generativa puede servir como herramienta crítica frente a los sesgos y las estructuras de poder tradicionales. A través de aplicaciones como chatbots interactivos, sistemas RAG y bases de datos colaborativas, es posible no solo preservar el legado de Cáceres y aumentar su visibilidad, redes y relaciones, sino también promover una representación más equitativa e inclusiva en la IA. Estas herramientas, centradas en la obra de mujeres marginadas en los discursos hegemónicos, tienen el potencial de desafiar las limitaciones actuales de la IA y abrir nuevos caminos para la creación de conocimiento en el siglo XXI. Consideramos que el álbum, documento cultural multifacético, constituye un punto de partida para una reflexión teórico-crítica y metodológica, pero, también, una praxis ética y humanista que reorganice los archivos y problematice sus sesgos y jerarquías desde un enfoque crítico. Este deviene aún más significativo al tener en cuenta el trabajo de Cáceres en su lucha por derechos sociales, pero, sobre todo, políticos, para los sujetos femeninos en el Perú del temprano siglo XX (Pachas Maceda, 2024). De esta manera, los textos legibles y relacionables, al igual las plataformas interactivas, posibilitan caminos para superar el balbuceo que se impone sobre los archivos de mujeres y, de ese modo, trazar pasajes para tránsitos al futuro desde una clara conciencia ética y política sobre el pasado, las trayectorias, tradiciones y genealogías. Así, resulta viable superar las narrativas sobre la excepcionalidad que, paradójicamente, terminan justificando la disgregación dada la aparente ausencia de anclajes o «testamentos»

(Achugar, 2004, p. 30) y, al mismo tiempo, plantear rutas para los abordajes desde humanidades digitales que tengan como centro lo humano y lo humanista, contextual e ideológicamente situado, en medio de las nuevas dinámicas y hegemonías algorítmicas.

Agradecimientos

Las autoras y el autor de este artículo desean agradecer a Mariana Reyes y Dina Cornejo por su valioso apoyo en la realización de esta investigación. Sin la cuidadosa y esmerada catalogación de los documentos del álbum de Cáceres no sería posible el tratamiento computacional que el proyecto involucra.

Referencias bibliográficas

- Achugar, H. (2004). *Planetas sin boca: Escritos efímeros sobre arte, cultura y literatura*. Montevideo: Trilce.
- Amorós, C. (1991). *Hacia una crítica de la razón patriarcal*. Barcelona: Anthropos Editorial.
- Araujo, K. (2010). Configuraciones de sujeto en la modernidad latinoamericana: El caso de Perú a inicios del siglo XX. *Revista Chilena de Literatura*, (76), 5-25. <https://revistaliteratura.uchile.cl/index.php/RCL/article/view/1127>
- Derrida, J. (1995). *Mal de archivo*. México: Ediciones Siglo XXI.
- Felski, R. (1995). *The Gender of Modernity*. Boston: Harvard University Press.
- Fernández Mateo, J. (2024). Meta-literatura en el Algoriceno: explorando las fronteras de la inteligencia artificial. *La Palabra*, (48), 1-17. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/la_palabra/article/view/17234
- Grau-Lleveria, E. (8 de noviembre de 2022). Aproximaciones feministas a la producción literaria e intelectual de las escritoras de entre siglos: hacia una comunidad ideológica y política. [Conferencia dictada en la Pontificia Universidad Católica del Perú]. Lima, Perú. <https://red.pucp.edu.pe/riel/videoteca/aproximaciones-feministas-a-la-produccion-literaria-e-intelectual-de-las-escriptoras-de-entre-siglos-hacia-la-articulacion-de-una-comunidad-ideologica-y-politica-a-cargo-de-la-doctor/>
- Gruber Garvey, E. (2012). *Writing with Scissors. American Scrapbooks from the Civil War to Harlem Renaissance*. Oxford: Oxford UP.
- Hartman, S. V. (2021). *Gallery 214: Critical Fabulations* [Audio]. *The Museum of Modern Art*. <https://www.moma.org/audio/playlist/298/4088>
- Hodel, T. (2022). Supervised and unsupervised: Approaches in machine learning for textual entities. En L. Jaillant (Ed.), *Archives, access and artificial intelligence: Working with born-digital and digitized archival collections* (pp. 157-177). Bielefeld: Bielefeld University Press.
- Morales Pino, L. A. (2020). Cuestionando el canon literario: a propósito de la reedición de «La Princesa Suma Tica», de Zoila Aurora Cáceres. En M. Blanco (Ed.), *Zoila Aurora Cáceres Moreno. La princesa Suma Tica* (pp. 8-24). Red Literaria Peruana. <https://redlitperu.com/wp-content/uploads/2022/07/zoila-aurora-caceres-moreno-la-princesa-suma-tica-28-de-junio.pdf>
- Muehlberger, G., Seaward, L., Terras, M., Ares Oliveira, S., Bosch, V., Bryan, M., Colutto, S., Déjean, H., Diem, M., Fiel, S., Gatos, B., Greinöcker, A., Grüning, T., Hackl, G., Haukkoara, V., Heyer, G., Hirvonen, L., Hodel, T., Jokinen, M., ... Zagoris, K. (2019). Transforming scholarship in the archives through handwritten text recognition: Transkribus as a case study. *Journal of Documentation*, 75(5), 954-976. <https://doi.org/10.1108/JD-07-2018-0114>
- Nockels, J., Gooding, P., & Terras, M. (2024). The implications of handwritten text recognition for accessing the past at scale. *Journal of Documentation*, 80(7), 148-167. <https://doi.org/10.1108/JD-09-2023-0183>
- Nockels, J., Gooding, P., Ames, S., & Terras, M. (2022). Understanding the application of handwritten text recognition technology in heritage contexts: A systematic review of Transkribus in published research. *Archival Science*, 22, 367-392. <https://doi.org/10.1007/s10502-022-09397-0>
- Pachas Maceda, S. (2024). *La historia de feminismo peruano*. Quito: Heraldos Editores.
- Segato, R. L. (2016). *La guerra contra las mujeres*. Madrid: Traficantes de Sueños.

- Terras, M. (2022). Inviting AI into the archives. En L. Jaillant (Ed.), *Archives, access and artificial intelligence: Working with born-digital and digitized archival collections* (pp. 179-204). Bielefeld: Bielefeld University Press.
- Torres-Pou, J. (1998). El e[x]terno femenino. Aspectos de la representación de la mujer en la literatura latinoamericana del siglo XIX. PPU.
- Valcárcel, A. (2001). *La memoria colectiva: Retos para el feminismo*. CEPAL. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/5877-la-memoria-colectiva-retos-feminismo>

Tigres de papel: IA y la amenaza de la singularidad

Fernando Broncano

Universidad Carlos III de Madrid
fernando.broncano@uc3m.es

Recibido: 29/10/2024
Aceptado: 10/11/2024

Resumen

Desde una perspectiva filosófica centrada en el concepto de «singularidad», este artículo debate la relevancia de las discusiones en torno a inteligencia artificial e inteligencia humana, y se ocupa del impacto que la primera tendrá en el entorno social, especialmente en el educativo.

Palabras clave: inteligencia artificial; singularidad; modelos lingüísticos.

Paper Tigers: ai and the Threat of the Singularity

Abstract

From a philosophical perspective focused on the concept of «singularity», this article debates the relevance of the discussions around artificial intelligence and human intelligence and addresses the impact that ai will have on the social environment, especially in education.

Keywords: artificial intelligence; singularity; linguistic models.

Tigres de papel: ia e a ameaça da singularidade

Resumo

Sob uma perspectiva filosófica centrada no conceito de «singularidade», este artigo discute a relevância dos debates em torno da inteligência artificial e da inteligência humana, abordando o impacto que a inteligência artificial terá no ambiente social, especialmente na educação.

Palavras-chave: inteligência artificial; singularidade; modelos linguísticos.

La irrupción de los LLM (*Large Linguistic Models*) como Bard, Gemini, Bing o el más popular GPT 3, 3.5 y 4, junto con otros muchos programas de inteligencia artificial aplicada a imágenes, traducción lingüística, música, juegos y videojuegos, ha producido una conmoción inusitada en muchos ámbitos de la sociedad, incluyendo, quizás especialmente, el sistema educativo en todos los niveles. Parece que, por fin, tras treinta años de avisos y amenazas, la singularidad está definitivamente cerca. ¿Cómo no sentir en los chats que uno está tratando con algo que se parece a una inteligencia general artificial? Y, si de facto alguno de estos dispositivos alcanza algún grado de generalidad, ¿cómo no temer que se haya añadido algún nuevo impedimento a la agencia humana?

Mi objetivo en estas breves líneas es doble. En primer lugar, argumentaré que el debate competitivo sobre inteligencia artificial y natural (las dos son humanas) es poco o nada relevante; y, en segundo lugar, que lo que sí debe preocuparnos es cómo se configura o configurará el entorno social que hace posible el funcionamiento e impacto de las inteligencias artificiales (presuntamente) generales.

Una ambigua controversia

Cuando el futurólogo Ray Kurzweil logró, en 2005, una popularidad internacional con su amenaza «la singularidad está cerca» (2045, según su predicción), tras varios textos en los que anunciaba el crecimiento exponencial e inminente de la inteligencia artificial, toda la cultura mediática quedó infectada en adelante de esta profecía. Tras cada anuncio de un nuevo producto más inteligente que el anterior, se ha ido extendiendo un miedo generalizado a que pueda tener razón y que las viejas películas ochenteras describan fielmente el futuro. Para comenzar, hay que reconocer que parte de su éxito está en la atracción de la narrativa de la «singularidad», que evoca transformaciones radicales y puntos de ruptura, algo así como una revolución de las máquinas que alcanzan el nivel de superinteligencia. El rótulo de la singularidad debe también su éxito a que plantea, de hecho, interesantes preguntas filosóficas que se sostienen incluso si el horizonte del evento se ve tan lejano como la conversión del Sol en un agujero negro.

¿Qué es la inteligencia artificial general? Es una pregunta no sencilla de responder. En principio, habría tres grados (más adelante ampliaré esta escalera de niveles):

1. Que supere sin restricciones el test de Turing.
2. Que resuelva problemas que solamente pueden resolver los humanos.
3. Que tenga las mismas funciones cognitivas de los seres humanos.

Los tres criterios acerca de qué pueda ser una inteligencia artificial general son los más populares y extendidos, pero descansan sobre términos o afirmaciones controvertibles: ¿qué es superar sin restricciones el test de Turing?, ¿qué son problemas?, ¿cuáles son las funciones cognitivas de los humanos? Precisamente por la confianza en lo intuitivo de estos criterios, el término «inteligencia artificial general» ha alcanzado tanta popularidad sin demasiadas preguntas sobre su significado.

¿Qué es la singularidad? La definición kurzweiliana señala el evento histórico en el que la inteligencia de las máquinas supera la inteligencia colectiva humana. Que las máquinas resuelven problemas que los humanos no resuelven es algo poco discutible en el mundo contemporáneo. Suponiendo que la inteligencia pueda medirse numéricamente (por ejemplo, el test IQ que compara la capacidad de resolución de algunos problemas-índice respecto a la edad y a la curva normal poblacional), una posible interpretación sería que una máquina procesadora superase el máximo de la campana de Gauss humana. Una segunda forma de entenderla sería que rompiese los límites definidos por la tarea encomendada y comenzase a entremezclar dominios de razonamiento de acción, algo así como parece que logró la especie humana a través del lenguaje y lo conceptual. En este sentido, podríamos definir el punto de ruptura en tres niveles:

1. Límites de las capacidades cognitivas personales (incluyendo a los miembros más favorecidos intelectualmente de la sociedad).
2. Límites de la inteligencia colectiva, que incluye la deliberación, crítica y potencialidades de los recursos compartidos intelectuales de la humanidad.
3. Límites de la inteligencia aumentada y expandida por la integración virtuosa de humanos y máquinas.

La idea de una superinteligencia artificial general, en su grado más alto, sería aquella que lograrse romper los techos de capacidades de solución de problemas en los niveles crecientes desde el 1 al 3. El máximo sería aquel en el que las máquinas no solamente fueran capaces de rediseñar su estructura algorítmica interna por una suerte de meta-aprendizaje, e incluso de rediseñar su hardware y producirlo, sino también (ese es el escenario SkyNet de *Terminator*) de producir su propio espacio de problemas y una agenda propia de transformaciones, ajena, e incluso contraria, a los intereses humanos.

Paralela a la línea de profecías desastrológicas, está la de las promesas mesiánicas que anuncian la posibilidad técnica de inmortalidad digital y paraísos pseudoteológicos similares. Ciertamente, no habría que descartar demasiado rápido el componente utópico de la singularidad en algunos aspectos, especialmente en lo que significaría la posibilidad del fin del trabajo asalariado (no del trabajo como arte de la transformación de lo real), en la medida en que las máquinas fueran sustituyendo a las personas en las tareas más tediosas, repetitivas y mal pagadas, creando un escenario poscapitalista. Pero estos escenarios críticos no parece que sean los que dirigen la atracción de numerosos capitales de riesgo hacia las empresas implicadas en la creación de inteligencias artificiales generales.

La mezcla de los dos temas («¿qué es la inteligencia general artificial?» y «¿qué es la singularidad?») hace que la controversia generada por el bombo publicitario de la singularidad se haya convertido en un territorio pantanoso, lleno de adjetivos épicos sostenidos por la incertidumbre y pseudolenguajes de posibilidad. Porque los espacios de posibilidad siempre son territorios minados en los que la escala tiene mucha importan-

cia. La posibilidad lógica, la física, la realmente técnica, la moral y política, todas ellas intersecan y pueden ser contempladas tanto desde la perspectiva y la escala humana como desde alguna perspectiva cósmica o cósmico-técnica.

Lo general de la inteligencia artificial general

No habrá singularidad, sin la menor discusión, mientras las inteligencias artificiales (uso aquí con toda conciencia el término en plural, dado que eso es lo que describe bien el panorama de ofertas de programas en el contexto contemporáneo de los comienzos de la segunda década del siglo XXI) no alcancen un grado de generalidad similar al que tiene la especie humana. El paleontólogo Stephen Mithen explicó gráficamente en qué podría consistir la generalidad de la mente humana con la metáfora de una catedral gótica, en la que la nave central está rodeada de capillas. Mithen escribía sobre el origen de la mente en los grandes simios y observaba cómo homínidos y homíninos desarrollaban inteligencias específicas orientadas a ámbitos separados de problemas ecológicos: comunicación y relaciones sociales; clasificación de especies animales y vegetales de interés en la supervivencia; y culturas técnicas orientadas a la fabricación de herramientas. En las especies de simios más cercanos a la especie humana hay algunas formas de solapamiento entre estas inteligencias de dominio específico, pero las interacciones no han conducido a lo que propiamente podría considerarse una inteligencia general. Mithen explicaba el papel causal predominante que el lenguaje tuvo en la intersección e integración de todas las habilidades particulares. El efecto de generalidad fue muy discutido en varios contextos de la filosofía analítica de los años ochenta y noventa:

It seems to me that there must be a sense in which thoughts are structured. The thought that John is happy has something in common with the thought that Harry is happy, and... something in common with the thought that John is sad... Thus, someone who thinks that John is happy and that Harry is happy exercises on two occasions the conceptual ability which we call 'possessing the concept of happiness' (Evans, 1982, p. 100).

Evans proponía este requisito como característica de la posesión de conceptos y, por ello, del pensamiento conceptual y lo formulaba mediante un conocido requisito:

If a subject can be credited with the thought that *a* is *F*, then he must have the conceptual resources for entertaining the thought that *a* is *G*, for every property of being *G* of which he has a conception (Evans, 1982, p. 104).

Grado 1: Esto podríamos considerarlo un grado 1 de generalidad inducida por el lenguaje, en tanto productor de conceptos, una de cuyas funciones principales es la reconocitiva. No sabemos si los actuales modelos lingüísticos grandes satisfacen este criterio de generalidad. En apariencia, sí, al menos dependiendo de la interacción conversacional que tenemos con ellos, usando *prompts* adecuados, pero tendríamos que probar su habilidad en contextos reconocitivos más abiertos, en particular en los reconocimientos de imágenes y la posible interacción física con objetos reales en un entorno tecnológico de robots.

Grado 2: La inteligencia general no se limita, sin embargo, a las cadenas conceptuales. La integración de lo conceptual y lo no conceptual: habilidades, emociones... En este nivel es conveniente recordar la controversia que se desarrolló, en la década de los ochenta, como resultado de la propuesta de Jerry Fodor (1986) de una arquitectura para la mente humana dividida en módulos especializados e inteligencia general. Aunque el debate se centró fundamentalmente en la naturaleza de los módulos, es muy relevante recordar que Fodor consideraba como rasgo fundamental de la inteligencia general no simplemente la ausencia de dominio específico, sino lo que denominaba «holismo quineano», es decir, la posibilidad de conectar contenidos muy lejanos en la red de conceptos y creencias. Más allá, incluso, de las fronteras que consideraría Fodor aceptables, la inteligencia general conecta lejanías improbables entre lo conceptual y lo no conceptual, entre habilidades sensoriomotoras y habilidades conceptuales, entre creencias y emociones. La inteligencia general, en este grado, relaciona lo epistémico con los espacios prácticos y los desiderativos y normativos.



Fig. 1. El nuevo libro de Kurzweil

Son rasgos centrales en la inteligencia humana, por un lado, la potencia inferencial abductiva, en la que está implicada la hiperconectividad del holismo. Es cierto que un modelo lingüístico generativo como GPT 4 contiene una asombrosa conectividad, basada en casi dos millones de parámetros que le permite producir resultados tan sorprendentes. Pero la conectividad humana no solo es mucho mayor. El cerebro humano, compuesto por aproximadamente cien millones de neuronas, cada una de ellas con siete mil sinapsis, alcanza a un orden de casi ochocientos millones de parámetros. Pero no se trata de la comparación puramente cuantitativa, que los partidarios de la Ley de Moore podrían afirmar que es técnicamente alcanzable, sino de la estructura de esta conectividad, que no solamente se produce entre las neuronas, en tanto que transmisores y procesadores de información, sino también, y sobre todo, en la interacción entre la información soportada por la conectividad eléctrica y la transportada por la energía química de las hormonas y neurotransmisores que componen el entorno neuronal y conectan las glándulas y los efectores fisiológicos. La complejidad de la integración humana no es solamente entre neuronas, sino entre células, tejidos y órganos en todo el esplendoroso espectro de la arquitectura de lo vivo. El pensamiento abductivo humano produce inferencias en las que todos estos componentes están implicados y no solamente las propiedades lógicas inscritas en la parte conceptual, sino que, cuando alguien afirma algo así como «lo único que tiene sentido, dados estos datos, es...» está apelando a un registro de trasfondo de sentido que incluye toda la complejidad fisiológica.

Supongamos, en aras del argumento, que alguna máquina llega a este estadio de organización en el horizonte de eventos. Habrá sido un avance asombroso en la historia de la técnica, y seguramente pasará versiones más rigurosas del test de Turing que las de los chats actuales, pero no será la singularidad. Incluso si procesa todo el caudal del conocimiento humano y resuelve problemas prohibidos a los limitados cerebros humanos. La biología y la historia han producido otros niveles de organización e integración que tienen una dimensión vertical, ortogonal a la del holismo de contenidos.

Grado 3: Me refiero a la integración vertical en la constitución del sujeto en sus dimensiones experiencial, cognitiva y performativa. Para comenzar, es más que dudoso que dispongan de habilidades de metacogni-

ción. La metacognición es una función mental que compartimos casi todas las especies de mamíferos, y quizá de aves, que consiste en la capacidad para evaluar la dificultad de una tarea en relación con las posibilidades de éxito y, en caso negativo, abandonar el proyecto antes de emprenderlo.

En un segundo nivel, la integración y constitución del sujeto exige la determinación de un orden de valores, entendido como una jerarquía de lo que importa. Más allá de la metacognición, la ordenación de valores regulativos de la existencia es lo que diferencia un sujeto agente de un mecanismo instrumental. No sabemos el grado en que algunos animales logran tener un orden de valores propios (pensamos en un orden natural instintivo, pero muchas especies logran formas de ordenación de valores mucho más sofisticados, por ejemplo, los que establecen sus vínculos emocionales y apegos). La constitución de un sujeto entraña la definición de límites y barreras que incluyen aquello con lo que se puede vivir, y dejan fuera lo que hace de una vida indigna de ser vivida.

Queda aún un último nivel de integración que también pertenece a nuestra naturaleza animal, por más que la cultura humana lo haya sofisticado y llenado de complejidad y matices.

Grado 4: El enactivismo radical se ha alejado de las arquitectónicas cognitivistas de la mente, tan inspiradas ellas en los modos de procesamiento combinatorio y secuencial de los ordenadores clásicos. En un cierto aspecto, ofrece un modelo de la mente que se asemeja mucho a los sistemas artificiales en lo que respecta al estilo conductista de aprendizaje, y también en lo que respecta a la dependencia de instructores y de entrenamiento social. La semejanza, sin embargo, solamente llega hasta aquí. El nivel más complejo de integración agente de los sujetos humanos es el de la capacidad de constituir la experiencia como algo más que como una interacción informacional sobre el medio. La mente humana no se limita a la evidencia, sino que integra los aspectos fenoménicos de la corporeidad con el sentido que adscribe a las intenciones de los otros con los que interactúa. La experiencia, en este sentido, es la constitución de un relato que integra lo vivido en un orden y proyecto de existencia, donde las voces y el discurso de los otros es una parte constitutiva esencial. La integración experiencial y de la alteridad contiene ya una forma muy particular de topología del tiempo implicado en lo narrativo de la experiencia: el conjunto de asimetrías pasado-presente-futuro, sin las que no podría constituirse la memoria y la imaginación presentes en el modo de asimilación de la integración práctica.

En resumen, los grados de generalidad de la inteligencia se estructuran en grados y niveles que exigen algo más que independencia de dominio y funcionalidad específicos. La inteligencia general exige, además, integración mente-cuerpo, agente-entorno y sujeto-cultura.

Lo artificial de la inteligencia artificial general

La historia de la tecnología nos muestra muchas cosas. Una de ellas, no menor, es que las trayectorias de las «innovaciones disruptivas» y la transformación real de la historia por la extensión de una cierta innovación tecnológica no son ni la misma, ni siquiera paralelas, sino que se entrecruzan y divergen de las formas más extrañas. Un ejemplo clásico es el de la tecnología de la energía de vapor, desarrollada ya en Alejandría, pero cuyo impacto no fue notorio en la humanidad hasta avanzado el siglo XIX. Mucho más reciente, y relacionado con nuestro tema, es la historia de las redes neuronales, ya pensadas en los mismos inicios conceptuales de la informática, pero no tomadas en serio técnicamente hasta finales de los noventa.

El problema histórico, cultural, sociológico y filosófico relevante es por qué se producen estas desigualdades en el desarrollo de la tecnología y su integración en la sociedad. Y, sobre todo, por qué no son percibidas por los discursos escatológicos de la tecnología. Probablemente hay muchas causas y razones sociales que convergen en estas contingencias, pero una de las más significativas es que los inventos, como los descubrimientos científicos, no pasan directamente a formar parte del entorno social. En primer lugar, debe percibirse su funcionalidad; en segundo lugar, debe percibirse la potencialidad del beneficio económico, social o militar que tendría su producción en masa; y, en tercer lugar, pero no menos importante, están las derivas y transformaciones, muchas veces creativas, que tienen en el ámbito del uso y de la incorporación a la cultura material.

Ningún invento o innovación es por sí mismo disruptivo o transformador sin una modificación de la cultura material en su entorno que hace posible su extensión social, y, sobre todo, sin una creación de líneas o trayectorias de uso que modifican su funcionalidad. La tecnología es una mediación que transforma identidades y culturas, pero al mismo tiempo es transformada por las pautas que componen esas identidades y culturas. Pensemos, por ejemplo, en la «invención» del motor de combustión interna patentado en 1886 por Carl Benz —después de una larguísima serie de prototipos que nos llevan a centurias anteriores—. Nada estaba escrito en esa patente, ni en su diseño, que el mundo y las ciudades se llenarían de carreteras de asfalto por

las que circularan millones de automóviles privados. La trayectoria tecnológica que indujo a la generalización del automóvil privado fue tanto un producto de la tecnología como del entorno socioeconómico que creó el nuevo urbanismo y el espacio del transporte privado. Tampoco estaba escrito en el invento del ordenador que iba a ser la informática personal la que reingenierizase el mundo creando el entorno digital. La distancia entre un invento y su impacto social es la que media entre cualquier hecho histórico notable; por ejemplo, las revoluciones americana y francesa, y las transformaciones que generaron en las sendas ulteriores de la historia.

El determinismo tecnológico suele ser un compañero de viaje tan inevitable como molesto en los discursos sobre la inteligencia artificial general y la singularidad. «Determinismo tecnológico» es *contradicto in adiecto*, como el viejo chiste de «música militar». Lo que ocurre es que, si es tecnológico, no puede ser determinista: depende contingentemente de las sendas erráticas por las que se constituye un entorno técnico favorable, las mucho más aleatorias de los usos y el entrenamiento humano, y las caprichosas de los intereses institucionales que sostienen la tecnología en su difusión.

Lo generativo de la inteligencia artificial generativa

La fuente mayor de asombro que producen los nuevos dispositivos que comenzaron a hacerse públicos en la segunda década de este siglo es la novedad de sus respuestas, el que los textos que escriben o las imágenes, sertas de códigos o músicas que producen eran sorprendentemente correctos, o al menos tenían la apariencia de serlo. Eran una nueva generación de algoritmos de la larga tradición de aprendizaje automático que estaba en el origen de la historia de la inteligencia artificial. Estas nuevas generaciones habían abandonado la vieja programación para adoptar las redes neuronales recurrentes (RNN), las redes generativas adversativas (de términos en competencia, GAN) y, últimamente, lo que ha fundamentado el éxito de OpenAI: la arquitectura transformadora basada en los *Transformers*. GPT significa *Generative Pre-trained Transformer*. Contiene la alianza de un LLM o modelo lingüístico grande con un *transformer*, es decir, un conector de frecuencias de aparición de términos en frases, en enormes cantidades de texto, con un transformador que produce frases con la probabilidad más alta de que encajen con la respuesta a la pregunta *prompt* hecha por el usuario. El punto de ventaja que ha convertido a estos modelos en los héroes del año que acaba cuando escribo estas líneas (2024) es la técnica que imita la atención humana, la llamada *multi-head attention*, que combina resultados de trabajos estadísticos en paralelo para esta producción de resultados estadísticos.

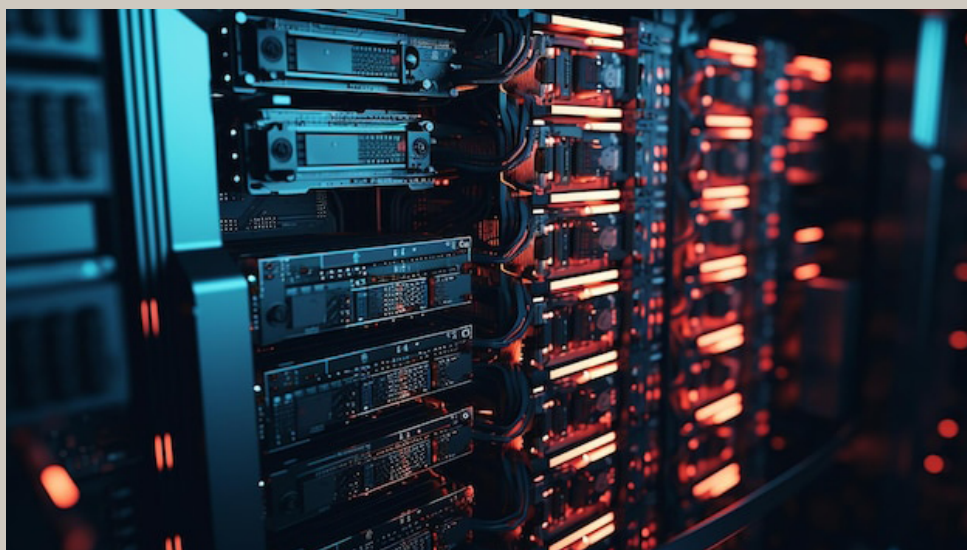


Fig. 2. Servidor de *big data*

Se necesita una innumerable secuencia de sesiones de entrenamiento, puesta a prueba, y, de hecho, son entrenadas por cada usuario que interactúa con estos *Transformers*. Estímulo-respuesta, sofisticada arquitectura de conexiones, enormes cantidades de datos y enormes cantidades de tiempo en paralelo entrenándolos. Esa es la base de la admirable capacidad generativa de las inteligencias artificiales de nueva generación. Tal vez se pudiera aducir, no sin razones, que esta mezcla es lo que hace que las inteligencias artificiales sean tan cercanas

al cerebro humano. Ahora que ya no creemos tanto en el innatismo tipo Chomsky y se ha reivindicado por la corriente enactivista algo similar a un neoconductismo, podría afirmarse que el cerebro de un niño tiene una admirable capacidad generativa por la arquitectura de sus conexiones y el cuidadoso trabajo de sus cuidadores entrenándolo.

No. Las analogías entre las máquinas generativas y el cuerpo humano llegan solamente hasta aquí. Aunque la comprensión humana se basase, como en los modelos lingüísticos, en proximidades estadísticas almacenadas en los pesos de las conexiones neuronales, un cerebro humano, y los de muchas especies animales, está dotado de espontaneidad, de una capacidad de autopreguntarse, de reaccionar y activar redes neuronales en la imaginación, el sueño y, sobre todo, en la capacidad de elaborar proyectos que entrañan la producción de autoproblematizaciones.

La generatividad automática está conducida y controlada por el entorno de interacciones de los usuarios. La máquina responde muchas veces a ellas, afirmando sus propios límites (es lo mejor de los últimos resultados de los entrenamientos, debido a las quejas de tantos usuarios) o (todavía, desgraciadamente) haciendo aparecer respuestas que nacen únicamente de los pesos de conexión, muchas veces equivocadas para desespección de quienes las reciben y, mucho más, de quienes las usan confiando en ellas.

No voy a responder aquí a la cuestión filosóficamente profunda y difícil de qué es lo auténticamente novedoso en la creatividad humana. La filosofía de la ciencia y de la mente se ha cuestionado este tema desde hace décadas. Lakatos, por ejemplo, basó en el criterio de producción de novedades relevantes su filosofía del cambio científico progresivo y no estancado. Hay algo misterioso en la espontaneidad del cerebro. Si pensamos en creadores reconocidos, por ejemplo, Monet, un pintor que nunca pintó nada inspirado en narrativas religiosas o míticas, ni siquiera un desnudo, ni se inspiró en la historia del arte, sino que construyó un mundo propio de colores que está en la base de la pintura abstracta. Los cuadros de Monet nacen de un mundo propio autocorregido, en permanente cambio dentro de un mismo proyecto. La creatividad de gente como Monet puede que sea combinatoria, puede que el almacén de recursos esté ya en el ambiente y haya permeado al cerebro creador, pero la novedad está en el acto de juzgar qué combinatoria es relevante para un modelo de mundo interno generado espontáneamente.

Seguramente, la generatividad de las nuevas máquinas es creativa en un cierto sentido. Admirable, sin duda, pero aún demasiado dependiente de las preguntas y correcciones de los usuarios y entrenadores. La creatividad de estas máquinas sigue siendo, en gran medida, humana.

No habrá singularidad para los seres híbridos

La inteligencia humana situada es una inteligencia encastrada, encarnada, enactiva, emocional, extendida técnicamente, y social y culturalmente distribuida. Estas características definen la escala y el punto de vista desde el que cabe juzgar y comparar inteligencias. El universo es más grande y poderoso que los humanos, pero solamente los tontos se sentirían abrumados por ello si fuesen incapaces de equilibrar su perspectiva con el otro polo de admiración: la autonomía para generar un mundo de fines y vivir una vida guiada por el valor de lo que importa. Por ahora, las máquinas seguirán desarrollándose como mediaciones mediadas por seres híbridos, cíborgs, en un mundo mucho más complejo que ellas, como lo es una simple célula o un organismo unicelular.

Las inteligencias artificiales (IA) generativas avanzadas, construidas con una gigantesca cantidad de conexiones, alimentadas por una descomunal masa de datos, entrenadas por una multitud de auxiliares son una gran conquista de la humanidad, y también, claro, para las empresas que las crean y explotan.

No cabe duda sobre su futura utilidad. Serán aportaciones valiosas, siempre que haya un entorno adecuado de usuarios que se apropien de sus posibilidades y las empleen como herramientas por las que circulan muchas de las otras conquistas anteriores de la cultura humana. Pues son procesadores generativos, pero dependen del reservorio común de producciones humanas depositadas en los almacenes digitales de datos y contenidos.

No cabe duda tampoco de que son instrumentos poderosos y que, por ello, formarán parte de un entorno técnico material que mediará en la formación y el desarrollo de identidades culturales futuras. Sí hay razones para dudar, por el contrario, que su futuro ya esté escrito en alguna ley determinista de explosión computacional. Su vida futura dependerá de trayectorias contingentes que escribirán y describirán las vidas de los usuarios, de otras máquinas y de nuevos diseños.

No cabe duda de que los modelos lingüísticos son impresionantes, y causan asombro cuando chateamos con ellos pidiéndoles respuestas a preguntas sofisticadas. Ahora bien, al menos de momento, dependen de los contenidos que hemos producido los humanos; y, también por el momento, solo son capaces de moverse en un entorno semiabierto de imágenes y textos digitales bien controlado por los instructores. Han sido creados para fascinar y cumplen bien su función. Está por verse, y eso sí será asombroso, si se producirán IA que tengan capacidades multimodales, multisensoriales y se muevan en entornos abiertos físicos y sociales, sin mapas y con la tarea de resolver problemas absolutamente nuevos en ilimitados niveles de profundidad. Quizás, desgraciadamente, sean las guerras actuales y futuras los laboratorios, donde se pongan a prueba esas nuevas habilidades que, entonces, sí, los harían más cercanos a los animales, también a los humanos.

En un futuro previsible, lo único singular de la singularidad va a ser la capacidad social para domesticar los sistemas complejos de diseño, entrenamiento, difusión comercial o institucional y uso inteligente de un entorno técnico en la idea de constituir espacios de posibilidad de un mundo más justo, y un tiempo liberado progresivamente de la sumisión al trabajo asalariado en un planeta que preserve la vida.

Una parte de este ambiguo futuro dependerá de cómo se resuelva la disputa por la transparencia de las IA generativas. El diseño de sistemas con tal nivel de conectividad seguramente seguirá siendo confidencial. También seguirá siendo opaca la estructura interna de las conexiones, pues es una característica de la espontaneidad autoorganizativa de las redes neuronales, algo que comparten con las biológicas. Pero la transparencia exigible legal, ética y políticamente debe alcanzar cuanto antes a los modos de entrenamiento, a la expropiación de datos y contenidos, y a los usos discapacitadores de estos dispositivos.

El control del ciberespacio por parte de los humanos que lo producen y mantienen: eso sí será una verdadera singularidad en la historia. De manera análoga al proyecto de descolonización del espacio físico, el control democrático del terreno digital será uno de los grandes proyectos y retos futuros, mucho más apasionante que el juego de guerra entre humanos y máquinas. Pues no es a las inteligencias artificiales a las que hay que temer, sino a las mucho más peligrosas, irracionales, prejuiciosas y crueles de los poderes oscuros humanos, demasiado humanos.

Las cuestiones seguirán siendo filosóficas, por ello, epistemológicas, ontológicas, morales, políticas: cómo conquistar, preservar, cuidar la autonomía humana bajo condiciones de dependencia internas (psicológicas, sociales, culturales) y externas (ecológicas, técnicas). Restan por responder muchas preguntas y desarrollar temas abiertos, pero las líneas esenciales deberían poderse dibujar ya en una agenda filosóficamente informada:

- nuevas virtudes epistémicas híbridas;
- nuevas racionalidades distribuidas;
- nuevas agencias extendidas;
- viejos valores y lealtades a la vida y a la humanidad preservados.

Referencias bibliográficas

- Bostrom, N. (2022) *Superinteligencia. Caminos, peligros, estrategias*. Zaragoza: Teell Editorial, (Oxford University Press, 2014).
- Callahan, V., Miller, J., Yampolskiy, y Armstrong, S. (Eds.). (2017). *The Technological Singularity. Managing the Journey*. Dordrecht: Springer.
- Caruana, F. (2023). An introduction to transformer models in neural networks and machine learning. <https://www.algolia.com/blog/ai/an-introduction-to-transformer-models-in-neural-networks-and-machine-learning/>
- Coeckelbergh, M. (2022). *The Political Philosophy of AI*. London: Polity.
- Dee, C. (2023). Large language models (LLMs) vs generative AI: what's the difference? *Algolia*, nov. 2023, <https://www.algolia.com/blog/ai/large-language-models-llms-vs-generative-ai-whats-the-difference/>
- Fodor, J. (1986). *La modularidad de la mente*. Madrid: Morata.
- Lee, D. (2023) The Singularity: Artificial General Intelligence (AGI) and ChatGPT, A Sky Curation: edición digital
- Morozov, Evgeny (30 June 2023). «The True Threat of Artificial Intelligence». *The New York Times*.
- Quintanilla, M. Á. (2005). *Tecnología: Un enfoque filosófico y otros ensayos de filosofía de la tecnología*. México: Fondo de Cultura Económica.

- Quintanilla, M.A. (2018) «Engaging Technologies: Criteria for an Alternative Model of Technological Development» en Belén Laspra, J.A. López Cerezo (eds.) *Spanish Philosophy of Technology*. Amsterdam: Springer (pp.103-123)
- Russell, S.; Norvig, P (2021) *Artificial Intelligence. A Modern Approach*, Hoboken, NJ: Pearson
- Tegmark, M. (2017) *Life 3.0. Being Human in the Age of Artificial Intelligence*. Nueva York: A. Knopf
- Wang, P.; Liu, K.; Dougherty, Q (2018) «Conceptions of Artificial Intelligence and Singularity», *Information (MDPI)*, 9, 79, 1-15
- Wikipedia: «Transformer (Machine Learning Model) [https://en.wikipedia.org/wiki/Transformer_\(machine_learning_model\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Transformer_(machine_learning_model))

La inteligencia artificial: ¿cómo afecta su aplicación a la industria del entretenimiento?

Marina Medón Carpintero

Universidad Carlos III de Madrid
mmedoncarpintero@uc3m.es

Recibido: 1/10/2024
Aceptado: 16/10/2024

Resumen

La inteligencia artificial es, indiscutiblemente, una herramienta que está revolucionando el proceso de trabajo de muchos sectores, entre los que se incluye la industria del entretenimiento y su capacidad para comunicarse con el público. Esto es posible gracias a la combinación de unos algoritmos, planteados con el fin de extraer y analizar datos que proporcionan una información veraz y completa. A pesar de ello, existe un problema que deriva de su uso excesivo y, gradualmente, atenta contra la integridad de las personas, pues amenaza con acabar con los procesos creativos y, en algunos casos, sus mismos puestos de trabajo. A grandes rasgos, se cree tener una concepción positiva de ello, debido a que, entre otras razones, agiliza y propone un resultado más completo en las tareas; pero ¿es esto verdaderamente cierto? En este trabajo, desarrollado con base en la recopilación bibliográfica de información, se pretende analizar el impacto que genera la aplicación de la IA en la industria del entretenimiento, valorando si es positivo o, por el contrario, negativo. Para ello, se exponen distintos ejemplos actuales, algunos con mayor repercusión, que se relacionan con esta herramienta y que, a consecuencia de su popularidad, han dado lugar a una gran variedad de opiniones. Del mismo modo, se busca relacionar su uso excesivo con la ética y la creatividad humana, planteando una serie de posibles limitaciones a llevar a cabo.

Palabras clave: inteligencia artificial; industria del entretenimiento; impacto; futuro; creatividad.

Artificial Intelligence: how does its application affect the entertainment industry?

Abstract

Artificial Intelligence is, undoubtedly, a tool that is revolutionizing the work process of many sectors, including the entertainment industry and its ability to communicate with the public. This is possible due to the combination of algorithms, designed to extract and analyze data that provide true and complete information. Despite this, there is a problem that arises from its excessive use and, gradually, it threatens people's integrity, as it threatens to end creative processes and, in some cases, their jobs themselves. Broadly speaking, it is believed to have a positive conception of it, because, among other reasons, it speeds up and proposes a more complete result in the tasks; but is this really true? In this work, developed based on the bibliographic compilation of information, the aim is to analyze the impact generated by the application of AI in the entertainment industry, assessing whether it is positive or, on the contrary, negative. To this end, different current examples are presented, some with greater impact, that are related to this tool and that, as a result of its popularity, have given rise to a wide variety of opinions. Likewise, we seek to relate its excessive use to ethics and human creativity, posing a series of possible limitations to be carried out.

Keywords: Artificial Intelligence; entertainment industry; impact; future; creativity.

Inteligência artificial: como sua aplicação afeta a indústria do entretenimento?

Resumo

A inteligência artificial é, inquestionavelmente, uma ferramenta que está revolucionando o processo de trabalho em muitos setores, incluindo a indústria do entretenimento e sua capacidade de se comunicar com o público. Isso é possível graças à combinação de algoritmos projetados para extrair e analisar dados que fornecem informações verdadeiras e completas. Contudo, existe um problema decorrente do uso excessivo da IA, que gradualmente ameaça à integridade das pessoas, pois coloca em risco processos criativos e, em alguns casos, os seus empregos. De modo geral, acredita-se que a IA tem uma concepção positiva, já que, entre outras razões, agiliza e propõe um resultado mais completo nas tarefas. Mas será que isso é realmente verdade? Neste trabalho, desenvolvido com base em uma pesquisa bibliográfica, pretende-se analisar o impacto da aplicação da IA na indústria do entretenimento, avaliando se seu impacto é positivo ou, pelo contrário, negativo. Para isso, são apresentados diversos exemplos atuais, alguns de grande repercussão, relacionados ao uso dessa ferramenta e que, devido à sua popularidade, suscitam uma ampla variedade de opiniões. Além disso, pretende-se relacionar o uso excessivo da IA com a ética e a criatividade humana, propondo possíveis limitações que poderiam ser implementadas.

Palavras-chave: inteligência artificial; indústria do entretenimento; impacto; futuro; criatividade.

Introducción

La huelga convocada por el Sindicato de Actores y Guionistas de Hollywood (SAG-AFTRA) en 2023 pautó un avance en el proceso de trabajo de la industria del entretenimiento. Inicialmente, dicha convocatoria estuvo motivada por los guionistas del sector, quienes reclamaban una mayor compensación económica por su calidad y cantidad de trabajo, además de otras muchas peticiones. Entre ellas, una con especial relevancia e hincapié: el uso de la inteligencia artificial en la industria. *AI wrote this sign, AI could never!, AI is not art...* fueron algunos de los eslóganes más repetidos en las diarias manifestaciones celebradas, exigiendo con ello una separación de esta tecnología. Hoy en día, aunque exista un uso desmesurado de los chatbots como ChatGPT o Bard, según los especialistas, no son los guionistas los más perjudicados en su labor creativa. Es más, afirman que pueden aliarse y trabajar con ella, encontrando así un mecanismo que incentive su proceso de creación (Aubin, 2023). Los actores, en cambio, deben hacer frente a un riesgo mayor, uno que atenta contra la protección de explotación de su imagen. Tal y como demandaron, los actores se posicionaron en contra de reemplazar y acabar con sus actuaciones, es decir, las actuaciones humanas, afirmando que la inteligencia artificial podría fácilmente recrear los movimientos corporales y, en el rostro, incorporar y mostrar la cara de un actor mundialmente conocido. Así lo demostró Bruce Willis al vender sus derechos de imagen a la inteligencia artificial y consagrarse como el primer actor en hacerlo (Pérez, 2022).

No obstante, y con el fin de entender la magnitud del revuelo, es necesario concretar qué es la inteligencia artificial. Formalmente, se define como «la capacidad de las máquinas para usar algoritmos, aprender de los datos y utilizar lo aprendido en la toma de decisiones tal y como lo haría un ser humano» (Rouhiainen, 2018, p. 17). Así, es evidente que la inteligencia artificial busca facilitar y resolver los problemas en la vida del ser humano, consiguiéndolo hacer de una manera más rápida y eficaz que este (Pineda de Alcázar, 2017, p. 337). Sin embargo, y aunque contribuya a hacerlo, se debe llevar a cabo una regulación en su uso, pues siempre debe ayudarnos en lugar de sustituirnos. Esto resume esencialmente la postura defendida en la huelga de actores y guionistas de Hollywood, la cual da cabida doble a un debate ético y filosófico muy presente. Por ejemplo, en la ciencia, la inteligencia artificial es un recurso muy celebrado en cuanto a tiempo ganado en investigación y procedimientos, pero, a pesar de ello, es cierto que también deja espacio a un mal uso de esta.

Del mismo modo, es necesario incluir una breve descripción de la industria del entretenimiento actual y conocer por qué existe tanta facilidad a la hora de aplicar en ella la inteligencia artificial. Se trata del conjunto de sectores y actividades económicas que producen y distribuyen contenido diseñado para entretener al público (como el cine, la televisión, la música, el teatro, los videojuegos, la literatura y los espectáculos en vivo), y tienen lugar dentro del mercado artístico-cultural, el campo mediático y el sector propiamente recreativo (Martínez López, 2011, p. 9).

Por otra parte, la industria del entretenimiento incluye la tecnología y los servicios que permiten la producción y difusión de ese contenido, como plataformas de *streaming*, estudios de grabación y empresas de publicidad. De esta forma, es inevitable tener en cuenta la relevancia que poseen las redes sociales, lo que ha dado lugar a la denominada *cultura de convergencia*. Según su definición, la cultura de convergencia es la «terminología que utilizamos para referirnos al proceso de transformación de los medios de comunicación y la industria del entretenimiento en el marco de la cultura digital» (Ripani, 2013, p. 36). El término fue popularizado por el teórico de medios Henry Jenkins y describe cómo los cambios en la tecnología, la comunicación y el consumo de contenido han transformado la manera en que las audiencias interactúan con los medios.

Con «convergencia» me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento. (...) En el mundo de la convergencia mediática, se cuentan todas las historias importantes, se venden todas las marcas y se atrae a todos los consumidores a través de múltiples plataformas mediáticas (Jenkins, 2006, p. 14).

En la cultura de convergencia, las barreras entre distintos tipos de medios (como la televisión, el cine, la música y los videojuegos) se difuminan, permitiendo que el contenido fluya entre plataformas. Por ejemplo, una película puede ser parte de una franquicia que incluye series de televisión, videojuegos y *merchandising*, y los consumidores pueden interactuar con esta franquicia a través de diferentes medios. Además, la cultura de convergencia implica que los consumidores no son solo receptores pasivos de contenido, sino que también participan activamente, creando, compartiendo y remixando contenido. Este fenómeno ha llevado a un mayor involucramiento de las audiencias y a una dinámica más compleja en la producción y distribución de medios. En otras palabras, para que exista un mayor alcance de las diferentes historias creadas, es necesario recurrir a la expansión de esas historias en otros medios, incentivando con ello una cultura participativa.¹

Si se toma el ejemplo de la conocida saga de superhéroes de Marvel, se observa cómo, para estar al día en el transcurso de la historia de este universo, no basta con ir al cine y ver la última de sus películas estrenadas, sino que se debe completar la información con los cómics, los cortometrajes, los videojuegos, y las series en televisión y distintas plataformas de *streaming* (Costa Llopis, 2019, pp. 18-28). Por tanto, para poder crear contenido en una narrativa transmedia, es imprescindible utilizar todos los medios disponibles, lo que también incluye a las redes sociales. Al existir una gran pluralidad de medios consumidos, también existe una necesidad constante de creación y entretenimiento. La inteligencia artificial pareciera suplir ese deseo al facilitar y resolver los problemas cotidianos del ser humano, algo que consigue de manera rápida y eficaz.

Según el método, la inteligencia artificial trabaja con algoritmos, es decir, interpreta y analiza los datos recopilados durante un período de tiempo determinado, con el fin de extraer una serie de conclusiones precisas. De esta manera, es capaz de identificar los patrones más repetidos y utilizarlos, posteriormente, para generar un nuevo contenido de interés.

En particular, la inteligencia artificial estudia aquellos elementos presentes en una película o canción popular, logrando detectar qué es lo que las hace tan queridas por el público. Esa información es de gran utilidad para llevar a cabo un contenido personalizado, que recoja los intereses de una audiencia objetiva. Así, este método, además de ahorrar en recursos y tiempo, asegura que el resultado producido logre satisfacer todos los gustos de un público concreto y, económicamente hablando, sea una gran fuente de ingresos. Este diagrama de trabajo es aplicado, común y actualmente, en las redes sociales, donde las marcas buscan a *influencers* afines a sus valores y gustos para colaborar con ellos, y lograr así que sus productos lleguen al público elegido.

¹ Este concepto es estudiado por Henry Jenkins en *Textual Poachers* (1992), un libro que analiza las prácticas y funciones de los fans.

Por todo ello, el objetivo de este trabajo es dar a conocer el impacto de la inteligencia artificial en la industria del entretenimiento, sopesando si es beneficioso o, al contrario, negativo. Ya se ha expuesto que para los participantes del sector (guionistas, actores, productores) es negativo, pero para los *prosumidores*² (el público) es un instrumento que fácilmente satisface sus necesidades. De esta manera, una pregunta inicial podría ser: ¿cómo afecta la aplicación de la inteligencia artificial a la industria del entretenimiento?

Frente a la diabolización de las máquinas

El cine contemporáneo se ha ocupado largamente de crear un imaginario en torno a la inteligencia artificial: una horda de máquinas que, a modo de venganza y resentimiento hacia su creador, deciden rebelarse contra él y acabar con toda la humanidad. *Ex Machina* (Garland, 2014), por ejemplo, alimenta esta concepción a partir de la idea de un futuro distópico y repleto de riesgos.

Sin embargo, pese a esta idea masificada, lo cierto es que en el ámbito del cine la inteligencia artificial ha sido de gran ayuda, dotando de una calidad innegable a todas las proyecciones que apuestan por su uso. Hoy en día, la inteligencia artificial está consiguiendo ganar terreno en la preproducción, producción y postproducción de películas, puesto que los distintos estudios están comenzando a utilizarla para dar con el casting perfecto de sus largometrajes. Del mismo modo, es doblemente eficiente para la búsqueda de las localizaciones de rodaje más idóneas para la historia, el proceso de escritura de los guiones y la realización de las predicciones de taquilla, influyendo en la toma de decisiones de los presupuestos. En adelante, y en cuanto al ámbito de la postproducción, la inteligencia artificial permite desarrollar unos efectos audiovisuales de impresionante calidad, mejorando su acabado y precisión. Hace apenas treinta o cuarenta años atrás esto era algo inimaginable, puesto que se realizaban de forma manual y tras largas jornadas de trabajo.

Morgan (Scott, 2016) e *Impossible Things* (todavía inédita) son proyectos en los que se ha hecho uso de la inteligencia artificial. La primera aplicó la inteligencia artificial en su tráiler oficial, utilizando, en concreto, un superordenador de IBM denominado Watson. Aunque estuviera dirigido por un editor de video profesional, Watson realizó un laborioso pero acertado proceso de investigación, en el que analizó en profundidad más de cien películas de terror. El objetivo era identificar aquellos recursos más comunes para transmitir la sensación de miedo, algo posible gracias a patrones auditivos y visuales muy repetidos. Una vez completado el visionado, Watson terminó de montar el tráiler en veinticuatro horas, un tiempo récord en su producción aproximada, normalmente entre siete y treinta días para un ser humano (Cohen, 2020).

Para *Impossible Things* se utilizó la inteligencia artificial con el objetivo de desarrollar un buen guion de terror, sugiriendo giros de trama inesperados y el momento idóneo para mostrar alguna escena u imagen impactante. El equipo de guionistas y expertos en el sector del entretenimiento dirigido por Jack Zhang tardó más de cinco años en dar con el guion perfecto, pues llevó a cabo un plan muy laborioso. En primer lugar, eligió un público objetivo en el que basarse, que debido a la trama maternal de la película se optó por mujeres de entre 18 y 21 años. Así, y junto con datos recopilados sobre largometrajes de terror en los últimos años, se logró finalizar el guion de la película. Posteriormente, se estrenó el primer avance de la historia, un video de escasa duración en el que también se acudió a las recomendaciones de la inteligencia artificial (Vidal Lloret, 2016).

Sin embargo, no es necesario realizar una búsqueda intensa para dar con algún ejemplo de producción posible gracias al uso de una tecnología avanzada, muy próxima, incluso, a la inteligencia artificial. *Avatar* (Cameron, 2009-2025), en toda su saga, hace uso de unos trajes que, gracias a su maquinaria y procesos, captan el movimiento de los actores y actrices para después ser analizados y transformados en los icónicos personajes. Del mismo modo, el universo de Marvel, ya mencionado en este trabajo, también utiliza una tecnología muy potente, capaz de crear los escenarios en los que se mueven sus superhéroes. De hecho, en el último tiempo tuvo que hacer frente a una fuerte oleada de críticas, todas ellas originadas por el uso de la inteligencia artificial en la serie *Secret Invasion* (2023), cuya escena inicial fue creada a partir de estos programas. A su vez, la noticia se publicó durante la huelga convocada por el sindicato SAG-AFTRA, que tal y como ya se mencionó anteriormente, se posicionaba en contra del uso de la inteligencia artificial.

² Unión de los conceptos *productor* y *consumidor*. Establece que los consumidores de los distintos medios audiovisuales también contribuyen a decidir el contenido que se debe crear (por ejemplo: influencers).



Fig. 1. Anya Taylor-Joy y Kate Mara en *Morgan* (2016)

Reviviendo a los muertos

Dejando de lado el sector cinematográfico, la inteligencia artificial también ha pautado su camino en la música. Además de perfeccionar algunos parámetros puramente técnicos, la IA también incide en la composición de las canciones e, incluso, en la propia edición de los videoclips musicales (Porter, 2023). Esto se puede apreciar en el video de «Oral», una colaboración entre Björk y Rosalía. En él, las cantantes simulan pelear entre sí como si se tratase de un videojuego, algo completamente ficticio gracias al uso de los programas de IA, ya que ni siquiera estaban en el mismo lugar cuando el clip fue grabado.

En 2023, el cantante puertorriqueño Bad Bunny expresó su más profunda decepción al ver cómo en TikTok era tendencia una canción creada con inteligencia artificial y que usaba su mismo timbre de voz. En otras palabras, alguien había utilizado un programa de IA, había escrito frases parecidas a sus canciones y, mediante herramientas de voz, había simulado la suya. Aunque tuvo una aceptación muy positiva por los usuarios de la aplicación, estos enseguida reprimieron y cargaron contra la actitud del cantante, especialmente después de que él manifestara su rechazo (Soriano, 2023).

También ese año, cuarenta y tres años después del asesinato de John Lennon y veintidós de la muerte de George Harrison, The Beatles logró publicar gracias a la ayuda de la inteligencia artificial «Now & Then», la última canción de la banda. La canción era parte de unas cintas compuestas por Lennon en los años setenta y que Yoko Ono entregó a los otros Beatles tras su muerte. Después de años intentándolo, consiguieron extraer la voz de Lennon y recrearla con inteligencia artificial, a la que McCartney y Ringo le agregaron música real. De esa forma, una vez más, la técnica logró vencer el paso del tiempo y conseguir algo que parecía imposible.

A pesar de la concepción negativa y el rechazo sobre la inteligencia artificial, la realidad, mostrada a través de encuestas y estadísticas, señala lo contrario. Según un estudio llevado a cabo por la Universidad de Salamanca, casi la mitad de los españoles encuestados (44,81 %) muestra un interés por estos programas, y más del 85 % consideran que su aplicación tiene un efecto positivo en nuestra sociedad. Así, aunque en un inicio se concentrase en el uso y la popularidad de ChatGPT, gradualmente se va tomando conciencia sobre las múltiples finalidades que puede ofrecer la inteligencia artificial, muchas de ellas relacionadas con aspectos de nuestras acciones rutinarias, como la música que escuchamos de camino al trabajo o al colegio (Toro, 2023).



Fig. 2. «Oral» (2023), la colaboración entre Björk y Rosalía

La exclusión de la creatividad humana

En contraposición a aquellos que sostienen el avance que supone la inteligencia artificial, encontramos una postura que determina la posibilidad de reemplazar y, en algunos casos extremos, acabar con la creatividad y la originalidad humana. De esta manera, se plantea que, actualmente, existe un exceso inconsciente del uso de estos programas, llegando al límite de utilizarlos para resolver cualquier aspecto de nuestra vida. Así, esto no solo implicaría una vaguedad creciente entre las personas, sino también una confianza o un motivo para no querer progresar.

Siglos atrás, pensadores de diversa índole ya desarrollaron una distinción teórica entre los seres humanos y la especie animal (quizás la especie más próxima a nuestra forma de vivir y actuar). Con ello, llegaron a la conclusión de que lo que nos diferencia, y nos hace únicos del resto, es nuestra capacidad de razón y conciencia. Gracias a ella sentimos, comúnmente, curiosidad por conocer, preguntar y saber, incluso acerca de lo desconocido o extraño. Así pues, somos la única especie que reflexiona sobre la realidad o el origen de lo que nos rodea (Beorlegui, 2011, p. 443). Acorde a ello, también padecemos la necesidad de solucionar problemas, enfrentarnos a conflictos y proponer remedios a realidades que consideramos injustas. Es ahí, por tanto, donde nace nuestra creatividad, de pensar en escenarios alternativos a un problema. Si dispusiéramos de programas que nos limitasen esta virtud, no acabaríamos por perderla, ya que se trata de algo natural y propio, pero sí por descuidarla o desentrenarla (Churba, 2009).

La masificación de la inteligencia artificial ha supuesto, especialmente en los últimos años, un resurgimiento de los dilemas éticos que resultan de su uso. ¿Se deben imponer limitaciones? La inteligencia artificial irrumpe directamente en el orden de la ética, cuestionando las normas sociales, de identidad, de intimidad o incluso de seguridad. Algunas plataformas hacen uso de la vulnerabilidad de las personas para conseguir, almacenar y compartir su información personal. Con ello, los dispositivos ganan conocimiento sobre sus intereses y gustos para posteriormente difundirlos en beneficio de ellos, ya sea una empresa o unas elecciones políticas. El anonimato es algo que desaparece, al igual que lo hace la seguridad en el ámbito digital (González Arencibia y Martínez Cardero, 2020, pp. 4-11).

El director de cine George Lucas determinó que «la tecnología es como un pez, cuanto más grande se vuelve, más tienes que vigilarla» (Belinchón, 2024), siendo precisamente uno de los pioneros en incorporarla a sus películas. Parece evidente entonces que se haga un uso regulado de la inteligencia artificial, imponiendo unas limitaciones claras que contribuyan a la cooperación y la colaboración de ambas partes (humanos y programas), y no a la sustitución de una de ellas. Sin embargo, la tarea no parece ser tan fácil. Organismos internacionales, como la Unión Europea, o nacionales, como el Senado estadounidense, están poniendo sobre las cuerdas a las grandes corporaciones tecnológicas con el objetivo de regular su uso de la información personal. No han conseguido, pese al esfuerzo, resultados realmente trascendentales en materia de legislación.

A pesar de estas posturas contrarias, es inevitable que, debido al avance que supone la inteligencia artificial en todos los aspectos, no se aplique en la industria del entretenimiento. Como consecuencia de la cantidad de facilidades que propone, muchos predicen que se convertirá en la norma de este sector (Vázquez y Vázquez, 2023). Estas ventajas, en cambio, también dejan espacio a un mal uso de la IA, que podría potenciarse exponencialmente si adquiriese mayor protagonismo en la industria. Por ello, es probable que exista más capacidad de falsificar contenidos, ya sean imágenes o sonidos, en los que cabe incluir productos artísticos.

El *deepfake*,³ término que define esta amenaza, es indudablemente el principal temor de los actores, actrices o cantantes del panorama, ya que pretende acabar con su rol y hacerse cargo del trabajo. Para ello se emplea una clase de algoritmos conocida como «redes generativas antagónicas», que a través del aprendizaje profundo pueden producir imágenes o voces auténticas. Aunque estos programas hayan sido utilizados hasta el momento en la industria del entretenimiento, también cabe la posibilidad de que se expandan y tomen espacio en aspectos cotidianos.

La tecnología *deepfake* ha permitido rejuvenecer a personajes de películas con fines narrativos. Lo ejemplifica el tratamiento realizado con Robert De Niro en escenas de *El irlandés*, Will Smith en escenas de *Géminis*, y Carrie Fisher en la saga de *La guerra de las galaxias*. También ha «resucitado» a celebridades fallecidas, como Lola Flores, en la campaña «Con mucho acento» de la cervecera Cruzcampo, o Salvador Dalí, en una campaña del Museo Dalí de Florida. Y permite incluso suplantar en tiempo real a personalidades de la esfera pública con fines satíricos, como hace el programa *El Intermedio* (La Sexta) (Franganillo, 2022, p. 4).

A esto se suman otros usos de las IA que podrían resultar amenazantes para la industria del entretenimiento. Los chatbots capaces de reproducir la escritura humana son un primer paso, al que le siguen otros de diversa índole capaces de repercutir en todos los círculos creativos. Aquello que inicialmente se pensaba como exclusivo para la imagen ha demostrado calar también en el sonido, la escritura, el audiovisual y la moda.



Fig. 3. Recreación de Lola Flores para una publicidad de Cruzcampo (2021)

Conclusión

Por todo ello, y en respuesta de la tesis planteada al inicio de este trabajo, cabe afirmar que la inteligencia artificial es una realidad muy presente, un motor que logra un resultado más rápido y completo que cualquier ser humano. De esto, precisamente, deriva su popularidad y enorme demanda actual, pues toda persona, grupo,

³ Un deepfake es un video que muestra imágenes falsas, habitualmente del rostro de una persona, que parecen ser reales utilizando inteligencia artificial.

empresa o institución busca alcanzar y vender su mejor imagen. A raíz de ello, la industria del entretenimiento, en su conjunto, se rige por este mismo factor: obtener la satisfacción del público al que se dirige.

La IA ofrece esta finalidad, para ello fue ideada y desarrollada, pero, aunque en campos como el de la ciencia consiga hacerlo de manera eficiente y objetiva, en el área del entretenimiento excluye un principio fundamental: la creatividad. De este modo, la IA no es capaz de imponerse objetivamente y sustituir a la mente humana, a pesar de que, comúnmente, se crea así. Es cierto que, en términos de calidad, puede llegar a producir un resultado más completo o íntegro, pero este nunca será comparable a una idea planteada por una persona. Una máquina opera a base de algoritmos, reúne información ya registrada y, por tanto, creada; una persona, por el contrario, se basa en sus experiencias, creencias o vivencias que, junto con su personalidad y gustos, consigue un resultado, quizás de menor calidad o perfección técnica, pero completamente único y personal.

Desde luego, si algo sabe hacer bien la industria del entretenimiento es empatizar con su público, comprender sus emociones y sentimientos, hacer que se vea reflejado en sus productos, obtener su validación. Entonces, ¿por qué cambiar eso? La inteligencia artificial amenaza con desbaratar principios tradicionalmente conocidos hasta ahora y reconfigurar las formas de funcionamiento de la industria. Ya está sucediendo con la música y el cine, está empezando a ser común en el teatro y los museos, y acabará por contagiarse también a la televisión y la industria del libro. Por todo ello, debe ser regulada o limitada. El acuerdo entre los estudios y el sindicato de actores y guionistas fue el pionero de su ámbito en establecer un límite y pautar, por tanto, un cambio más que necesario.

Referencias bibliográficas

- Aubin, S. (7 de agosto de 2023). Huelga de guionistas: ¿hasta qué punto podrán ser sustituidos por la Inteligencia Artificial? *France24*. <https://www.france24.com/es/ee-uu-y-canad%C3%A1/20230807-huelga-de-guionistas-hasta-qu%C3%A9-punto-podr%C3%A1n-ser-sustituidos-pronto-por-la-ia>
- Belinchón, G. (24 de mayo de 2024). George Lucas: «El problema no es la tecnología digital, sino su mal uso». *El País*. <https://elpais.com/cultura/2024-05-24/george-lucas-el-problema-no-es-la-tecnologia-digital-sino-su-mal-uso.html>
- Cohen, G. (18 de noviembre de 2020). El cine y la inteligencia artificial. *Medium*. <https://medium.com/ort-info-futuro/el-cine-y-la-inteligencia-artificial-500d313103af>
- Costa Llopis, L. (2019). *El éxito del universo cinematográfico de Marvel: estrategias, claves y consecuencias*. [Tesis de grado, Universidad Politécnica de Valencia].
- Franganillo, J. (2022). Contenido generado por inteligencia artificial: oportunidades y amenazas. *Anuario ThinkEPI*, 16, 1-11. <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2022.e16a24>
- González Arencibia, M., y Martínez Cardero, D. (2020). Dilemas éticos en el escenario de la inteligencia artificial. *Economía y Sociedad*, 25(57), 93-109. <https://doi.org/10.15359/ey.25-57.5>
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Martínez López, J. S. (2011). Sociedad del entretenimiento: Construcción socio-histórica, definición y caracterización de las industrias que pertenecen a este sector. *Revista Luciérnaga*, 3(6), 6-16.
- Pérez, E. (2022). Los actores ya no necesitan trabajar, una inteligencia artificial puede hacerlo por ellos. Y Bruce Willis lo sabe. *Xataka*. <https://www.xataka.com/robotica-e-ia/actores-no-necesitan-trabajar-inteligencia-artificial-puede-hacerlo-ellos-bruce-willis-sabe>
- Pineda de Alcázar, M. Y. (2017). Inteligencia Artificial y Modelos de Comunicación. *Razón y Palabra*, 21(4_99), 332-346. <https://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1033>
- Porter, D. (15 de marzo de 2023). La Inteligencia Artificial y el entretenimiento: cómo está transformando la industria. *Geekno*. <https://www.geekno.com/la-inteligencia-artificial-y-el-entretenimiento-como-esta-transformando-la-industria.html>
- Ripani, M. F. (2013). Convergencia y cultura digital en la industria del entretenimiento y de los medios. *Palermo Business Review*, (8), 25-69. https://www.palermo.edu/economicas/cbrs/pdf/rwe8/PBRespecial_02ripaniWEB.pdf

- Rouhiainen, L. (2018). *Inteligencia artificial: 101 cosas que debes saber hoy sobre nuestro futuro*. Madrid: Planeta.
- Soriano, R. (8 de noviembre de 2023). Bad Bunny carga contra una canción creada con IA: «Si les gusta esa mierda, no merecen ser mis amigos». *El País*. <https://elpais.com/cultura/2023-11-08/bad-bunny-carga-contr-una-cancion-creada-con-ia-si-les-gusta-esa-mierda-no-merecen-ser-mis-amigos.html>
- Toro, V. (6 de julio de 2023). La inmensa mayoría de los españoles ve positiva la inteligencia artificial a pesar de que no la entiende. *El País*. <https://elpais.com/tecnologia/2023-07-06/la-inmensa-mayoria-de-los-espanoles-ve-positiva-la-inteligencia-artificial-a-pesar-de-que-no-la-entiende.html>
- Vázquez, R., y Vázquez, R. (16 de mayo de 2023). El futuro de la industria del entretenimiento y la inteligencia artificial. *Forbes México*. <https://www.forbes.com.mx/el-futuro-de-la-industria-del-entretenimiento-y-la-inteligencia-artificial/>
- Vidal Lloret, Á. (29 de julio de 2016). *Impossible Things*: la película de terror «perfecta» coescrita por una inteligencia artificial. *eCartelera*. <https://www.ecartelera.com/noticias/impossible-things-pelicula-de-terror-perfecta-32861/>

IA, música, estilo: ¿puede haber demasiada cultura?¹

Sunil Manghani

Universidad de Southampton
S.Manghani@soton.ac.uk

Recibido: 29/10/2024

Aceptado: 10/11/2024

Resumen

En el centro de este artículo hay una pregunta sobre la aplicación artificial del *estilo* y su importancia para un modo *avanzado* de producción cultural. Vale la pena señalar que el estilo no es algo que esté fácilmente sujeto a la ley de derechos de autor. A medida que los modelos de IA se vuelven más sofisticados, un nuevo enfoque generativo del estilo plantea el potencial de una (sobre)producción masiva de cultura. En el momento de escribir este artículo, los modelos que convierten de texto a video, aunque no son de uso frecuente, están empezando sin duda a ganar en funcionalidad y sofisticación, acercándonos a un futuro potencialmente «sin memoria», como lo predijeron los teóricos posmodernos.

Palabras clave: inteligencia artificial; música; estilo; creación.

AI, Music, Style: Can there be too much culture?

Abstract

At the heart of this article is a question about the artificial replication of *style* and its significance for an *advanced* mode of cultural production. It is worth noting, style is not something that is readily subject to copyright law. As AI models become more sophisticated, a new generative approach to style poses the potential for a massive (over-)production of culture. At the time of writing, text-to-video models, while not prevalent in use, are certainly beginning to gain in function and sophistication; offering a glimpse into a potentially ‘memory-less’ future as foretold by postmodern theorists.

Keywords: artificial intelligence; music; style; creation.

IA, música, estilo: pode haver cultura em excesso?

Resumo

No centro deste artigo existe uma questão sobre a aplicação artificial do *estilo* e sua importância para um modo *avanzado* de produção cultural. É importante notar que estilo não é algo que esteja facilmente sujeito às leis de direitos autorais. À medida que os modelos de IA se tornam mais sofisticados, uma nova abordagem generativa do estilo propõe a possibilidade de uma (super)produção massiva de cultura. No momento da redação deste artigo, os modelos que convertem texto em vídeo, embora não sejam amplamente utilizados, estão certamente começando a ganhar funcionalidade e sofisticação, aproximando-nos de um futuro potencialmente «sem memória», como previram os teóricos pós-modernos.

Palavras-chave: inteligência artificial; música; estilo; criação

¹ Traducción del inglés: Álvaro Lema Mosca.

El legado de Warhol

I've got a Brillo box and I say it's art
It's the same one you can buy at any supermarket
'Cause I've got the style it takes
Style It Takes (1990), LOU REED Y JOHN CAGE

A mediados del siglo XX, Andy Warhol hizo pedazos para siempre nuestra comprensión del «carácter artístico» del estilo. Siguiendo las anteriores intervenciones de Duchamp, que reparaba en el amplio *contexto* de una obra de arte, Warhol adoptó un modo «industrioso», célebre por su exposición de cajas Brillo de supermercado en 1964. Al convertir el objeto producido en masa en una obra del arte, desafió las nociones preconcebidas sobre los límites entre lo artístico y lo cotidiano. Si hubiera sido un problema limitado solo al mundo del arte, tal vez no hubiera sido tan significativo.

Sin embargo, el legado de Warhol atraviesa más ampliamente la cultura. Llegó a personificar la capacidad de *afectar* el estilo, es decir, de engendrar una nueva capacidad para influir, cambiar o alterar un estilo *existente*. Eso se acerca más hacia una lectura posmoderna. Después de Warhol ya no ha sido necesario crear nuevas expresiones, sino que ha sido posible (o *únicamente* posible) replantear, reposicionar y reenvasar lo que ya existía. Llevado al extremo, el argumento es que ya no hay nada nuevo, solo nuevas formas de contextualizar y situar. Hoy en día, a través de la avalancha de tableros de Pinterest, feeds de Instagram y videos de TikTok y YouTube vemos la repetición masiva de poses, filtros y memes. Cada uno de ellos son indudablemente actos individuales de creatividad, pero podría decirse que hay escasez de originalidad. El «arte» está menos en la generación de nuevos significados y más en la conservación, es decir, en la reutilización de imágenes, textos y sonido. *Estilizamos y conservamos como un medio para crear*.

La música rap, por ejemplo, tal como surgió a principios de la década de 1970 en las comunidades afroamericanas del Bronx, en Nueva York, se considera a menudo la encarnación de la cultura del remix. El género se nutre de la reinterpretación y recontextualización de sonidos, ritmos y letras existentes, haciendo del acto de remezclar no solo un método de creación, sino una declaración de importancia cultural y social. La habilidad del rapero como conservador (curador) de sonido se vuelve primordial, seleccionando y combinando muestras de manera que rindan homenaje a sus orígenes y, al mismo tiempo, traspasen los límites de la expresión musical. Esta práctica refleja una apreciación posmoderna por el bricolaje y la intertextualidad, en el que el significado y el valor de la obra se derivan de su relación con otros textos y sonidos. También vale la pena señalar que, como apunta el rapero y profesor Lupe Fiasco, el rap está estrechamente ligado al avance tecnológico. No es ninguna sorpresa que esa relación siga prosperando gracias a los recientes avances en la inteligencia artificial (IA). Como parte de su colaboración con Google para desarrollar la herramienta TextFx, Fiasco se describe a sí mismo como una «máquina de recopilación de datos».

El estilo y su repetición

Normalmente, las lecturas académicas de la música rap se centran menos en el entretenimiento, y más en su capacidad como forma rica y compleja de expresión cultural y política. Como parte de una cultura de remezcla más amplia, el rap sirve como medio de innovación y crítica cultural, reflejando temas más amplios de resiliencia, identidad y resistencia. Tricia Rose, una investigadora pionera de la cultura hip-hop, sostiene en su libro *Black Noise* (1994) que la práctica del sampleo no es solo una técnica artística, sino un método de preservación y comentario cultural. De manera similar, en *Yo' Mama's Disfunktional!* (1998), el historiador Robin D. G. Kelley posiciona al rap como una forma de contranarrativa, que se consigue mediante el reensamblaje de fragmentos musicales existentes para forjar nuevas expresiones de identidad y resistencia. En *Prophets of the Hood: Politics and Poetics in Hip Hop* (2004), Imani Perry traza la complejidad del hip-hop como movimiento cultural, considerando al rap como algo emblemático en la práctica fundacional de la «citacionalidad», como un «estilo» mediante el cual las referencias a elementos culturales existentes crean significados y opiniones estratificados sobre la sociedad, la política y la cultura. Es importante destacar que, como sostiene Mark Anthony Neal en *What the Music Said* (1999), los estilos de música popular negra desempeñan un papel clave en la configuración de su cultura pública.

En su libro fundamental, *Subcultura. El significado del estilo*, publicado en 1979, Dick Hebdige argumentó con acierto que la «resistencia simbólica» de la moda y la música nunca es solo una cuestión de vestimenta o preferencias musicales, sino que son *formas significativas de comunicación* capaces de reflejar y desafiar tensiones y conflictos sociales más amplios. Sin embargo, como sostiene Hebdige (2004), existe un problema fundamental. Si bien los estilos subculturales son inherentemente políticos —*inicialmente* se proponen subvertir las normas y valores dominantes—, las formas culturales dominantes eventualmente cooptan estos estilos, diluyendo su poder subversivo e incorporándolos a la cultura comercial dominante. Por ejemplo, la representación del punk como una parte *preciada* de la cultura nacional en la ceremonia de apertura de los Juegos Olímpicos de Londres 2012 es un ejemplo claro de tal incorporación (durante su apogeo, el punk era visto como altamente subversivo y claramente antisistema).

En el período de posguerra, el filósofo existencialista Jean-Paul Sartre instó a la práctica del escritor «comprometido», argumentando que los autores (y los creadores en general) pueden tomar *decisiones* dentro del uso de las formas preexistentes, las convenciones establecidas, los géneros y códigos. La producción artística surge de una lucha con lo que ha sucedido antes, lo que a su vez proporciona el «lugar» desde el cual tomar decisiones, como un medio para buscar el cambio y la libertad. En este sentido, la afirmación del «estilo» proporciona un medio para subvertir o burlar las limitaciones de una lengua dominante. Sartre, por ejemplo, posicionó al venerado escritor burgués del siglo XIX, Gustave Flaubert, como un escritor en lucha con su propia identidad de clase (privilegiada), que utilizaba el *estilo* literario como un medio de escape o crítica existencial. La descripción crítica que hace Flaubert de la sociedad burguesa en su novela *Madame Bovary* es un ejemplo de ello.

Roland Barthes, pionero en explorar los ámbitos de la cultura, el texto y el significado más allá de la intención del autor, simpatizaba con la idea de Sartre, pero ofrecía una visión más pesimista y que influyó en escritores como Dick Hebdige. Es importante destacar (aunque difícil de entender) que Barthes intentó distinguir entre *lenguaje* y *estilo* con un tercer término: *escritura*. Su punto era que, tanto el lenguaje como el estilo, son formas que *heredamos*, es decir, no podemos elegirlos. Nacemos en un lenguaje que define una posición subjetiva, y aunque normalmente se considera el estilo una forma de expresión individual, para Barthes se trataba de un medio para definir el estatus del sujeto. El estilo se presenta de muchas maneras y no posee una «gramática» propia, sino que se trata de un conjunto involuntario y encarnado de acciones y afectaciones —algunas de las cuales son, de hecho, hábitos culturalmente compartidos— que aparecen de manera crucial *antes* de la escritura (Barthes, 2011).

Según Barthes, el estilo es «calculable» (en tanto codificado), lo que se opone a la escritura como un medio potencial de lo incalculable (aquello que aún no ha sido definido o codificado). En un marco más amplio, el teórico camerunés Achille Mbembe (2022) aborda conceptos que contrastan lo calculable y lo incalculable, o más específicamente las políticas de visibilidad e invisibilidad. Su trabajo suscita una reflexión crítica sobre lo que se puede cuantificar y lo que escapa a la cuantificación en la vida social y la experiencia humana. En el contexto de los estilos y expresiones culturales, se podría extrapolar la perspectiva de Mbembe para argumentar que, si bien ciertos aspectos de la cultura pueden medirse o analizarse (lo calculable), hay dimensiones de la creatividad, el afecto y el significado humanos que resisten la cuantificación o el análisis computacional (lo incalculable).

En el contexto de la IA y, de hecho, de la cultura digital en general, lo calculable adquiere cada vez más seriedad. El empaquetamiento de estilos y géneros dentro de filtros, aplicaciones y software fáciles de usar parece promover la creatividad y proporcionar medios muy directos e intuitivos de producción cultural, pero, aun así, ofrece una repetición general de estilos, lo que conduce a una reducción de los actos de elección o libertad (en el sentido sartreano). Por ejemplo, la facilidad para seleccionar un sonido de batería o efectos de postproducción en Pro Tools (el estándar de la industria musical para los estudios de grabación) es liberadora en las circunstancias inmediatas de crear una pista, pero traiciona la visión de Barthes sobre el estilo como algo involuntario (como algo *ya* codificado).

El grano de la voz

En su ensayo «El grano de la voz» (2013), Barthes ofrece una forma de entender lo incalculable. Al escribir sobre la recepción de la música (específicamente sobre el vocalista), distingue entre el «feno-canto», que refiere a aspectos de la interpretación culturalmente codificados y comunicables, y el «geno-canto», que representa la presencia corporal y física de la voz misma del cantante, o lo que él llama el «grano». Eso es lo que Barthes

identifica como la cualidad única e irreductible de la voz, ligada a la materialidad del cuerpo que la produce. El *grano de la voz* es el fenómeno, por ejemplo, que nos permite diferenciar entre la versión grabada de una canción y la versión en vivo. Así es como tendemos a asociarnos con la «firma» de un artista específico, su carácter único que, al mismo tiempo, proporciona matices incuantificables a la forma de cantar una canción. Podría decirse que existe una contradicción con la explicación anterior de Barthes del estilo como codificado y el grano de la voz como una forma corporal idiosincrásica y no codificada. Sin embargo, a los efectos que nos ocupan, la cuestión es que sigue existiendo una «presencia» que no puede cuantificarse ni copiarse. Si bien esto podría sonar a visión romántica, el punto de vista de Barthes sigue siendo estructuralista. El «geno-canto» es parte de una estructura general que trabaja en conjunto con el «feno-canto». Fundamentalmente, es un componente que no forma parte de la comunicación de significado (no se basa en la estructura del lenguaje, por ejemplo; no es el medio codificado para representar sentimientos o expresiones). De hecho, el «geno-canto» o el «grano de la voz» es simplemente sonido puro. Además del significado de una canción, lo que escuchamos es el timbre del vocalista individual —una forma de fricción o «ruido»—. Es una cualidad que normalmente designaríamos como única y «analógica», es decir, no reducible a aquello que puede calcularse, repetirse o digitalizarse (codificado como 1 y 0). Es posible hacer una muestra del grano de la voz, pero básicamente se trata de realizar una grabación específica. Por el contrario, la letra y la melodía de una canción se pueden transmitir, transponer y «citar» fácilmente. Haciendo una analogía con la escritura a mano, que tendemos a pensar como irreductible y difícil de compartir, el grano de la voz es propiedad exclusiva del individuo.

Sin embargo, en el contexto de la IA, el reconocimiento de patrones y la informática de alto rendimiento, nuestra comprensión general de lo incalculable se ve muy cuestionada. Las nuevas tecnologías de audio están avanzando en formas que conciben el grano de la voz menos como un relato romántico de presencia única y más como una «unidad» real de significado y medida.

El software Overdub de Descript, por ejemplo, permite a los usuarios clonar su voz usando IA y escribir texto que se reproducirá luego como audio. Es una tecnología utilizada para corregir podcasts o narraciones de videos sin necesidad de volver a grabarlos. En el ala opuesta, el Proyecto Euphonia, de Google, tiene como objetivo ayudar a las personas con discapacidades del habla para comprender y sintetizar patrones de habla deficientes mediante inteligencia artificial (aunque sin modelar directamente la voz de la persona). Un *software* más destacado es Vocaloid, capaz de «imitar» la voz de un cantante para luego extraer el canto introduciendo melodía y letra. Utiliza bancos de voz grabados por actores de doblaje o cantantes y puede crear cantos con varias voces, incluidas las de personajes ficticios y cantantes conocidos. En principio, significa que se puede utilizar *cualquier voz para cantar cualquier canción*. La tecnología se relaciona con implementaciones más amplias de *deepfake*, mediante las cuales se pueden clonar voces reales (generalmente de celebridades) a través de entrenamiento de la IA con horas de audio real.

El uso de la IA para modelar la voz de un cantante abre posibilidades innovadoras para la producción musical, la accesibilidad y el entretenimiento, pero también plantea cuestiones importantes sobre el consentimiento, los derechos de autor y el uso ético (fig. 1). Podemos plantear aquí curiosas posibilidades. Copiar a un cantante como Michael Jackson, por ejemplo, y grabar canciones *jamás escritas* con el estilo único de Jackson (es decir, utilizando el grano de su voz) se vuelve técnicamente factible. Esto plantea numerosas preguntas filosóficas sobre la autenticidad, la creatividad y la esencia de la expresión humana en el arte, pero, no obstante, emerge como una posibilidad real en la que la «presencia» del artista ya no es crucial. Más allá de las complejas discusiones sobre la naturaleza de la producción cultural, surgen preocupaciones sobre la *saturación* en la era digital. Las nuevas capacidades tecnológicas plantean la cuestión de si puede haber «demasiada cultura», es decir, una sobresaturación de producción cultural que los humanos nunca podríamos consumir completamente.

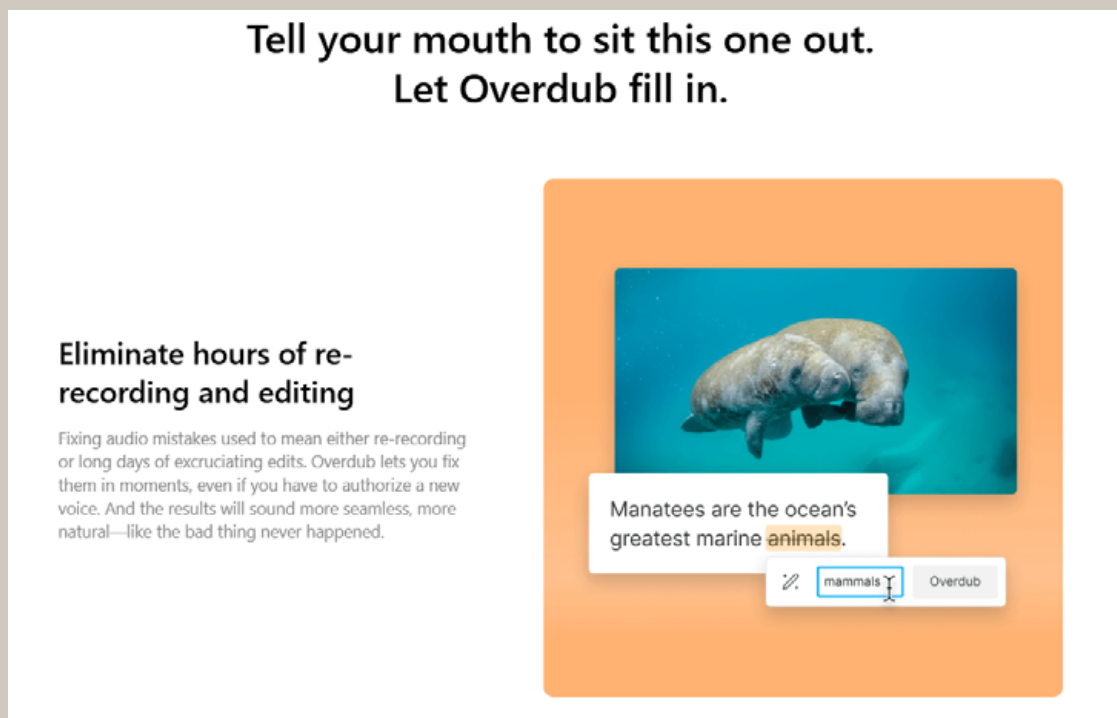


Fig. 1. Overdub, plataforma para clonar voz y sonido

¿Hay demasiada cultura?

En su análisis estructural de la narrativa, Roland Barthes destaca el fenómeno de las historias como «material humano, una clase de cosas que los humanos producen» (Fabbri, 2022, p. 163). Al principio, parece que no podemos imponer ningún tipo de orden a las narrativas: «Hay millones y millones de narrativas, desarrolladas durante un período de tiempo indefinido, cuyos orígenes se desconocen. (...) La narrativa está en todas partes» (Fabbri, 2022, p. 163). Por lo tanto, para la facultad humana, las narrativas y las melodías bien podrían ser infinitas: las matemáticas son demasiado grandes para sujetarlas. Sin embargo, no es lo mismo decir que las narrativas del mundo son infinitas. En *Words and Rules* (1999), Steven Pinker nos proporciona algunos números. Está interesado en la naturaleza combinatoria y recursiva del lenguaje, y tiene en cuenta sus reglas combinatorias.

Digamos que el inglés cotidiano tiene cuatro artículos determinantes (*a*, *any*, *one* y *the*) y diez mil sustantivos. Entonces, la regla para un sintagma nominal permite cuatro opciones para el determinante, seguidas de diez mil opciones para el sustantivo principal, lo que da $4 \times 10\,000 = 40\,000$ formas de pronunciar un sintagma nominal. La regla para una oración permite que estos cuarenta mil sujetos sean seguidos por cualquiera de los cuatro mil verbos, proporcionando $40\,000 \times 4\,000 = 160\,000\,000$ formas de pronunciar las tres primeras palabras de una oración. Luego hay cuatro opciones para el determinante del objeto (640 millones de comienzos de cuatro palabras) seguidas de diez mil opciones para el sustantivo principal del objeto, o $640\,000\,000 \times 10\,000 = 6\,400\,000\,000\,000$ (6,4 billones) de oraciones de cinco palabras. Supongamos que se necesitan cinco segundos para producir una de estas oraciones. Para poner algunos ejemplos, desde *El abandono degradó la abadía* y *El abandono degradó al abad*, pasando por *El abandono degradó al zoólogo*, hasta llegar a *El zoólogo zonificó el zoológico*, esto tomaría un millón de años (Pinker, 1999, p. 16).

Pinker evoca el cuento de Jorge Luis Borges «La biblioteca de Babel» —entendido como «quizás la descripción más vívida del asombroso poder de un sistema combinatorio» (1999, p. 16)—. Según cuenta la historia, en algún lugar de la biblioteca hay un libro que contiene la verdadera historia del futuro (incluida la historia de tu muerte); un libro de profecía que reivindica los actos de cada hombre en el universo; y un libro que contiene el esclarecimiento de los misterios de la humanidad» (1999, p. 16). Por supuesto, incluso después de extinguida la especie humana, la biblioteca (y sus posibilidades combinatorias) permanecerá intacta. Sin embargo, *técnicamente*, explica Pinker:

Borges no necesitaba haber descrito la biblioteca como «infinita». Con ochenta caracteres por línea, cuarenta líneas por página y 410 páginas por libro, el número de libros es alrededor de 10 [elevado a] 1 800 000, o 1 seguido de 1,8 millones de ceros. Se trata, sin duda, de un número muy grande: solo hay 10 [elevado a] 70 partículas en el universo visible, pero es un número finito (1999, p. 16).

Si bien parece infinito, es la naturaleza (aunque masivamente) finita del lenguaje lo que nos lleva a comprender el giro estadístico en el desarrollo de la IA. Si bien a nivel humano no podemos tener una idea de la magnitud de las palabras, oraciones y narrativas, para la informática de alto rendimiento (y potencialmente la computación cuántica aún por llegar) las sumas están dentro de su alcance. Y no solo palabras, sino el cómputo de la enorme variedad de estilos en palabras, sonidos y gestos. Podemos empezar a imaginar una «máquina cultural» capaz de *hacer, consumir y rehacer* todas las posibilidades combinatorias *finitas* de todas las canciones, novelas y películas que jamás se hayan realizado.

Podríamos sentirnos tentados a revisar el teorema del mono infinito, según el cual un mono que escribe aleatoriamente en un teclado durante una cantidad de tiempo infinita producirá, en algún momento, las obras completas de Shakespeare. Una supercomputadora que escriba probabilísticamente durante un período de tiempo *finito* podrá producir las obras completas de Shakespeare. Sin embargo, es importante destacar que la experiencia del tiempo en este caso es muy diferente a la experiencia humana. Si una persona pudiera leer 60 libros en un año (y suponiendo que comenzara a leer a los 6 años y viviera hasta los 81), podríamos estimar que leería alrededor de 4 500 libros. La lectura humana, por supuesto, solo se acumula con el tiempo. Sin embargo, consideremos que, después de un período relativamente corto, es técnicamente posible que una computadora ya haya podido leer todos los libros disponibles para el hombre jamás publicados. Es como si, con una combinación segura, toda la cultura se desbloqueara con un clic y, con base en ello, fuera posible volver a representarla nuevamente, *toda a la vez*.

La última canción de The Beatles

Teniendo en cuenta esta revisión del infinito como finito, volvamos al modelado del «grano de la voz» y a una aplicación específica en el mundo real con el lanzamiento de la canción de The Beatles, «Now And Then», en octubre de 2023, ampliamente auspiciada como el «último» sencillo de la banda.² Originalmente escrita y cantada por John Lennon a finales de la década de 1970, sobrevivió solo como un «boceto» registrado en una grabadora portátil mientras Lennon estaba sentado al piano (con varios sonidos ambientales en la habitación, incluido un televisor). Mucho después de la muerte de Lennon, a mediados de los años noventa, los Beatles restantes, Paul McCartney, George Harrison y Ringo Starr, trabajaron en la canción, pero fue abandonada porque no pudieron aislar satisfactoriamente la voz y el piano de Lennon. Cuatro décadas después de su composición inicial, McCartney y Starr finalmente terminaron la canción. Tras su lanzamiento, la tan promocionada «última» canción de los Beatles recibió una recepción amplia y positiva, descrita, por ejemplo, como «un tributo conmovedor al vínculo de la banda» y como algo «inquietante» (Petridis, 2023).

Entonces, ¿qué fue lo que permitió completar la canción? En resumen, fueron avances en inteligencia artificial. Específicamente, fue trabajo del director Peter Jackson, cuyo equipo empleó un enfoque revolucionario para procesar grabaciones de audio de las sesiones originales de *Let It Be*, de 1969. La técnica, conocida como aprendizaje asistido por máquina (*Machine-Assisted Learning*), en homenaje a Mal Evans (un querido chófer y asistente de los Beatles), abordó el desafío de aislar la voz del ruido de fondo, incluida la música, la charla y otros sonidos presentes durante las sesiones de grabación. El resultado fue la aclamada serie documental *The Beatles: Get Back* (Peter Jackson, 2021) que, entre otras cosas, ayudó a sacar a la luz sorprendentes imágenes de la composición de canciones en tiempo real (el espectador, por ejemplo, puede presenciar a Paul McCartney escribiendo «Get Back» literalmente desde cero).³

Si bien las especificaciones técnicas del aprendizaje asistido por máquina son exclusivas y no se divulgan en su totalidad, existen numerosas metodologías similares implementadas en el arte y la restauración del sonido. El núcleo de la tecnología implica modelos de aprendizaje automático entrenados con grandes can-

² La canción fue estrenada mundialmente por McCartney en su concierto en Montevideo, el 1.º de octubre de 2024.

³ Véase Polonis (2021). «Why All Creatives Must Watch The Beatles Get Back Documentary». Medium. <https://medium.com/the-millennial-republican/why-all-creatives-must-watch-the-beatles-get-back-documentary-f718b1eab92d>

tidades de datos para reconocer y diferenciar varios tipos de señales de audio, ayudando así a identificar las características de la voz humana y distinguiéndola de otros sonidos. En *Get Back* se aplicó esta tecnología a las grabaciones de las sesiones inéditas, conocidas por su mala calidad de audio y sonidos superpuestos. El equipo de Jackson pudo mejorar significativamente la claridad del diálogo, volviendo audibles las interacciones de los miembros de la banda con un detalle sin precedentes. Después de la separación inicial, las pistas de audio se limpian, equilibran y mejoran aún más para revisar la claridad y la calidad. Esto puede implicar reducción de ruido, ecualización y otras técnicas de masterización de audio. El proceso general plantea preguntas complejas sobre el estado del sonido original y su producción final. ¿Lo que recibimos es la *restauración* del audio original o el proceso implica la producción sintética de audio basada en aprendizaje probabilístico? La distinción afecta a debates más amplios en ingeniería de audio. Por ejemplo, en el momento en que un cantante canta frente a un micrófono, ¿estamos capturando solo una aproximación de su voz? En esencia, la respuesta es «sí», pero con el tiempo nos acostumbramos al sonido de la voz grabada hasta el punto de entenderla como un sonido original.

En el caso de *Get Back*, la tecnología buscaba principalmente separar los sonidos. Sin embargo, se puede decir que el proceso involucra aspectos de producción sintética si se requiere que la inteligencia artificial «prediga» o «rellene» información de audio imposible de extraer del ruido de fondo. No se ha detallado completamente hasta qué punto ocurrió esto con los Beatles, lo que genera ambigüedad sobre en qué medida el audio final es una restauración directa o una reconstrucción sintética.

Expresiones del estilo artístico

Un caso similar es la serie documental de Netflix *Los diarios de Andy Warhol*. La serie, de seis capítulos, utilizó tecnología de inteligencia artificial para recrear la voz de Andy Warhol. Como explica Flora Roumpani:

La voz del pionero del arte pop estadounidense se creó utilizando un algoritmo de conversión de texto a voz que incorporó su acento nativo de Pittsburgh. Luego, el actor Bill Irwin grabó las frases, combinando su actuación y la voz digital de IA para crear la voz que se escucha en la serie documental. (...) El sistema de inteligencia artificial utilizado en la serie documental se basa en una arquitectura de red neuronal llamada WaveNet, que fue desarrollada por investigadores de DeepMind de Google. WaveNet es un modelo de aprendizaje profundo que puede generar formas de onda de audio de alta calidad modelando directamente la señal de audio sin procesar. En el caso del proyecto Warhol, el sistema supuestamente fue entrenado con más de 1.000 horas de datos de audio para crear una voz realista y auténtica para el artista (2023, párrs. 2 y 4).

Como se señaló anteriormente, la técnica implicó una superposición de audio generado por IA con actuaciones en vivo, lo que representa una forma novedosa de producción, un ejemplo de cómo la IA está comenzando a usarse en procesos de producción de medios más amplios y establecidos. El director, Andrew Rossi, estaba interesado en adoptar este complejo proceso para «apreciar plenamente la extrema sensibilidad que Andy revela en sus diarios», argumentando que «necesitábamos escuchar las palabras en la propia voz de Andy» (Roumpani, 2023, párr. 3).

Estos ejemplos de restauración de IA en *Get Back*, el sencillo «Now and Then» y *Los diarios de Andy Warhol*, representan usos considerados y elaborados de técnicas de IA. Pero, no obstante, son parte de un dominio más amplio, una nueva perspectiva en la que podemos modelar y replicar el estilo. Hasta ahora, lo significativo es que hemos tendido a no considerar el estilo como algo que puede replicarse o que puede considerarse propiedad exclusiva del *copyright*. La ley de derechos de autor protege principalmente las obras originales de autoría fijadas en un medio tangible de expresión, incluidas obras literarias, musicales, dramáticas y artísticas, entre otras. El concepto de «estilo» es más abstracto y generalmente se refiere a la forma o técnica distinta que utiliza un artista o creador en su trabajo. Dado que el estilo en sí es un conjunto amplio y a menudo intangible de características, no es directamente protegible bajo la ley de derechos de autor como tal.

Las expresiones específicas del estilo de un artista en formas tangibles, como una pintura, una obra escrita o una pieza musical, se pueden proteger. Esto significa que, si bien no se pueden salvaguardar los derechos de autor de un estilo (por ejemplo, el impresionismo, el cubismo, un género musical específico o una forma de escribir), las obras individuales producidas con ese estilo son protegibles. De manera similar, los elementos distintivos que son originales y están fijados de forma tangible dentro de una obra (como la apariencia única de un personaje, un arreglo musical específico o un diseño gráfico particular) pueden preservarse por sus

derechos de autor. Entonces, lo más importante es que, si bien la ley de *copyright* protege la expresión de ideas y activos tangibles, eso no impide que otros creen obras *con el mismo estilo*, siempre que no copien expresiones protegidas de ese estilo.

Aquí es importante la noción de la IA generativa. Los nuevos modelos de IA generativa para texto, imágenes, música y video, si bien se basan en grandes cantidades de obras tangibles anteriores (incluidos materiales protegidos por derechos de autor), no *reproducen* obras existentes. En cambio, *producen* nuevas obras basadas en el «conocimiento» de formas anteriores. La distinción clave es que la IA generativa funciona a través de la «forma» (y el estilo), más que de un contenido específico. Entonces, así como en un tributo se permite copiar el *estilo* de una banda o artista (siempre que se obtenga permiso para tocar las canciones originales), de igual modo la IA generativa es técnicamente capaz de reproducir estilos *ad infinitum*. El tributo, por ejemplo, no pretende ser la banda *original*. Siguiendo la misma lógica, esto permite que otros artistas graben sus propias versiones de las canciones. Se les permite adoptar su propio estilo, si tienen permiso para utilizar la «idea» de la canción original. Sin embargo, el problema que surge con la IA generativa (y el cálculo de aprendizaje profundo en general) es una dimensión completamente nueva en la cuestión del estilo.

Coda: nunca fuimos posmodernos

Cuando los estilos se vuelven calculables, ya no tiene sentido considerarlos dominio *potencialmente* exclusivo de un artista o grupo individual, es decir, como algo incapaz de ser cartografiado o territorializado. Consideremos, por ejemplo, si es factible hacer referencia a la «última» canción de los Beatles. Teniendo en cuenta que los modelos actuales son en gran medida defectuosos, pero centrados en que estamos vislumbrando un futuro completamente nuevo en el que es realmente posible imitar el grano de la voz y, de hecho, todo el sonido y el estilo compositivo de una banda o artista, ¿es válido entonces asegurar que no habrá más canciones de los Beatles? Nunca digas nunca...

Investigadores de la empresa Sony han utilizado el *software* Flow Machines para analizar una base de datos de 13 000 partituras musicales de diferentes géneros de todo el mundo. A partir de esa capacitación, el software escribe sus propias melodías, desarrolladas luego por un compositor humano para convertir el material en una pista musical. A través de este proceso produjeron «Daddy's Car», una canción pop *al estilo de* The Beatles. Como escribe James Vincent:

La pregunta que queda... ¿de qué diablos se trata realmente «Daddy's Car»? Aunque la letra fue escrita por [el compositor humano] Carré en lugar del software, es imposible no detectar las intimidaciones amenazantes de la inteligencia artificial en la composición, accionando presumiblemente a través de Carré como un siniestro titiritero (2016, párr. 3).

La respuesta de Vincent es algo dramática, pero de todos modos refleja una ansiedad y una sospecha generalizadas sobre los nuevos desarrollos de la IA, entre ellos, la perspectiva de que la IA generativa elimine el papel de los artistas y diseñadores. Por supuesto, podríamos argumentar que se expresaron inquietudes similares con los primeros desarrollos de la fotografía, pero finalmente este medio se convirtió en un pilar de la práctica artística. La plataforma de video generativo de OpenAI, Sora, aún no está disponible públicamente, pero, al momento de escribir este artículo, la empresa ha dado acceso a «artistas visuales, diseñadores, directores creativos y cineastas» para evaluar las primeras sensaciones de los usuarios (OpenAI, 2024).

Cabe destacar *Air Head*, un cortometraje sobre un hombre cuya cabeza es un globo amarillo lleno de aire caliente, creado con Sora por la compañía canadiense shy kids. Técnicamente, es impresionante, dado que representa de manera convincente a ese protagonista humano con cabeza de globo (fig. 2); como explica la voz narrativa: «Estoy literalmente hecho de aire caliente». Pero lo que más impresiona es la poesía de la película. Es una pieza ingeniosa y provocativa, un buen ejemplo de lo que pueden hacer los artistas de manera independiente. Como apunta Walter Woodman, director del cortometraje: «Por muy bueno que sea Sora generando cosas que parecen reales, lo que nos emociona es su capacidad para hacer cosas que son totalmente surrealistas» (OpenAI, 2024). En otras palabras, los artistas se centran menos en la tecnología y más en el trabajo que quieren realizar.



Fig. 2. *Air Head*, cortometraje generado con IA por shy kids utilizando Sora, de OpenAI

Quizás estemos al borde de la explosión de una nueva generación de obras de arte y cultura. Y, como ocurre con cualquier «ruptura» epistémica, abundan las grandes preguntas. Si no aprovechamos las nuevas tecnologías de manera creativa, es posible que nos veamos inundados por una masa de «cultura» autogenerativa demasiado grande para que podamos siquiera experimentarla. Sin embargo, este es un escenario improbable, aunque solo sea porque no tiene sentido semejante masa de producción. Es importante reconocer la llegada de una nueva condición cultural, mucho más allá de cualquier cosa que Warhol pudiera haber imaginado.

En su libro *Nunca fuimos modernos*, publicado en 1991, Bruno Latour cuestionaba la idea de separación entre naturaleza y cultura que durante mucho tiempo se pensó como una narrativa central de la modernidad (por ejemplo, el progreso de la ciencia y la tecnología en la superación del mundo natural). Sostenía que esa separación es un mito, ya que la modernidad en realidad representa la purificación simultánea de los objetos (a través de la ciencia y la tecnología) y la proliferación de entidades híbridas (que él llama «cuasi-objetos» o «redes» y, por lo tanto, la ciencia nunca está exenta de lo social y lo cultural). En lugar de considerarnos modernos haciendo una separación artificial, deberíamos reconocer la interconexión de los humanos, las entidades no humanas y los artefactos tecnológicos en lo que Latour denominó el «Parlamento de las Cosas». Es importante destacar que su relato fue una crítica al discurso posmoderno, acusando a los filósofos posmodernos (como Lyotard y Baudrillard, pero también a pensadores como Barthes, Lacan y Derrida) de que su pensamiento simplemente giraba en torno a «mundos de signos» artificiales (Latour, 2022). Por esa razón, los desafiaba con la provocativa afirmación de que «nunca fuimos modernos» que da título a su libro.

Sin embargo, ¿qué pasa si nunca hemos sido posmodernos? En otras palabras, ¿qué sucedería si la capacidad de captar el mundo de los signos a finales del siglo XX (en el momento en que los filósofos posmodernos produjeron sus icónicas obras) fuera enormemente insuficiente para comprender y responder tanto a la idea de las entidades híbridas de Latour como a las visiones posmodernistas sobre el relativismo, la fragmentación, la simulación y la «muerte del autor»? ¿Y si recién ahora empezamos a comprender el calculable «mundo» de cosas, signos y *estilos* que siempre han *persistido*, aunque solo sea fuera de nuestro alcance? Podríamos considerar que las «técnicas» emergentes de la IA generativa, junto con internet, los macrodatos y otras tecnologías digitales, marcan el inicio de una nueva era que trasciende (y hace maleable) el escepticismo y el relativismo del posmodernismo. Esta era podría caracterizarse por una nueva forma de realismo u otra postura filosófica que reconozca el profundo impacto de la tecnología en nuestra comprensión de la verdad, la realidad y la identidad humana. Las distinciones que el posmodernismo estableció entre alta y baja cultura, o entre autor y lector, podrían entenderse como consideraciones menores en un mundo cada vez más irreverente en el que los algoritmos producen arte, literatura y música, lo que a su vez desafía no solo nuestras nociones de creatividad y originalidad, sino también el espacio y el tiempo mismos de hacer arte.

Un pensamiento desconcertante. Por ahora, sin embargo, podemos aferrarnos al estilo en todas sus idiosincrasias. Podemos consolarnos, tal vez, con algunas líneas de «Space Oddity», de David Bowie (1969):

And I'm floating in a most peculiar way
And the stars look very different today

No solo es una canción icónica, sino una nunca replicable mediante mera calculabilidad, ya que cuando Bowie sincopa la palabra *peculiar*, representa en nuestro nombre una naturaleza humana totalmente peculiar, un recordatorio del estilo más infatigable.

Referencias bibliográficas

- Barthes, R. (1985). *The Responsibility of Forms: Critical Essays on Music, Art, and Representation* (Richard Howard, Trad.). New York: Hill and Wang.
- Barthes, R. (2011). *El grado cero de la escritura*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Barthes, R. (2013). *El grano de la voz. Entrevistas 1962-1980*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Cikaj, K. (2023). Why Did Bruno Latour Claim that «We Have Never Been Modern»? *The Collector*. <https://www.thecollector.com/bruno-latour-we-have-never-been-modern/>
- Fabbri, P. (2022) On Narrative: An Interview with Roland Barthes. *Theory, Culture & Society*, 39(7-8), 159-174. <https://doi.org/10.1177/02632764221141819>
- Flow Machine. (2016). AI makes pop music. *Flow Machines*. <https://www.flow-machines.com/history/events/ai-makes-pop-music/>
- Hebdige, D. (2004). *Subcultura. El significado del estilo*. Barcelona: Paidós.
- Jackson, P. (Director). (2021). *The Beatles: Get Back*. Disney+.
- Kelley, R. D. G. (1998). *Yo' Mama's Disfunktional! Fighting the Culture Wars in Urban American*. Boston: Beacon Press.
- Latour, B. (2022). *Nunca fuimos modernos. Ensayos de antropología simétrica*. Madrid: Clave Intelectual.
- Mbembe, A. (2022). *Brutalismo*. Barcelona: Paidós.
- Neal, M. A. (1999). *What the Music Said*. New York: Routledge.
- OpenAI. (2024). Sora: first impressions. *OpenAI*. <https://openai.com/index/sora-first-impressions/>
- Perry, I. (2004). *Prophets of the Hood: Politics and Poetics in Hip Hop*. Durham: Duke University Press.
- Petridis, A. (2 de noviembre de 2023). The Beatles: Now and Then review – ‘final’ song is a poignant act of closure. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/music/2023/nov/02/the-beatles-now-and-then-review>
- Pinker, S. (1999). *Words and Rules: The Ingredients Of Language*. New York: Basic Books.
- Polonis, J. (2021). «Why All Creatives Must Watch The Beatles Get Back Documentary». *Medium*. <https://medium.com/the-millennial-republican/why-all-creatives-must-watch-the-beatles-get-back-documentary-f718b1eab92d>
- Rose, T. (1994). *Black Noise: Rap Music and Black Culture in Contemporary America*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Rossi, A. (Director). (2022). *Los diarios de Andy Warhol*. Netflix.
- Roumpani, F. (23 de abril de 2023). Lights, Camera, AI. From Andy Warhol reading his own diaries, to post-production wonders of the Marvel universe. *Medium*. <https://medium.com/the-ai-and-arts-forum/lights-camera-ai-98e6bc4a2978>
- Sartre, J. P. (2004). *¿Qué es la literatura?* Buenos Aires: Losada.
- Vincent, J. (26 de setiembre de 2016). This AI-written pop song is almost certainly a dire warning for humanity. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2016/9/26/13055938/ai-pop-song-daddys-car-sony>

El encanto de los robots que pintan¹

Paolo Gallina

Universidad de Trieste
pgallina@units.it

Recibido: 11/10/2024

Aceptado: 20/10/2024

Resumen

¿Por qué algunos seres humanos están fascinados con la posibilidad de «generar» una entidad artificial capaz de «producir arte»? Las razones son diversas y variadas. Hay quienes han visto en los automatismos externos a la esfera biológica una acción antiantropocéntrica; quienes están fascinados por el virtuosismo de la técnica; quienes desean emular el acto divino de la creación humana; quienes se sienten atraídos por los efectos estéticos que las «máquinas» son capaces de producir; quienes delegan parte de su trabajo artístico a las máquinas; y quienes están aburridos de las herramientas tradicionales y buscan caminos expresivos originales.

Sea cual sea la razón, o las razones, de esta tensión creativa, lo cierto es que el sueño de dar forma a la vida a partir de la materia no viviente no es fruto de una actitud moderna. Es una prerrogativa innata del ser humano, un desafío que siempre ha estado latente, desde el principio de la historia de la humanidad. Los mitos del pasado así lo atestiguan. Hefesto creó a Talus, una estatua de bronce viviente, una especie de autómatas cuyo propósito era defender la isla de Creta. En la mitología judía, el gólem es una entidad antropomorfa hecha de arcilla, carente de capacidad intelectual pero dotada de una fuerza sobrehumana. En este artículo se hará un repaso a algunas de esas figuras que anteceden a la inteligencia artificial y que se relacionan con el campo del arte.

Palabras clave: robot; arte algorítmico; automatización; arte contemporáneo; historia de los autómatas.

The Painters Robots' Charm

Abstract

Why are some human beings fascinated with the possibility of «generating» an artificial entity capable of «producing art»? The reasons are diverse and varied. There are those who have seen in automatism external to the biological sphere an anti-anthropocentric action; those who are fascinated by the virtuosity of the technique; those who wish to emulate the divine act of human creation; those who are attracted by the aesthetic effects that «machines» are capable of producing; those who delegate part of their artistic work to machines; and those who are bored with traditional tools and are looking for original expressive paths.

Whatever the reason, or reasons, for this creative tension, the truth is that the dream of shaping life from non-living matter is not the result of a modern attitude. It is an innate prerogative of the human being, a challenge that has always been latent, since the beginning of human history. The myths of the past attest to this. Hephaestus created Talus, a living bronze statue; a kind of automaton whose purpose was to defend the island of Crete. In Jewish mythology, the Golem is an

¹ Traducción del italiano: Davide Caroleo.

anthropomorphic entity made of clay, lacking intellectual capacity but endowed with superhuman strength. In this article, we will review some of those figures that precede Artificial Intelligence and that are related to the field of art.

Keywords: robot; algorithmic art; automation; contemporary art; history of automata.

O encanto dos robôs que pintam

Resumo

Por que alguns seres humanos se sentem fascinados pela possibilidade de «criar» uma entidade artificial capaz de «produzir arte»? As razões são diversas e variadas. Existem aqueles que veem nos automatismos externos à esfera biológica uma ação antiantropocêntrica; os que se encantam com o virtuosismo técnico; os que desejam emular o ato divino da criação; os que se atraem pelos efeitos estéticos que as "máquinas" são capazes de produzir; os que delegam parte de seu trabalho artístico às máquinas; e os que, entediados com as ferramentas tradicionais, buscam novos caminhos expressivos.

Independentemente da motivação, é inegável que o sonho de dar forma à vida a partir da matéria inanimada não é um fenômeno exclusivamente moderno. Trata-se de uma prerrogativa inata do ser humano, um desafio presente desde o início da história da humanidade. Os mitos antigos atestam essa realidade. Hefesto criou Talos, uma estátua de bronze viva, uma espécie de autômato com a missão de defender a ilha de Creta. Na mitologia judaica, o golem é uma entidade antropomórfica feita de barro, carente de capacidade intelectual, mas dotada de força sobre-humana. Este artigo faz uma análise de algumas dessas figuras que antecedem a inteligência artificial e que possuem uma relação com o campo das artes.

Palavras-chave: robô; arte algorítmica; automação; arte contemporânea; história dos autômatos.

Los precursores de los robots pintores

La idea de utilizar una máquina para crear artefactos cuya procedencia se puede situar en el arte figurativo tiene raíces muy antiguas. Pierre Jaquet-Droz (1721-1790) fue un relojero visionario. En su taller, con la ayuda de sus hijos, fabricó varios muñecos capaces de realizar tareas heterogéneas como dibujar, escribir y tocar música. Los relojeros eran los ingenieros del pasado. No en vano, en esos mismos años, otro fabricante de relojes, Friedrich von Knauss (1724 -1789) realizó una figurita capaz de trazar frases cortas en una hoja de papel. Unos años más tarde, Henri Maillardet (1745-1830) creó una obra maestra autómata: el Dibujante-Escritor.

Si en el siglo XVIII estas joyas de la tecnología dejaban al público boquiabierto en las ferias donde se exhibían, ya a finales del siglo XIX se podían comprar juguetes refinados capaces de operar según principios similares. Algunos de estos aún funcionan, como por ejemplo el artista Clown; se puede encontrar una descripción en el texto *Magic: Stage Illusions, Special Effects and Trick Photography* (1897), de Albert A. Hopkins. Es significativo que, a pesar de ser juegos, estos estuvieran descritos en un libro de magia. En esa época, ver cómo un objeto autónomo de repente cobraba vida era un espectáculo que rozaba lo increíble.

Desde el punto de vista tecnológico, el verdadero avance se produjo en 1928, con el robot Gakutensoku, creado por Makoto Nishimura (Frumer, 2020). Cuando en 1923 se representó en Tokio la famosa obra de Karel Čapek *Los robots universales de Rossum* (*R. U. R.*), Nishimura se encontraba entre los asistentes. La obra fue tan convincente que Nishimura se sintió obligado a condenar la funesta predicción. De hecho, *R. U. R.* pintaba un futuro distópico según el cual las inteligencias bioartificiales dominarían y esclavizarían a los seres humanos. En palabras de Nishimura, «la aparición de un mundo perverso en el que los humanos se subordinan a los humanos artificiales» (Frumer, 2020). Según el científico, un ser artificial modelado a partir de rasgos estilísticos del ser humano y empleado como esclavo representaba una paradoja. En 1926, Nishimura dejó Estados Unidos, se trasladó a Osaka y empezó a construir a su humano artificial ideal. Era un robot de tres metros de altura, una máquina innovadora en muchos sentidos. En primer lugar, el científico quería dotarlo de expresividad, para que pudiera provocar sensaciones positivas.



Fig. 1. Autómata fabricado por Henri Maillardet, siglo XIX

Más allá de la supuesta capacidad gráfica del robot, es interesante notar el enfoque de diseño diferente según la cultura de origen. Mientras que en el mundo occidental un robot es solo una herramienta utilitaria, en el japonés, puede ser considerado como un «objeto dotado de alma». Esta sensibilidad tiene raíces religiosas. De hecho, el sintoísmo sostiene que incluso los objetos inanimados pueden estar dotados de cierta espiritualidad intrínseca.

Los años cincuenta

El artista que más exploró la acción pictórica mediada por la máquina fue el escultor suizo Jean Tinguely. Para Tinguely, la cinemática y la dinámica de la máquina, enriquecidas con sonidos estridentes y ruidos, se convirtieron en una parte integral de la obra. Por primera vez, el concepto de «máquina pintora autónoma» salió del ámbito expositivo, no solo para sorprender al público, sino para abrazar una expresividad poderosa con un valor artístico. El objeto del proyecto artístico era triple: era la máquina, cuidadosamente ensamblada para una presencia corpórea que «se pavonea» y genera atractivo. Era la obra producida por la máquina, el dibujo en sí; y era la *performance* visual en proceso que, como una representación teatral, cambiaba y evolucionaba. Aunque no se trataba de máquinas antropomórficas, su apariencia remitía a la cohesión caótica de la vida biológica, como si fueran conglomerados dotados de vida y palpitantes con autonomía tanto individual como colectiva. Para la realización de estas obras, el artista se inspiró en sus experiencias de vida, incluidas las de su infancia. Con Tinguely, la casualidad se convirtió en un elemento dinámico. La representación del azar no se depositaba en el lienzo, sino en la evolución temporal de sus esculturas en movimiento, los precursores de los robots. Desde un punto de vista tecnológico, sus obras se parecían a enormes relojes equipados con ruedas, engranajes y elementos elásticos.

Sin embargo, desde un punto de vista propiamente robótico, el primero en plantearse el reto de automatizar la pintura fue quizás Raymond Auger. Creó un robot capaz de agarrar pintura con un pincel y trazar marcas sobre el lienzo. No obstante, su espíritu pionero casi ha quedado en el olvido. Esto se debe a que su acción carecía de valor artístico. Para Auger, pintar era solo una de las muchas actividades que podía realizar su brazo robótico. En lugar de promocionar las obras en exposiciones que pudieran ampliar el significado de su trabajo en un contexto comunicativo, empleaba el robot como un «dispensador de lienzos»; la máquina no era más que un objeto que, entre otros, podría dibujar marcas en el lienzo. Cabe destacar que Auger utilizaba su propio anuncio escrito a mano para invitar a los visitantes a comprar los cuadros baratos realizados por el robot. Lo cierto es que Raymond Auger no fue un artista, sino un tecnólogo talentoso y visionario, impulsado por el afán de imitar a un artista.

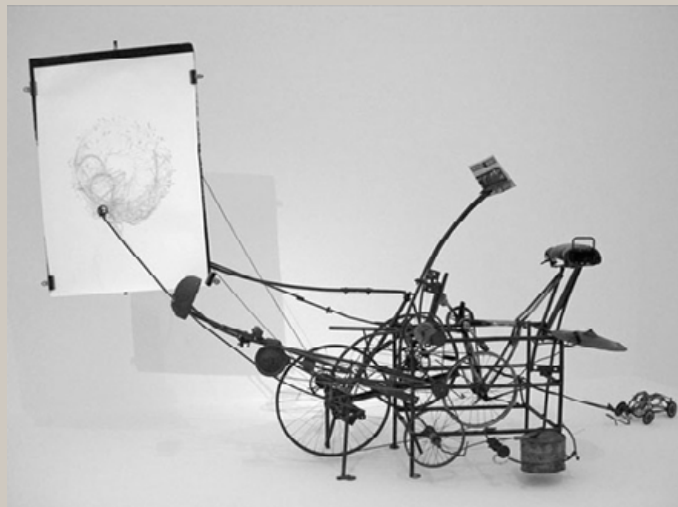


Fig. 2. Cyclograeur, de Jean Tinguely, 1959

En cambio, quien tuvo una formación opuesta, es decir, partiendo de una formación artística y se adentró en los aspectos técnicos que ofrece la automatización, fue Akira Kanayama, miembro del grupo artístico japonés Gutai. A partir de 1957, Kanayama condujo a distancia un robot capaz de pintar. El robot consistía en un rudimentario carro con cuatro ruedas, que se accionaba por cable y se desplazaba por el suelo (donde se colocaba el lienzo), de forma similar a un coche de juguete teledirigido. El robot estaba equipado con utensilios intercambiables, es decir, frascos de los que vertía color en un proceso que, en la aspiración de Kanayama, imitaba al *action painting*.

Con un toque irónico, Kanayama también lanzó un ataque conceptual a la idea expresionista abstracta de que el arte podía o debía ser una expresión del alma vertida sobre el lienzo. Kanayama cuestionaba así la centralidad del artista. Una vez que su nombre superó las fronteras de Japón, la crítica internacional tachó su obra como una imitación simplista de los lienzos de Jackson Pollock, obviando por completo la relación con la tecnología.



Fig. 3. Pintura de Kanayama mediante el robot guiado por alambre, 1957

Georg Nees, pionero de la gráfica algorítmica

El vínculo entre un robot pintor y los algoritmos matemáticos es inseparable. La inseparabilidad es inherente a la propia actividad de pintar: el conjunto de pinceladas sobre el lienzo puede descomponerse en curvas y segmentos descritos mediante «lenguajes matemáticos».

Georg Nees (1926-2016), matemático volcado a la informática, fue uno de los primeros en emplear algoritmos generativos de este tipo.² El 5 de febrero de 1965, junto con otros artistas, expuso sus primeras obras en Stuttgart. El título de la exposición colectiva era un manifiesto de la unión artística: *Computerkunst*, es decir, *Computer Art*. Reproduzco un esquema gráfico de una de las obras que más aprecio.³

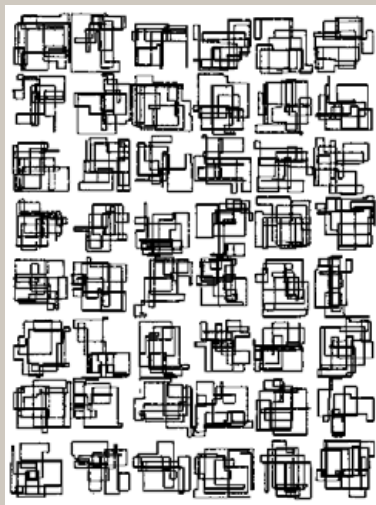


Fig. 4. *Computerkunst*, ejemplo gráfico de cómo la línea se convierte en elemento expresivo. Georg Nees, 1965

A pesar de la sencillez de la aplicación, las «miniaturas gráficas» resultantes parecen cobrar vida. La mirada del observador, guiada por la mano, salta de una imagen a otra y persigue inconscientemente ciertos rasgos locales. Estas sensaciones pueden describirse como «sensaciones cinéticas»; la atención del observador, es decir, hacia dónde dirige su mirada (*gaze*, en inglés), es captada y conducida por caminos obligados. En todo esto, el algoritmo tiene una razón de ser perceptiva. Introduce fuerzas que encauzan el recorrido visual dentro de una trayectoria.

El trabajo de Nees fue en sí mismo innovador desde el punto de vista algorítmico. Es el progenitor de lo que más tarde se llamaría *arte generativo*. Sus obras, aunque representadas en forma digital, poseen el encanto romántico de los primeros tiempos. Al ser etéreas y estar asociadas a algoritmos, sufren el «fenómeno de la reproductibilidad», pero esto no disminuye el valor artístico de la innovación.

Por su parte, la Escuela Digital de Stuttgart, dirigida por Frieder Nake, Georg Nees y Manfred Mohr, no solo es importante por sus logros artísticos, sino también por las influencias culturales que produjo y las reflexiones que alimentó. Por primera vez, exponentes del sistema artístico, pensadores e intelectuales se enfrentaron en torno a las sugerencias que suscitaba la relación entre filosofía, arte e infografía.

En 1963, el Departamento de Matemáticas de la Universidad de Stuttgart adquirió un Zuse Graphomat Z64, un plóter capaz de «trazar líneas». Desgraciadamente, la nueva máquina no tenía software específico. No era más que un pulcro conjunto de engranajes y motores sin inteligencia que podía mover un lápiz óptico mediante órdenes de bajo nivel. La tarea de «instruirla» se confió al joven doctorando Frieder Nake, que produjo un software de lenguaje de máquina capaz de mover el plumín.⁴ En lugar de producir esquemas gráficos de valor científico, Nake comenzó a «dibujar» con píxeles. Cuando se enteró de las experiencias de Nees, fue atrapado por el entusiasmo compositivo y pidió a un conocido librero que organizara su primera exposición en su librería.

² Muchos de sus resultados gráficos pueden consultarse en <http://dada.compart-bremen.de/item/agent/15>

³ Una amplia colección de obras está disponible en <https://spalterdigital.com/artists/george-nees/>

⁴ El lenguaje mecánico es un lenguaje de programación utilizado para programar microcontroladores. Es un lenguaje de bajo nivel; cada tarea debe descomponerse en instrucciones sencillas.

La investigación artística de *Nake* creció a la par de su reconocimiento público. En agosto de 1966, *Nake* ganó el concurso anual de *Computers and Automation*. Ese mismo año, sus trabajos fueron comparados con los del pintor modernista Hans Hartung, e incluso con algunas obras de Paul Klee. Las comparaciones estilísticas se derivaban principalmente del uso común de los trazos. El vínculo teorizado con los trabajos de Hartung muestra cómo el *establishment* conservador de la crítica de arte consideraba la gráfica computacional parte de la vanguardia contemporánea en Alemania. Sin embargo, no se le reconocía autonomía plena de intenciones. La dimensión algorítmica del esfuerzo creativo no había sido aceptada. Al igual que Nees, en una primera fase de su investigación, *Nake* se centró en la línea, casi como un paso obligatorio. Posteriormente, experimentó también con colores y patrones más complejos.

En 1968, Harold Cohen escribió su primer programa para computadora. Lo hizo porque aceptó la invitación —casi un desafío— lanzada por uno de sus estudiantes (Cohen era entonces profesor de arte). El estudiante había afirmado que podría enseñarle algo nuevo, algo divertido y refrescante para la mente. Así fue como, bajo la guía de un adolescente *nerd*, Cohen aprendió los fundamentos de la informática. Desde entonces no dejó de programar; aprendió el lenguaje Fortran mientras frecuentaba el Centro de Computación de la Universidad de California, donde fue profesor visitante. Desde el principio, comprendió que la programación era una forma de representación: una serie de reglas, instrucciones y procedimientos que conducían a la acción. El punto de contacto con el arte provenía del hecho de que la representación poseía una dimensión expresiva vibrante. En la mente de Cohen, en pocos meses, se fue consolidando la idea de que los códigos informáticos representaban conocimiento que conducía al acto de «hacer arte».

Posteriormente, Cohen desarrolló su primer sistema robotizado dedicado a la pintura. El cerebro electrónico consistía en una computadora común, el Micro Vax II, conectada a una máquina que movía una pluma. El sistema era capaz de dibujar figuras humanas estilizadas con contornos de tinta, rodeadas de motivos florales omnipresentes. La sintaxis del sistema consistía en líneas planificadas antes de su realización, pero de manera indefinida y general. Ese robot primitivo tenía cierta libertad para decidir cuántos y cuáles sujetos dibujar.

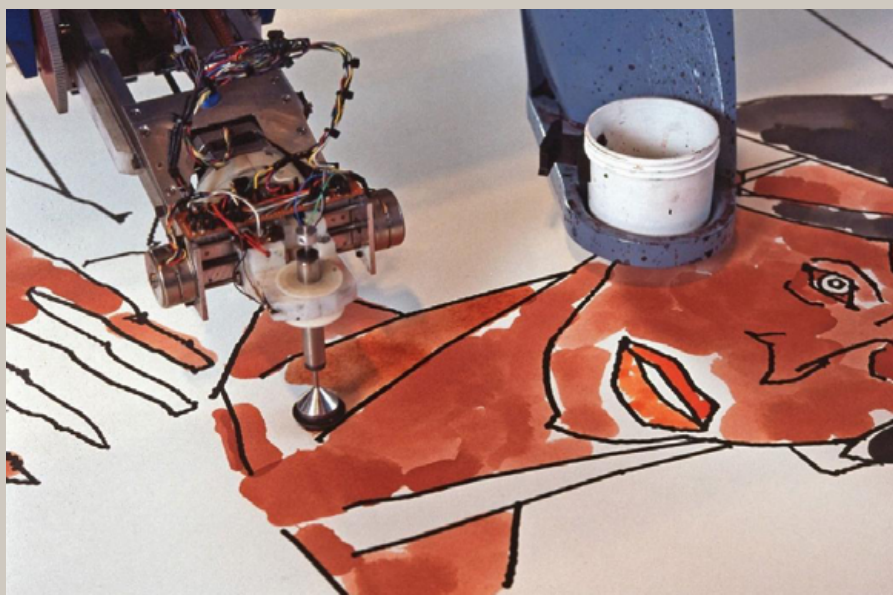


Fig. 5. Robot implementado por Harold Cohen

Cohen desarrolló algoritmos que podían producir el efecto primitivo, esencial y embrionario que había visto en los grabados rupestres. Al respecto, dijo:

Mi intuición, que creo que más tarde demostró ser correcta, era que cualquiera que fuera la acción requerida, la máquina y el programa debían tener algo en común con el observador de la obra. Y este algo en común, puesto que no podía ser cultural, tenía que ser cognitivo (McCorduck, 1990, p. 78).

El sistema robótico, por tanto, para Cohen debía tener en cuenta la actividad perceptiva del observador y poseer algoritmos que hicieran cosquillas a la expectativa de este, generando un orden en los signos, percibido como orgánico, aunque primitivo. Llamó «primitivos cognitivos» a estos signos que surgían como criaturas ancestrales sobre el papel. En esta primera fase realizó geometrías abiertas y cerradas, aglomeradas en forma de racimos gráficos. He aquí cómo describió la actividad:

La forma cerrada fue lo primero. Siempre he estado convencido de que la forma cerrada es una modalidad cognitiva (perceptiva) elemental, sencillamente porque nuestra capacidad para reconocer un objeto en el mundo se basa en estructuras perceptivas muy elaboradas, en las que el ojo funciona como detector de contornos (McCorduck, 1990, p. 79).

Experimentos significativos en el arte moderno y la robótica

A continuación, se ofrece una visión general del estado de la técnica, con algunos ejemplos significativos de artistas que utilizan robots.

Patrick Tresset (Francia, 1967) es un artista que ha hecho de la *elasticidad estructural* un punto fuerte de su obra. Su obra es un ejemplo de cómo el autor es capaz a veces de trascender el límite tecnológico de los medios que utiliza. Tresset trabaja con una serie de robots con solo cuatro grados de libertad. Estos robots son bastante elementales; uno tiene la impresión de que podrían romperse en cualquier momento, así de frágiles parecen. La acción de cada uno recuerda a la de un tallo de trigo azotado por el viento. Verlo dibujar es como contemplar a un enfermo de párkinson ocupado en dibujar sobre una hoja de papel. De hecho, la herramienta que utiliza Tresset se parece más a un juguete que a un robot profesional. Sin embargo, el artista ha conseguido domar hábilmente el «grado de error» de la máquina.

Una vez tomada la foto, el robot, equipado con un bolígrafo ordinario, hace trazos irregulares; de vez en cuando, despega la punta del papel. El algoritmo que subyace al proceso es bastante sencillo: los trazos se realizan dando prioridad a las zonas más oscuras como densidad. Para conseguir un efecto estadístico, tras un gran número de trazos, la imagen emerge y toma forma a partir de un enredo de marcas.



Fig. 6. Autorretrato de Patrick Tresset

eDavid es el nombre con el que el profesor Oliver Deussen (Alemania, 1966) y su equipo de investigación han bautizado a un robot dedicado a la pintura. En realidad, el robot en sí está sacado del mundo industrial. En su contexto tradicional, este tipo de robots sueldan, empaquetan y colocan objetos con una repetitividad semejante a la de un zombi. Nadie imaginaría que fueran capaces de producir obras como el *Árbol doblado por el viento*.



Fig. 7. *Árbol doblado por el viento*, eDavid, 2011

Lo que marca la diferencia está en la inteligencia de que dispone el robot. Una inteligencia que, en el caso de eDavid, no imita la humana —el sistema no se basa en redes neuronales—, sino que es algorítmico-heurística, es decir, se basa en reglas matemáticas dictadas por la experiencia del programador. El diseño anterior, observado en detalle, se compone de una densa serie de segmentos rectilíneos que el autor denomina *stroke*.

El algoritmo adquiere un sujeto fotográfico: una imagen digital de entrada. A continuación, elige un punto aleatorio en el plano de la imagen y evalúa si debe o no dibujarse un trazo en ese punto. A continuación, genera virtualmente un gran número de posibles «candidatos a trazo», cada uno con una orientación angular diferente. El siguiente paso consiste en seleccionar el que más se «ajuste» al cuadro.

Pindar van Arman (1974) es un ingeniero estadounidense. Hace veinte años empezó a producir sus primeras obras utilizando un robot simplificado, y desde entonces no ha parado. No me corresponde a mí juzgar el valor artístico de sus obras, pero una cosa es cierta: Van Arman siempre ha seguido experimentando. En una primera fase, se concentró en el figurativismo, en producir pinceladas uniformes, respetuosas con los contornos y los tonos. Más tarde, abandonó la precisión en favor de la introducción de distorsiones que pusieran de relieve ciertas imperfecciones.



Fig. 8. Retrato realizado por Pindar van Arman, 2016

En su libro *The Creativity Code* (2020), el matemático Marcus du Sautoy cuestiona el problema de la autoría de una obra de arte creada por un robot. Para intentar emitir un juicio, cita el conocido caso del mono y el

fotógrafo. Durante un viaje a Indonesia, el fotógrafo David Slater descuidó su cámara durante unos minutos. En ese breve tiempo, un mono macaco llamado Naruto sacó varias fotos. La mayoría de ellas eran borrosas y aleatorias. Sin embargo, otras revelaban una clara conciencia del uso del medio por parte del animal. Célebre es la *selfie* sonriente del animal. Slater quedó tan impresionado por esas fotos que las difundió en las redes sociales contando la historia. Sin embargo, cuando alcanzó la fama esperada, reclamó los derechos de explotación económica de la foto, no obtuvo satisfacción. Los jueces que analizaron el litigio desde el punto de vista jurídico consideraron que el autor de las fotos era, en todos los sentidos, el mono y no el propietario de la cámara, es decir, el medio de la acción.

Haciendo un paralelismo, la misma cuestión se plantea con respecto a las obras generadas por robots. La conclusión de Du Sautoy, que comparto, es que el algoritmo generado por los seres humanos para que el robot pinte es la base de la acción del robot. Por lo tanto, a diferencia del mono, el *softwarist*/artista es el autor y propietario de la obra.

De esta afirmación se deduce que el robot no posee carácter creativo. El robot, o inteligencia artificial, no está dotado de libre albedrío. Pero, entonces, ¿por qué nos planteamos la pregunta? ¿Por qué, en presencia de un robot humanoide, es espontáneo preguntarse quién es el autor de la obra final, mientras que observando a un artista que utiliza una prensa calcográfica no se tiene la menor duda? En ningún caso se atribuye a la prensa el papel de autor. Sin embargo, tanto la máquina robot como la imprenta son instrumentos sin voluntad propia.

Por extraño que parezca, el dilema depende de la apariencia antropomórfica del robot. Hay que decirlo: el vestido hace al hombre. Los rasgos humanos del robot y los movimientos que realiza transmiten la sensación de que puede estar dotado de vida propia; inducen al observador a asociar una especie de «pequeña alma» al conjunto de engranajes y transistores. Por lo tanto, partiendo de este punto de vista, incluso la apariencia antropomorfizada del robot en una representación que implique pintura puede marcar la diferencia.

Este es exactamente el caso del famoso robot Ai-Da. Se trata de un robot humanoide con dos brazos y un rostro realista. El robot tiene un sistema de accionamiento clásico. La cadena estructural y las transmisiones mecánicas muestran un hundimiento considerable, que se hace evidente por las oscilaciones que pueden observarse a simple vista durante los movimientos. Implícita y astutamente, los diseñadores atribuyen al robot el lienzo colocado delante de él, un lienzo de considerable impacto visual. Reconozco que el marketing artístico/robótico es eficaz, pero no deja de ser un engaño comunicativo.

En realidad, los dibujos que produce Ai-Da son bastante sencillos. Véase un ejemplo realizado con un rotulador. Las marcas aparecen discontinuas y temblorosas, y cada segmento termina con una hinchazón provocada por la incapacidad de dosificar la fuerza en el punto final de la trayectoria, que se mantiene durante demasiado tiempo. Además, los algoritmos empleados son, como poco, primitivos.



Fig. 9. Robot Ai-Da y uno de sus dibujos

Sin embargo, el antropomorfismo del robot ha permitido a Ai-Da captar la atención internacional. Para periodistas y generadores de contenidos mediáticos, es más fácil dar una noticia con la foto de una hermosa niña de plástico que centrarse en complejas descripciones de algoritmos. Las percepciones que uno siente en presencia de un robot humanoide han sido objeto de amplios estudios desde el punto de vista psicológico.

R32 Bruno, l'uomo comune es una obra realizada por Paolo Gallina junto con Lorenzo Scalera, que emplea una técnica que combina el uso de acuarela y témpera. En el cuadro se ha empleado la acuarela para los tonos

intermedios, procurando evitar las florescencias. Obsérvese que la continuidad del gris a lo largo de la carretera en primer plano se rompe en pinceladas aisladas que dan la sensación de un pavimento. Este efecto depende solo en mínima parte de los algoritmos que definen la secuencia de las pinceladas a realizar. En realidad, se obtiene un buen resultado dosificando correctamente la cantidad de agua extraída de las cerdas. Si la punta del pincel penetra demasiado bajo la capa libre de color líquido contenida en la bandeja, la cantidad de agua depositada en la hoja es excesiva, provocando un goteo incontrolado. En cambio, si la punta del pincel penetra demasiado bajo la capa libre de color líquido contenida en la bandeja, la cantidad de agua depositada en la hoja es excesiva, provocando un goteo incontrolado. En cambio, si las fibras del pincel recogen poca agua, las pinceladas quedan «secas» y mal mezcladas entre sí, lo que demuestra que pintar con robots es más artesanal de lo que se cree.

Para crear la pintura fueron necesarios varios algoritmos. Por ejemplo, las pinceladas hechas con pinceles más grandes tenían que espaciarse más. Por lo tanto, el algoritmo tenía que tener esto en cuenta. A grandes rasgos, los algoritmos pueden agruparse en dos macrocategorías: los que se ocupan de los colores de fondo y los que se ocupan de los contornos.



Fig. 10. *R32 Bruno, l'uomo comune*, acuarela y témpera, 2017

El grabado es una antigua técnica de impresión que se remonta a varios siglos antes de Cristo. En los ritmos cíclicos de la historia del arte, se ha abandonado y revivido varias veces. Se divide en varias subtécnicas que tienen en común una matriz utilizada para transferir el dibujo a una hoja. Se trata, por tanto, de una técnica indirecta, en el sentido de que el artista no dibuja directamente sobre la hoja, sino sobre un soporte, produciendo obras en forma de espejo (el dibujo sobre la matriz se refleja en relación con el dibujo que se imprime sobre el papel).

Hoy en día, las técnicas más utilizadas son el aguafuerte y la punta seca. En la primera, el grabado sobre la plancha se obtiene gracias al efecto del ácido que «come» el metal a lo largo de las marcas donde la plancha no está protegida (*mordentado*). En la segunda, la placa se graba directamente con una punta de carburo llamada buril. Con el robot suelo recurrir a ambas técnicas. La unidad mínima del trabajo grabado es la línea. Por consiguiente, puesto que los robots entienden el «lenguaje de las líneas», la técnica de grabado es congenial con el funcionamiento de la máquina. En el grabado clásico, no hay colores. Los tonos claros y oscuros se obtienen mediante tramas superpuestas.

*R13 Fai la cosa giusta*⁵ es una obra que combina la narración y el grabado en punta seca. Es el primer grabado del mundo realizado sobre una plancha de zinc con un robot.

⁵

Disponible en <https://sites.google.com/view/r13-la-cosa-giusta/home-page>



Fig. 10. *R31 Fai la cosa giusta*, grabado en punta seca robotizada, de Paolo Gallina, 2016

Conclusiones

La aparición de robots e inteligencia artificial en el campo artístico no ha de considerarse una amenaza para el papel del artista humano, sino más bien una nueva oportunidad para ampliar los límites de la creatividad. La colaboración entre el ingenio humano y las capacidades de las máquinas puede dar lugar a nuevas formas de expresión, en las que ambas dimensiones coexistan y se enriquezcan mutuamente. Sin embargo, la integración de robots e inteligencia artificial en el arte plantea inevitablemente cuestiones éticas y filosóficas: ¿hasta qué punto podemos atribuir valor estético y cultural a una creación artificial? Esta pregunta nos lleva a reflexionar sobre el sentido mismo de la creatividad y la humanidad, estimulando la reflexión y el debate.

El arte siempre ha sido un campo en constante evolución, reflejando los cambios tecnológicos, sociales y culturales de las épocas en las que se produce. Como muestran varios ejemplos históricos en el artículo, la introducción de robots como creadores de arte es solo la última etapa de un viaje que ha visto a la humanidad explorar nuevas formas de expresión a través de herramientas cada vez más sofisticadas. Aunque el arte producido por robots pueda parecer alejado de la esencia del ser humano, es esencial recordar que es el ser humano quien programa, dirige e interpreta estas creaciones. Aceptar el arte robótico no significa abandonar el valor del arte humano, sino reconocer que la creatividad puede manifestarse de formas inesperadas.

Referencias bibliográficas

- Du Sautoy, M. (2020). *The Creativity Code: Art and Innovation in the Age of AI*. Harvard: The Belknap Press.
- Frumer, Y. (21 de mayo de 2020). The Short, Strange Life of the First Friendly Robot. IEEE Spectrum. <https://spectrum.ieee.org/the-short-strange-life-of-the-first-friendly-robot>
- Gallina, P. (2023). *La protoarte dei robot*. Milán: Mimesis Edizioni.
- Hopkins, A. (1976). *Magic: Stage Illusions, Special Effects and Trick Photography*. New York: Dover Publications Inc.
- McCorduck, P. (1990). *Aaron's Code: Meta-Art, Artificial Intelligence and the Work of Harold Cohen*. New York: W. H. Freeman & Co.

Entrevista a Jorge Carrión

Anabella Aparicio



Jorge Carrión (Tarragona, 1976) es autor de decenas de novelas y ensayos, profesor de escritura creativa, crítico cultural y un pensador de referencia sobre el impacto que tienen las nuevas tecnologías en la creación literaria y las sociedades de nuestro tiempo. Sus últimas novelas, *Membrana* (2021), *Todos los museos son obras de ciencia ficción* (2022) y la tetralogía *Las huellas* (2024) están dedicadas a los vínculos entre humanos y no humanos, tecnología y futuro.

En 2023, revolucionó el mercado editorial con el ensayo *Los campos electromagnéticos*, el primer libro en español escrito con ayuda de la inteligencia artificial en conjunto con los ingenieros y artistas de Taller Estampa y la labor de ChatGPT-2 y GPT-3. Partiendo de la noción de «escritura automática» que los surrealistas André Breton y Philippe Soupault usaron para componer *Los campos magnéticos* (1919), Carrión y su equipo alimentaron durante meses programas de IA para que fueran capaces de escribir un libro.

1. ¿Cómo está cambiando la IA los modos de producir y difundir la literatura?

De momento los cambios son tímidos. La mayoría de los escritores no usan la ia y muchas editoriales se niegan también a incorporarla, más allá de los departamentos de marketing o para traducir emails. Quizá sea en la traducción de libros, y no en su escritura, donde más se usa, con programas como Deep-L, que son realmente extraordinarios. En el ámbito no profesional, en cambio, gpt-4 está produciendo un alud de textos. Si ya existía la idea de que cualquiera puede escribir un libro, porque es más o menos capaz de redactarlo, ahora existen herramientas para realizarlo de verdad, e incluso para ilustrarlo, traducirlo o crear su banda sonora.

2. ¿En qué medida los vínculos entre IA y literatura son ya una realidad?

Sin duda a un nivel parecido al de Google, se está utilizando en muchas herramientas, sin conciencia de ello, pues la ia está en toda la tecnología digital, desde nuestros teléfonos móviles hasta nuestros procesadores de texto, y también para buscar información o solucionar pequeñas cuestiones técnicas o estilísticas. Digamos, por ejemplo, para hacer que un personaje suene realmente a sueco o australiano o para resumir un texto que te interesa leer.

3. ¿Cuál ha sido tu proceso para escribir utilizando la IA?

Primero la imaginé y la narré, desde la ciencia ficción, en mi novela *Membrana*, ubicada en el Museo del Siglo XXI, que ha sido creado por una IA del siglo XXII y cuenta con una narradora en primera persona

del plural femenino que es un enjambre de algoritmos. Y después coescribí con ella, gracias a los artistas e ingenieros del Taller Estampa, que me descubrieron el GPT-2, primero, y el GPT-3, después. De ese experimento surgió un libro publicado por Caja Negra, con un largo ensayo sobre la relación entre literatura y algoritmos, que no es nueva. Pero sobre todo fue un laboratorio, una puesta al día para mí, justo antes del *boom* del ChatGPT. Fue una experiencia muy divertida, pero como dijo David Foster Wallace, algo supuestamente divertido que no volvería a hacer.

4. *En Los campos electromagnéticos juegas con la tecnología y la escritura vanguardista al estilo surrealista. ¿Cómo lo conseguiste?*

Intentamos explorar el tránsito de la escritura automática a la escritura automatizada. Era natural situarse en la tradición del surrealismo, porque el delirio, la incoherencia, la alucinación son propias de la IA generativa, sobre todo de sus sistemas más primarios. Pero, por supuesto, el resultado final es una depuración. Sin añadir ninguna palabra, quitando muchas, cambiando otras de lugar, en un ejercicio de minería y de bricolaje, conseguimos convertir todos aquellos textos en bruto, el resultado de tantos *prompts*, en textos legibles y casi literarios.

5. *La escritora japonesa Rie Kudan dejó en evidencia las complicaciones para distinguir entre literatura humana y literatura de IA, ¿hasta dónde se confunden ambos tipos de escritura?*

Depende de la mirada del lector. Si es una mirada entrenada, se detecta enseguida. El problema es que muchos escritores, profesionales y *amateurs*, escriben mal o regular, y eso ha hecho bajar el nivel general de la lectura y la comprensión de textos y la detección de arte en la artesanía. GPT-4 escribe mejor que la mayoría de la humanidad y lamentablemente, que muchos periodistas y escritores humanos, demasiado humanos.

6. *La IA se actualiza casi a diario, lo que implica a sus usuarios estar al tanto y aprender sobre esas incorporaciones: ¿es una carga o más tarea para el escritor que la incorpora en su trabajo? ¿Cómo sobrellevarlo sanamente y sin que esto afecte el proceso creativo?*

Sin duda, toda práctica precisa de formación continua en el siglo XXI. Y la IA no es una excepción. Es tan rápido el proceso de cambio, que ni siquiera podemos recurrir a libros para aprender. Lo mejor es suscribirse a *newsletters* de expertos, con sus constantes actualizaciones.

7. *Tú te opones a la compra digital de libros pues se pierde la experiencia de las librerías, ¿por qué utilizar ia no afecta o rompe con la magia del proceso creativo?*

No me opongo a la compra de *e-books*, solo digo que es mejor no hacerla en Amazon. La IA puede hacer crecer o hacer menguar la magia de la literatura, del arte, de la vida, según su uso. Martyn Lyons ha explicado en *El siglo de la máquina de escribir* (2023) cómo pasamos de la pluma de ganso a la de metal y de ahí a la máquina de escribir y después a los ordenadores con sus procesadores de texto. Dentro de esa misma máquina, el cambio con *internet*, con los buscadores, con los correctores automáticos, no ha cesado, hasta la llegada de la IA generativa. La magia ha permanecido, a través de diversas mutaciones, y de la experiencia de cada cual. Y de su mirada y sus manos.

8. *¿Cómo evolucionará la combinación escritura/IA en el futuro?*

No tengo ni idea en términos creativos, pero para la mayoría de los usuarios, los contenidos personalizados sin duda van a ser un antes y un después para millones de personas. Por ejemplo, pensemos en el cuento infantil de las noches, en la cama, un texto fugaz, con tu hijo como protagonista, que hable de lo que ha pasado justo ese día: no sé si va a ocurrir para bien o para mal, pero intuyo que ocurrir, sí va a ocurrir. O ya está pasando.

Entrevista a Joana Ortega

Alejandra Crescentino



En agosto de 2024, la artista argentina Joana Ortega (1983) inauguró *FANTASÍA MATELASSÉ* en el Espacio Contemporáneo de Arte (ECA), en la ciudad de Mendoza.¹ Ganadora de una convocatoria pública, su exposición dedicada al arte textil utilizaba herramientas de inteligencia artificial para transformar fotografías personales bajo la estética animé. Estas imágenes, sublimadas en grandes telas, ocuparon la sala circular principal del mencionado espacio.

Varias semanas después de su apertura, la exposición generó una inesperada polémica tras ser atacada de forma desproporcionada por un *streamer* libertario que, basando su legitimidad en el número de suscriptores a sus plataformas, suscitó una repercusión indeseada sobre las obras y la propia artista.² Entre los comentarios del *streamer* y sus seguidores, se le reprochaba a Joana Ortega «usar filtros» y presentar una «exposición de monas chinas», empleando descalificaciones políticamente ofensivas y cuestionando su capacidad artística.

En esta entrevista, Joana reflexiona sobre la controversia generada y comparte su visión del arte en la era de la reproductibilidad digital y artificial, defendiendo la legitimidad de explorar la tecnología como una herramienta de expresión que desafía las fronteras tradicionales del arte.

1. *La exposición FANTASÍA MATELASSÉ ha suscitado un gran interés y, también, una polémica significativa ¿Cuál es el concepto detrás de esta exposición? ¿Cómo surgió la idea de incorporar herramientas de IA en tu proceso creativo?*

La propuesta de *FANTASÍA MATELASSÉ* se basó en un archivo fotográfico personal. Mi objetivo era recuperar la belleza de momentos imperfectos, efímeros y simples de mi vida, y transformarlos en una secuencia narrativa textil de mis emociones, algo así como una pequeña biografía archivística blanda. Estos recuerdos fueron reinterpretados mediante el uso de herramienta de IA y estampados en formato de acolchado que, como soporte de estas imágenes, funciona como si fuese el bastidor de una pintura. Es decir, deja su función cotidiana y principal de cubrir una cama en invierno para convertirse en objeto artístico. Desde un punto de vista poético, acompaña esta idea de brindar calor. En este caso en particular, sentí atracción por los filtros generados con IA en imágenes propias para transformarlas en nuevas versiones de estos recuerdos. La IA me permitía acercarme a las estéticas japonesas de manga y animé de manera accesible y crear una fusión de lo personal, lo cultural, lo íntimo y lo público.

¹ En exposición desde el 9 de agosto al 12 de octubre del 2024. Puede consultarse su catálogo en línea en: https://fliphtml5.com/fkzrw/xyyt/%26quot%3BFantas%C3%ADa_matelass%C3%A9%26quot%3B_-Joana_Ortega/ y seguir la cuenta de Instagram de la artista @joanaortega83.

² A través de un vídeo colgado en TikTok, más tarde ampliado en su canal de YouTube, el influencer tipitoenojado, reproduce perimidos y manidos clichés vinculados al arte basado en un «saber hacer» desde la técnica, la idea de la originalidad del arte y su carácter único. La visita del libertario a la provincia de Mendoza, así como al espacio de arte, se produjo en el marco de la invitación de un partido político de la provincia, simpatizante de los postulados de la extrema derecha.

2. *¿Qué buscas transmitir con la estética de animé en tu obra? ¿Cómo se relaciona con proyectos precedentes?*

Anteriormente, había trabajado con conceptos de la cultura japonesa como el Cosplay, (tengo una obra performática del año 2019 llamada «Arcoíris Cosplay» en la que me vestí de los colores del arcoíris con obras textiles). El animé, como el manga, son formas artísticas profundamente arraigadas en una tradición visual con un canon propio, lo que implica un conjunto de convenciones y reglas estéticas que los artistas suelen seguir al crear dentro de ese estilo. Estos códigos incluyen aspectos como la estilización de los personajes, el uso de expresiones faciales exageradas para transmitir emociones, la construcción de mundos narrativos y una estética particular en cuanto a la línea y el color. Bajo ese canon se define lo que es «legítimo» dentro del estilo manga/animé, lo que significa que, aunque haya margen para la creatividad, los artistas suelen ajustarse a esos parámetros para que su obra sea reconocible dentro del género. Esto también habla de una expectativa del espectador, quien espera encontrar esos elementos cuando se enfrenta a ese tipo de obras. En ese sentido, mi decisión de trabajar con la IA podría pensarse como una forma de jugar con esas convenciones, donde los «errores» generados por la máquina también resaltan la rigidez de ese canon.

3. *Algunos comentarios señalaban que tus obras carecían de mérito artístico por no «corregir errores», aspecto que se aproxima a la idea del arte mimético clásico ¿Qué opinas sobre esta visión de que el arte debe seguir técnicas tradicionales o «ímpolutas» para ser valorado?*

Me formé en la Academia, conozco la tradición, la técnica, las estructuras, los cánones, pero hoy mi búsqueda artística se identifica y se nutre de las nuevas imágenes contemporáneas, tratando de innovar en las artes textiles. Recibir críticas de ese tipo, que valoran la técnica «ímpoluta» o la precisión mimética, refleja una mirada arraigada en el arte clásico, donde se busca una representación fiel de la realidad que valora el virtuosismo técnico por encima de otras dimensiones. Esas críticas, desde mi perspectiva, se basan en un profundo desconocimiento del arte contemporáneo, un ámbito que ha expandido enormemente su campo. Hace rato se ha trascendido la cuestión de la corrección técnica, gracias a eso, quién produce arte puede centrarse en la conceptualización, el diálogo con el contexto y la autenticidad del proceso creativo. En mi obra, los acolchados son elementos que conectan lo cotidiano de la historia personal con el significado utilitario y colectivo del objeto. Da lugar a otro tipo de lectura que, quizás, una obra técnicamente «perfecta» no lograría transmitir de la misma manera, porque la vida está llena de «imperfecciones».

4. *Con la IA, se ha generado un intenso debate en torno a la legitimidad del proceso artístico. ¿Cómo definirías la relación entre tecnología y autenticidad en tus obras?*

En mi caso, la IA no reemplaza la visión artística, sino que se convierte en una herramienta que traduce y transforma una realidad cotidiana en un lenguaje visual cargado de significado. No se trata de una «copia» de la obra de otros, sino de la reinterpretación y resignificación de imágenes personales que atraviesan un proceso de digitalización y se integran en un contexto materialmente tangible. Como ya he señalado, en mi trabajo busco explorar el potencial expresivo de la IA para resignificar lo cotidiano a través del manga japonés, pero el resultado final cobra vida en el soporte del textil, en los acolchados y en el sublimado que utilizo. De este modo, el uso de IA es solo un paso dentro de un proceso creativo más amplio que sigue siendo profundamente mío, ya que cada pieza está concebida desde mi subjetividad y mi experiencia. La tecnología amplifica mi voz, pero no la reemplaza.

También pienso que la «autenticidad» hace aparición en esta tensión entre lo digital y lo manual, en cómo la tecnología se convierte en un medio que, lejos de homogeneizar, potencia la identidad de mi obra. Diría que la IA no reduce la autenticidad de la obra; al contrario, le permite adquirir una capa más de complejidad ya que la hace dialogar con nuestra época y con los cambios sobrevenidos en la creación artística. No podemos negar la existencia de estas herramientas, entonces ¿de qué otra forma podemos hacernos eco de estos cambios que no sea incorporándolos al proceso creativo?

5. *Otras acusaciones sobre el proyecto que presentaste en el ECA señalaban fallos de la IA, como ciertos «errores técnicos» de las imágenes. ¿Qué valor ves en esos detalles y qué aportan esos «errores» a la experiencia conceptual de la obra?*

Los errores que dejé visibles en mis producciones son una parte intencional de mi proceso artístico. Al trabajar con IA, decidí no corregir las imperfecciones que aparecen, como una forma de subrayar que, aunque la IA es una herramienta avanzada, sigue siendo imperfecta y tiene fallos, lo que refleja su dependencia del humano. Esta decisión también puede ser vista como una crítica o reflexión sobre la confianza excesiva en la tecnología, mostrando que, aunque la IA puede hacer tareas complejas, no está exenta de limitaciones. También pienso que estos errores pueden funcionar como una metáfora del proceso creativo humano, en el que los errores son parte del aprendizaje y la autenticidad.

6. *La autorreferencialidad y posicionamiento como protagonista de tu propuesta parece haber sido otro punto de ataque. ¿Cómo ves que las mujeres artistas, especialmente las que trabajan con tecnología, enfrenten desafíos adicionales en el mundo del arte?*

Las mujeres artistas, especialmente en campos que involucran tecnología, solemos enfrentar desafíos únicos y adicionales debido a una combinación de factores históricos, sociales y culturales. La misoginia en el arte y en la tecnología se expresa de muchas maneras, desde una infravaloración de habilidades hasta una falta de reconocimiento en espacios dominados por hombres. En el contexto del arte tecnológico, donde aún persisten estereotipos de género, las mujeres a menudo debemos justificar nuestras capacidades, enfrentar actitudes paternalistas o, incluso, ver nuestra obra desestimada como «simple experimentación técnica» en lugar de ser valorada como una expresión artística. Como muchas investigadoras han señalado, el trabajo con tecnología ha sido históricamente asociado a los hombres, entonces es un campo en donde somos percibidas como «intrusas». A eso se suman críticas que buscan deslegitimar nuestro trabajo, como cuestionar el mérito o la autenticidad del proceso artístico cuando usamos herramientas tecnológicas, algo que quizás no se cuestionaría igual en el caso de un hombre. Considero que cada vez más mujeres artistas desafían estos prejuicios al emplear la tecnología de manera innovadora, haciendo visible cómo los medios digitales pueden ser utilizados para repensar la identidad, la corporeidad y la experiencia, abriendo el camino a nuevas narrativas, que desafía las expectativas impuestas por una industria donde el sesgo de género sigue presente.

7. *Otros comentarios alegan que el arte contemporáneo, o más bien los artistas que ahondan en estas prácticas, buscan «victimizarse» para legitimarse. ¿Qué piensas sobre esas afirmaciones?*

La crítica de «victimización» refleja una incompreensión de las intenciones y objetivos del arte contemporáneo, que a menudo se centra en la exploración de realidades complejas, historias personales y colectivas, y aspectos emocionales o sociales que han sido invisibilizados. Los artistas no se «victimizan» para legitimarse; en cambio, dan voz a experiencias, traumas y contextos que, durante mucho tiempo, han sido ignorados o marginados. Estas críticas suelen venir de una perspectiva que espera que el arte sea un espacio estético «limpio» o «neutral», sin asumir que el arte, como toda expresión cultural, es un espejo de la realidad en la que se crea. En una sociedad marcada por desigualdades económicas y conflictos sociales, políticos e identitarios, el arte contemporáneo se convierte en una plataforma para cuestionar, dialogar y sensibilizar.

En mi trabajo, por ejemplo, la combinación de la historia personal con elementos tecnológicos e industriales genera un lenguaje propio, que no busca «victimización» sino una exploración sobre lo íntimo, sobre mis procesos y mi forma de pensar y vivir el arte. Mi intención es reivindicar el arte textil desde una mirada femenina y local, estoy creando en Mendoza para mi comunidad.

8. *Por último, ¿cómo imaginas que podría evolucionar en el futuro el rol de la IA en el arte? ¿O qué les dirías a otros artistas que están considerando utilizar ia en sus trabajos pero dudan por temor a las críticas?*

Tal vez un punto a favor de la polémica que rodeó mi obra fue que enriqueció su recepción al generar conversaciones que de otro modo quizás no habrían ocurrido. Aunque algunas críticas fueron desafortunadas, otras me permitieron ver cómo el público se cuestiona el rol de la tecnología en el arte. Este tipo de intercambio me parece vital, porque impulsa una reflexión más profunda y compleja sobre qué consideramos «arte» y qué significa ser «creador» ahora. Otro aspecto muy positivo fue la respuesta del público que significó un gran apoyo para mí. Muchas personas se acercaron con interés genuino, curiosidad y apertura para comprender la obra y sus múltiples capas. También destacaría las colaboraciones con otras artistas como Mariel Matoz, Caty Giudici o la dj Loocyfer, que enriquecieron mucho el proceso. Trabajar junto a ellas me permitió compartir ideas y, en muchos casos, explorar nuevas perspectivas sobre el uso de la tecnología en el arte textil. Además, las interacciones creativas generaron una red de apoyo y reflexión que fue fundamental, especialmente cuando se produjo la polémica en torno a la exposición. Esto me reafirmó que la práctica artística también se construye colectivamente, en diálogo con otros artistas que enfrentan desafíos similares.

De cara al futuro, imagino que el papel de la IA en el arte continuará evolucionando para ofrecer nuevos medios de expresión y creación. Tal vez lleguemos a un punto en el que las herramientas de IA se integren de manera natural al proceso artístico, sin el estigma que existe hoy. Lo importante es que el artista seguirá siendo el núcleo de la creación, guiando y moldeando estas herramientas para dar vida a su visión.

A otros artistas que consideran usar IA pero temen las críticas, les diría que se den permiso para explorar, jugar y experimentar. Toda innovación en el arte ha enfrentado resistencia al principio; es algo casi inevitable. Sin embargo, el arte evoluciona precisamente porque hay quienes se atreven a desafiar las normas y explorar territorios desconocidos. La IA es una herramienta, y como cualquier herramienta, su valor depende de cómo y con qué intención se use. Si el uso de la tecnología enriquece su visión, entonces merece un lugar en su práctica artística, independientemente de las críticas.

Vivir a 2x. Sobre Aceleración de Felipe Arocena y Sebastián Sansone

Gustavo Calvo



Antes de comenzar a escribir esta reseña se hizo una prueba con inteligencia artificial:

—*Hola, ChatGPT. Tengo que escribir una reseña sobre un libro que habla de los avances tecnológicos y las IA. ¿Eso es posible?*

—*¡Hola! Me encanta la idea. Puedo ayudarte a discutir los temas claves del libro, los avances tecnológicos y las implicaciones de la IA. Podemos estructurarlo de forma tal que tú hagas preguntas o reflexiones sobre el contenido y yo las responda. ¿Cómo te gustaría comenzar?*

Por su parte, apenas unas páginas después de haber comenzado *Aceleración*, Felipe Arocena, coautor del libro junto a Sebastián Sansone, recuerda cuando el diario *The Guardian*, publicó una nota titulada «Un robot escribió todo este artículo. ¿Estás asustado todavía, humano?»¹.

A diferencia del periódico británico, esta reseña no fue redactada por un robot, pero no caben dudas de que podría haberlo hecho. Sin embargo, *todavía* el ser humano corre con algunas ventajas: *Aceleración* fue publicado en 2023, año del que ChatGPT no tiene información en su base de datos, o por lo menos, no está del todo completa. No deja de sorprender, de igual manera, la rapidez con la que ha crecido esta herramienta, al punto tal de estar destinada a superar a Google como el principal motor de búsqueda, hecho que en comparación con lo que plantea el libro, resulta insignificante. Entonces: ¿cuál es el límite?

Esta y otras preguntas son las que se plantean Arocena y Sansone en este compilado de ensayos. A través de cinco capítulos bien delimitados, los autores problematizan las causas y consecuencias de esta era en la que cuesta, cada vez más, pensar por sí mismos. «Todo lo escrito en este libro versa sobre la aceleración. Principalmente sobre la aceleración tecnológica, la aceleración de la vida social y la aceleración de la evolución de las especies» (p. 9).

Ahora bien, ¿podemos hablar de una vida fuera de la virtualidad? parece difícil al menos imaginarlo, «la virtualidad ha sido gran corriente de innovación reciente y ha impactado en casi todas las dimensiones de la vida: en la educación, en el ocio, en el sexo, en el trabajo, en el consumo, en la investigación, en los negocios, en las finanzas, en el amor y en la muerte» (p. 12). No tratan los autores de despotricar contra las nuevas tecnologías, todo lo contrario. Su existencia ya es un hecho y negarla sería ir contracorriente. Sin embargo, aceptarla sin más, también es un arma de doble filo. Es necesario cuestionar nuestra nueva manera de vivir.

En el primer capítulo se fundamenta el título de este libro. La falta de tiempo (o la percepción de esa falta), las carreras contrarreloj con la rutina, los cambios de pareja, de trabajo, la caducidad de los partidos políticos o de la familia patriarcal, son producto de la aceleración de nuestro ritmo de vida. La Cuarta Revolución Industrial, como la denominan algunos teóricos, tendría origen en tres emergentes: la *velocidad* (pensemos en lo rápido que se expandió el uso de Internet a nivel mundial); la *escala*, asociada directamente con el primer emergente, se relaciona con la amplitud y la profundidad de los cambios; y el *impacto* que supone la integración de lo que Neil Harbisson denomina la tríada biológico-físico-digital.

¹ <https://www.theguardian.com/commentisfree/2020/sep/08/robot-wrote-this-article-gpt-3>

¿Hasta dónde podríamos cambiar? se pregunta el título del segundo capítulo que proyecta cuál es el límite de la inteligencia artificial, *aún* en desarrollo, con la capacidad de realizar algunas tareas que a cualquier ser humano le llevaría meses de trabajo en tan solo unos pocos segundos. Expertos en este tema, afirman Arocena y Sansone, estiman que se podría alcanzar para 2075 una inteligencia capaz de desempeñar las tareas humanas con, al menos, la misma eficiencia. La próxima etapa, entonces, sería lo que Nick Bostrom ha llamado superinteligencia artificial:

Definamos una máquina ultrainteligente como aquella que puede superar con creces todas las actividades intelectuales de cualquier humano por muy listo que sea (...) Una máquina ultrainteligente podría diseñar máquinas incluso mejores, entonces habría, sin duda, una «explosión de inteligencia», y la inteligencia humana quedaría muy atrás. (Bostrom, 2018, p. 4)

Nombraremos brevemente el tercer capítulo, que aunque no deja de ser importante para una contextualización del fenómeno en cuestión, es un racconto histórico del proceso que ha construido a la Cuarta Revolución Industrial, una época en donde se enfrenta lo material de las primeras revoluciones con lo intangible de la era digital. Sin embargo, los autores proponen un ángulo alternativo en donde lo computacional, desde el siglo XVII, hasta la fecha se transforma en un aspecto definitorio de la modernización.

Si hablamos del presente, debemos preguntarnos si somos absolutamente libres en lo que a la tecnología se refiere. «Disrupción tecnológica y democracia en el siglo XXI» es el título del cuarto capítulo, que se pregunta si es posible «hackear» humanos, y cuáles son los caminos para afrontar el futuro. El advenimiento del internet supuso, en su momento, una lucha contra el despotismo y una democratización de la información a la que se tenía acceso. Sin embargo, la digitalización no escapa a los procesos cíclicos de nuestra sociedad. «La historia se repetía: el *Homo Twitter* resultaba ser igual de manipulable que el *Homo videns*» (p. 126). Algunas visiones de este libro son un tanto pesimistas en lo que respecta al futuro y la democratización del mismo. Yuval Harari (2018) afirma que «en su forma actual la democracia no sobrevivirá a la fusión de la biotecnología y la infotecnología. O bien se reinventa a sí misma con éxito y de una forma radicalmente nueva, o bien los humanos acabarán viviendo en dictaduras digitales» (p. 89).

El libro concluye con una última pregunta: ¿Qué significa ser humano? Las respuestas definitorias no están ahí. Ni Arocena ni Sansone tienen la última verdad, porque el futuro es totalmente incierto. Sabemos que *ser* humano no es solo la información genética, pero no sabremos hasta qué punto de la evolución podremos llegar. Eso sí, tal y como afirma Sundar Pinchai, CEO de Google, «la inteligencia artificial es lo más importante con lo que la humanidad ha trabajado, incluso es más profunda que el dominio del fuego o la electricidad» (2018)². Habrá que ser cuidadosos con las nuevas herramientas que tenemos a disposición para no terminar encadenados como Prometeo si desafiamos a los dueños de la nueva era digital.

Con una extensa bibliografía, Felipe Arocena y Sebastián Sansone nos presentan un libro que invita a reflexionar sobre lo que deparará nuestro futuro en manos de las IA, sin negar su avance, pero reivindicando nuestro lugar de ser humano. Parece una obviedad, pero ¿sabemos hacia dónde vamos?

—Gracias, ChatGPT

—¡De nada! ¡Estaré aquí para ayudarte cuando tengas más preguntas! ¡Espero que hayas disfrutado la lectura! (De eso estamos seguros).

Felipe Arocena y Sebastián Sansone. *Aceleración* (2023). Montevideo: Estuario. 240 páginas.

Un repaso por la historia de la lectura y de la escritura en Occidente

Jorge García



La editorial Ampersand, con sedes en Madrid y Buenos Aires, acaba de publicar una nueva edición de Una historia de la lectura y de la escritura en el mundo occidental, el libro que Martyn Lyons publicara originalmente en inglés en 2010 y que ya había visto una traducción al español en 2021.

Martyn Lyons es profesor emérito de Historia en la Universidad de Nueva Gales del Sur de Sídney y uno de los mayores especialistas en historia de los textos, de la escritura y de la lectura. Si en otros títulos ponía el foco en los productores de libros o en los autores, en esta ocasión se centra en los lectores, en su capacidad para seleccionar, interpretar y rehacer lo que leen. El códice, la lectura silenciosa, la imprenta y la circulación de impresos en el Renacimiento, los orígenes de la cultura popular moderna, la revolución lectora y la industrialización del libro son algunos de los momentos estudiados en el libro. Y en una línea paralela, se analizan otros factores que determinan su relación a través del tiempo: la forma física, el formato o el soporte de los textos en cada edición.

El fenómeno de la lectura es conceptualizado como un proceso de apropiación e interpretación que se da en el plano estrictamente individual, aunque como parte de la comunión con un grupo, idea que se apoya en las teorías de Stanley Fish, Pierre Bourdieu y Robert Darnton. Sin embargo, la decisión de Lyons es abordar la lectura en conjunto con la escritura, entendidas como prácticas inseparables en los procesos de producción, distribución y recepción del texto escrito. Es cierto, no obstante, que el libro propone un análisis más profundo sobre la lectura, en detrimento de referencias menos pormenorizadas a la lectura y que incluso esta aparece secundada a una consecución de la primera.

Después de un primer capítulo introductorio, el libro comienza su repaso histórico con el mundo antiguo y medieval centrado en la Grecia clásica, la Roma republicana y las zonas de influencia carolingia en la Edad Media. En dichos capítulos, el autor se preocupa por señalar la aparición de una serie de hitos tecnológicos, como la invención del pergamino, el códice o la imprenta, e innovaciones formales, como la lectura silenciosa, el uso de espacios entre palabras y los signos de puntuación, elementos que dieron origen a la lectura en su acepción moderna, tal como la entendemos en la actualidad.

En los capítulos tres y cuatro, Lyons se ocupa de la imprenta, hito que todos consideramos clave para el desarrollo de la lectura, pero que el autor encara en forma de pregunta: «¿Fue realmente una revolución?». A partir de esa inquietud, traza líneas que vinculan el invento de Gutenberg con la reforma protestante y, en los capítulos cinco y seis, con el renacimiento humanista y la cultura popular.

A partir de entonces, Lyons se adentra en el proceso de construcción de las prácticas de lectura y escritura modernas, aunque con un mayor grado de especificidad en el proceso tratado. Eso se evidencia en la cantidad de ejemplos, casos de estudio y explicaciones que el autor realiza para justificar su análisis. Por ejemplo, en relación a la cultura popular, se estudian como casos la literatura de cordel, los almanaques, el rol de la Inquisición y el impacto de los cuentos populares.

El capítulo siete analiza la Edad Moderna durante los siglos XVII y XVIII centrándose en la alfabetización como un nuevo modelo de transmisión y expansión de la lectura y la escritura, en la que juegan un rol fundamental la religión, la política y la educación formal. De esa manera, en el siguiente capítulo se trata la

censura en la Francia prerrevolucionaria como una actividad portadora de regulaciones contradictorias en un momento histórico singular. En la época del Antiguo Régimen convivían la corrección política junto a la subversión pornográfica, circundada por los efectos de la Ilustración y la Enciclopedia convertida en best-seller.

El capítulo 9 se ocupa de «La fiebre de la lectura» durante 1750-1830, período que coincide con el surgimiento de la «República de las Letras» formada por lectores claramente modernos, gracias a la explosión de la imprenta y la revolución de los medios de comunicación. Todo esto da paso a una época posterior dominada por «la lectura de masas», producto de cambios tecnológicos, mayor producción de textos, precios más accesibles y nuevos espacios para la difusión y comercialización de libros: bibliotecas, gabinetes de lectura, librerías y ferias.

A partir de entonces, el fenómeno de la lectura se desarrolla a la velocidad de los nuevos medios de transporte. Aparecen «nuevos lectores y nuevas culturas lectoras» (capítulo once), las clases trabajadoras se incorporan al mercado editorial, se populariza la novela, la ficción romántica y la lectura feminista y se expanden las bibliotecas como espacios pedagógicos para los sectores más pobres. En consecuencia, se «democratiza» la escritura gracias a la proliferación de diarios íntimos, correspondencias con familiares, parejas y amigos, el auge del folletín y la alfabetización vicaria (capítulo doce).

Por último, el capítulo trece se ocupa de «Los lectores y escritores en la era digital», siguiendo la premisa de que las nuevas herramientas informáticas y el desarrollo de internet otorgaron al lector la capacidad no solo de escribir sino también de editar textos, de intervenir sobre ellos, saltándose las restricciones de copyright y los derechos de autor. Aquí se renuevan formas de lectura popular (la pulp fiction) y de censura (las dictaduras) y se agranda la brecha entre lectores y analfabetos.

Se echa en falta que el estudio no avance sobre otras áreas geográficas y en su afán de abarcar solo el mundo occidental focalice, sobre todo, en el mundo anglosajón y galés. Sería interesante ver cómo han evolucionado los procesos de lectoescritura en otras zonas como Latinoamérica. Sin embargo, *Una historia de la lectura y de la escritura en el mundo occidental* ofrece una visión bastante panorámica, especialmente en términos históricos, y plantea ciertas interrogantes muy pertinentes en esta era de inteligencia artificial.

Actualizada y prologada por el autor, esta nueva edición resulta esencial tanto para los especialistas como para los que se inician en el estudio de la lectura y de la escritura. Lyons analiza la formación de la historia social de la cultura escrita y nos embarca en un recorrido fascinante desde la Antigüedad clásica hasta nuestro presente tecnológico.

Martyn Lyons (2024). *Una historia de la lectura y de la escritura en el mundo occidental*. Madrid: Ampersand. 452 páginas.

El legado del audiovisual experimental argentino

Alejandra Crescentino



Legado.ar, publicado en 2023 en formato digital, emerge como un aporte fundamental en el campo del audiovisual experimental argentino, al poner en valor las prácticas artísticas desde una perspectiva feminista e interdisciplinar. Vinculado a su plataforma digital, este proyecto, liderado por Graciela Taquini junto con Marcela Andino y un colectivo de investigadoras, busca explorar y difundir expresiones audiovisuales a menudo invisibilizadas por la historiografía tradicional. A través de una estructura rizomática y colaborativa, el archivo vivo en línea de LEGADO se expande constantemente, incorporando nuevas voces y obras del audiovisual experimental que permitan navegar los amplios «deltas del arte» (Taquini dixit).

El libro *Legado.ar* está estructurado en nueve capítulos que trazan una memoria curatorial polifónica y se basa en vectores conceptuales que conectan lo personal y lo colectivo. En la composición de este libro interviene un grupo interdisciplinario integrado por Jazmín Adler, Toia Bonino, Mariela Cantú, Romina Flores, Fabiana Gallegos, Gabriela Larrañaga, Silvana Spadaccini, Alejandra Torres y Mariela Yeregui. Guiadas por distintos ejes como el vídeo expandido, la paradoja, el cuerpo, la autorreferencialidad y el autorretrato, la iconología y la potencia de la imagen, la maternidad, el espacio doméstico y las tecnologías, las autoras componen cada capítulo aportando saberes específicos que se traducen en la ampliación de las discusiones en el campo.

Dando cuenta del origen y el contexto del proyecto, Graciela Taquini inaugura la obra que, al igual que la plataforma, persigue la premisa de abrir su legado, pero también construirlo colectivamente. En esta presentación se destaca la importancia de las microhistorias (Ginzburg) y las relaciones ontológicas propuestas por Alfred North Whitehead, subrayando el impacto de las acciones individuales en el tejido colectivo. Este enfoque se traduce en el análisis y difusión de un corpus experimental que incluye obras de videoarte y cine realizadas por mujeres y disidencias, proponiendo una interpretación que conecta las narrativas personales con los discursos sociales y políticos. La pandemia de COVID-19, contexto que marca el surgimiento de LEGADO, hizo patente la necesidad de plataformas que preserven y amplíen estas narrativas alternativas.

Tras la introducción, el texto de Jazmín Adler «Historiar lo escurridizo: Lecturas difractivas en torno a la paradoja» vincula este concepto a la noción de ambigüedad, y lo señala como característica inherente al arte tecnológico y al audiovisual experimental. Ambos territorios se han caracterizado por su resistencia a las clasificaciones y por la utilización productiva de antinomias. Relaciona la obra de Taquini con la de otras artistas tecnológicas pioneras, como Margarita Paksa y Lea Lublin, así como con figuras contemporáneas entre las que se encuentran Joaquina Salgado y Nina Corti. A través de este análisis, Adler pone de manifiesto la potencia de la paradoja a la hora de desbordar las categorizaciones, convirtiéndola en un espacio de reflexión y disrupción conceptual que permite complejas reflexiones sobre los límites del arte y la tecnología.

Quizá porque la reflexión sobre el video y su lectura desde una perspectiva feminista aún ocupan un lugar insular en el amplio mundo de la creación contemporánea, Mariela Cantú, en «Isla mujeres: una excursión a otras tierras del video», se embarca en los formatos del audiovisual experimental, a través de un arco temporal que revisita obras de pioneras como Marta Minujín y Margarita Paksa en los años sesenta y setenta, hasta las producciones advenidas en décadas posteriores, intercalando el trabajo de artistas como Sara Fried, María Luz Gil, María Rubino, Silvina Szperling, Luciana Lamothe, Leticia Obeid, entre muchas otras. En su

recorrido, Cantú enfatiza la importancia de preservar y revisar estas obras de video expandido, cuyo carácter experimental desafía las narrativas dominantes para convertirse en vehículo de crítica feminista y exploración identitaria.

En «Dar la Cara, poner el cuerpo», Fabiana Gallegos recrea un diálogo asincrónico que ordena y sintetiza lo discutido durante años con Graciela Taquini acerca de la autorrepresentación. En este ejercicio dialógico entre dos mujeres, de distintas generaciones, ambas artistas curadoras y docentes, el autorretrato funciona como *leitmotiv* para pensar desde el yo la relación con la otredad, explorando las dinámicas entre identidad personal y colectiva. Su diálogo con Taquini pone de relieve la imprecisión como herramienta clave para reflexionar desde y sobre y la subjetividad. Bajo un enfoque crítico, examina obras que oscilan entre el autorretrato subjetivizado y el multirretrato, y del cuerpo mediatizado a la exaltación de lo femenino o lo masculino, proponiendo una lectura política de la identidad como algo cambiante y múltiple.

Aunque el cuerpo es un eje que aparece transversalmente a lo largo de todo el libro, en «Soy una mujer, soy una atención, soy un cuerpo mirando por la ventana» de Mariela Yeregui, este se posiciona como dispositivo central en la creación artística. El «devenir cuerpo», el cuerpo humano, en tanto dispositivo complejo, fundamenta el itinerario propuesto por Yeregui. Mediante un abundante intertexto que combina referencias literarias, filosóficas y visuales, se explora un corpus de obras que profundiza en la abyección, la resistencia y la vulnerabilidad del cuerpo frente a las normatividades sociales. En esta trayectoria, se conectan prácticas performativas, videoinstalaciones, obras net.art y videoarte que dan entidad a la noción del cuerpo como interfaz política y social.

Las representaciones en torno a los «Modos y derivas del maternar en las prácticas audiovisuales» son examinados por Gabriela Larrañaga. La autora toma como punto de partida la débil presencia de este tema en los discursos sobre el arte, y en consecuencia ofrece un recorrido histórico que va desde el cine experimental hasta el video expandido, en el cual atiende a los desdoblamientos del yo ceñido por los mandatos sociales. En su texto se centra en la maternidad y teje una genealogía de obras reivindicativas, obras que entienden la crianza, el acompañamiento, la construcción de estrategias y formas de pensar la violencia y las desigualdades cotidianas como terrenos en disputa.

El recorrido trazado por Silvana Spadaccini en «Apuntes para un relato» aborda el espacio doméstico como un lugar agonal, un ámbito tradicionalmente atribuido a la mujer, un espacio de tensiones entre lo íntimo y lo relacional. A través de un enfoque interdisciplinario, Spadaccini explora obras que invocan este *locus* como hábitat permanente o temporal, encarnado en los objetos que le dan existencia o en la reificación de los cuerpos que lo habitan, su importancia como refugio y como cárcel, su evocación como memoria y su reconstrucción. La obra *Confin* (Taquini, 2020) concluye el texto y enmarca el contexto en que surge el libro: el confinamiento producido por la irrupción del SARS-COV-2, y la importancia el espacio doméstico como catalizador de nuevas narrativas y prácticas.

En sus «Notas sobre imágenes entrelazadas: iconología, emociones y potencia de la imagen», Alejandra Torres plantea un análisis que hilvana conexiones entre mitos populares, símbolos arquetípicos y obras del audiovisual experimental. Partiendo de la metodología asociativa que propone LEGADO y que se basa en la propuesta iconológica de Aby Warburg, Torres aborda la resignificación de figuras tradicionales en contextos contemporáneos. Para ello propone un derrotero de símbolos-figuras que permanecen en el tiempo reactualizando la reescritura de los mitos en el presente. Incluye en esta lectura la representación de mitos paganos, gestos ceremoniales ancestrales, una iconografía compuesta por santos populares, elementos primordiales, o tropos literarios que aparecen una y otra vez en las creaciones artísticas. La reactualización de estas narrativas permite diálogos enriquecedores entre el pasado y el presente, abriendo nuevas posibilidades interpretativas.

Toia Bonino cierra el libro con «Kimono mata batón», un retrato hilarante y festivo de Graciela Taquini. Sus palabras relatan los variados encuentros con Taquini, que tenían como finalidad capturar su presencia disruptiva en un retrato documental. Su jerga, elocuente y de lectura fluida, ofrece una narración de los escenarios y las situaciones que se generaron al querer captar esas imágenes documentales y que, en opinión de la propia autora, acabaron siendo lo más interesante de este ejercicio. A través de anécdotas y reflexiones personales, Bonino celebra la figura de Taquini como catalizadora de diálogos y prácticas artísticas, subrayando su impacto en la construcción de este archivo colectivo.

Legado.ar se presenta como una obra valiosa para repensar el lugar del audiovisual experimental en la historia del arte argentino, pero excediendo estas coordenadas geográficas, con un enfoque que integra género, disidencias y tecnología. Su carácter rizomático y colaborativo no solo amplía los límites de la reflexión sobre el archivo audiovisual, sino que también abre nuevas vías para la investigación y reflexión crítica. Si bien su

formato intertextual y experimental, verdadero desafío de diseño editorial acometido por Romina Flores, se torna a veces sobreabundante, refleja la riqueza de un proyecto que busca generar espacios inclusivos para las voces históricamente marginadas, articulando y visibilizando múltiples investigaciones y trabajos que les dan fundamento. La obra no solo documenta, sino que también amplifica la tarea realizada por mujeres y diversidades, proponiendo nuevas lecturas y configuraciones para el videoarte argentino.

Graciela Taquini (Ed.) (2023). *Legado.ar*. Buenos Aires: legado.ar. 152 páginas.

Literatura uruguaya y realidad política. En torno a Los partidos políticos y las ideas de Oscar Brando

Mariana Moraes



El nuevo libro de Oscar Brando (Montevideo, 1954), docente y crítico literario de reconocida trayectoria en nuestro medio, se planta en el cruce de los caminos de la literatura y la historia de las ideas políticas. Su propuesta: una revisión de las trayectorias de escritores uruguayos desde los orígenes de la república hasta la década de 1970, a la luz de sus identidades ideológicas y vínculos con los partidos políticos. La recuperación de esta relación reprimida (escritores y partidos) y el ejercicio de un modo de leer más allá de las medianeras disciplinares remiten al magisterio de Carlos Real de Azúa, con quien el autor expresa su deuda intelectual y a quien dedica la obra. El artículo «Partidos políticos y literatura en el Uruguay», publicado por Real de Azúa en 1958, se inscribe como una referencia ineludible para el tipo de asedio practicado por Brando. Sin ánimo de quitarle protagonismo a la filiación que explicita este ensayo, se podría agregar a la construcción de su genealogía a David Viñas, aunque más no sea como un gesto crítico o antecedente epocal que permanece o aparece en latencia en *Los partidos políticos y las ideas*. El enfoque y ciertas notas de heterodoxia de la escritura de este último recuerdan el proyecto crítico concentrado en *Literatura argentina y realidad política*, con el que desde mediados de los años sesenta Viñas insistió en escudriñar la configuración del campo letrado como un espacio de seducciones cruzadas entre los escritores y el poder, iluminando por esa vía los vínculos entre las matrices ideológicas y los imaginarios literarios.

En el ámbito de la crítica literaria nacional, la relación de los escritores con el orden de lo político-partidario ha tenido una suerte dispar: por momentos, descartada como una deriva insustancial, sacrílega acaso para la ansiedad de la autonomía literaria, o trazada con celo extremo cuando la politización del campo cultural se volcó hacia la radicalización. Trascendiendo estas inclinaciones, el libro que reseñamos propone un recorrido por las relaciones entre la política y la estética a través de un ejercicio filológico que se alimenta fundamentalmente de la indagación documental y el retorno a la biografía. Aunque forme parte del estilo del autor ir declarando, sin ambages, hiatos e incertidumbres (y a veces, incluso, la «precariedad» de sus razonamientos), aspectos estos que podrían sugerir una escritura poco meditada, el lector reconoce en ella el fruto de una labor acumulativa, el resultado de una reflexión macerada en el hábito de fatigar el archivo literario rioplatense y en el profundo conocimiento de la producción y los debates de la historiografía nacional. Estos datos importan para acercarse a la comprensión que da andamiaje al libro: la idea de que la literatura y la política son «circuitos de intercambios y relaciones (...) estructuras abiertas, permeables que integran a su indagación los aportes de otras formas de conocimiento» (p. 200). Desde allí es posible considerar, entre otras cosas, la apropiación o los usos de la literatura por la política, presente, a modo de mínimo ejemplo, en «anécdotas más o menos ciertas de los casos de Zorrilla de San Martín y su *Leyenda Patria* en pleno latorrismo, Juana de Ibarbourou casándose con América en ceremonia (laica) y batllista o Francisco Espínola afiliándose al Partido Nacional» (p. 16).

Dejando de lado las notas al pie, que en este libro constituirían, por su volumen, relevancia y aprovechamiento, un cuerpo de texto con entidad suficiente como para ser considerado en esta lectura crítica, la obra se estructura en torno de un prefacio y cuatro capítulos. En el prefacio se reconstruyen los derroteros circunstanciales, teóricos y metodológicos de la indagación. Brando ubica el origen del trabajo en una primera especulación en torno a la literatura y los partidos, publicada en una obra colectiva coordinada por José Rilla y Jaime Yaffé (*Partidos y movimientos políticos en Uruguay. Historia y presente*, 2024) y reconoce, además, el estadio anterior, el hilo hacia la idea primordial encontrada en la obra ya referida de Real de Azúa.

El primer capítulo, por su parte, se dedica al análisis de las expresiones político-partidarias en los albores de la literatura uruguaya. Aquí se repasan los casos de Hidalgo, Pérez Castellano, Larrañaga, Acuña de Figueroa, Echeverría y Lussich. Destacan, en este apartado, los apuntes acerca de los géneros escriturales en el Uruguay del siglo XIX y su servicio a las luchas ideológicas del momento. La cuestión del origen de los partidos políticos es examinada aquí a través de una revisión crítica de las tesis de Pivel Devoto y Barrán. En líneas generales, el capítulo da cuenta de la actividad del escritor en un Uruguay en el que las identidades y devociones político-partidarias se mantenían aún uncidas al peso de los linajes y de las guerras civiles, y donde la discusión acerca de la separación entre literatura y política era inexistente.

El segundo capítulo desplaza el análisis hacia la narrativa de Acevedo Díaz, caso de estudio interesante para examinar la seducción que las guerras —como deriva bárbara de la acción política civilizada— ejercen sobre los escritores hasta bien entrado el siglo XX. En el paso al 900, se estudian ciertas continuidades de las divisas en Javier de Viana y Florencio Sánchez, así como el progresivo distanciamiento entre vida política y creación a través de los casos de Quiroga y Herrera y Reissig, hasta desembocar en el examen del perfil político-partidario de Rodó y, en especial, de su consolidación como precursor del escritor que influye «a partir de ideas y publicaciones, propia del tipo al que se iba a llamar intelectual» (p. 103).

El capítulo tres retoma desde el 900 para profundizar en el compromiso político de los escritores en un campo literario que acusará el influjo de las políticas culturales de Batlle y Ordóñez, las que jalonarán a la larga la transición hacia el triunfo de un orden mesocrático. Entre anarquismo y batllismo, encontramos a Ángel Falco, Roberto de las Carreras, Emilio Frugoni y José Pedro Bellán. En esta etapa, que llega hasta la generación del 45, el escritor estrechará relación con los medios y con el Estado, procurando su protección en la forma de becas, premios y cargos. La politización de las décadas del treinta y del cuarenta es presentada como un anticipo de lo que llegará con los años sesenta. A fines de los treinta, señala el autor: «la relación entre política y arte comenzaba a alejarse del ámbito de los partidos si no era el de los internacionales (en particular el partido comunista) para los que la posición estética y de los intelectuales jugaba un rol estratégico» (p. 143). Ya los escritores del 45 se identificarán como apartidarios, pero no como apolíticos. Recibirán y aclimatarán en la polaridad del «arraigo y evasión», las nociones sartreanas del «compromiso intelectual» o del «intelectual comprometido». Estos aspectos se estudian a partir de la obra de Mario Benedetti.

Este capítulo concentra, a nuestro juicio, mayor interés que el resto, pues considera un periodo en el que se multiplican y complejizan las operaciones culturales atravesadas por los hilos partidarios y políticos. En cuanto a los casos analizados, el de Justino Zavala Muniz es el más llamativo. El compromiso del autor de *Crónica de un crimen* con la realidad política y social se juega en una escritura que se inclina sobre el mundo del delito y su punición, y que opera a partir de trasvases entre los hechos y la ficción, de desplazamientos entre lo novelesco y lo documental. Estos aspectos hacen a la singularidad de su programa narrativo, capaz de fusionar el criollismo con géneros y formas del universo de la prensa, como los *faits divers*, los «sucesos» y las crónicas.

El capítulo cuarto da cuenta de la crisis moral y política de los sesenta y de la irrupción de la Revolución cubana como coyuntura determinante para el retorno de la alianza entre las armas y las letras. Para el estudio de ese nuevo perfil y militancia del intelectual de izquierda se recurre a la figura de Ibero Gutiérrez, abordada en diálogo con la labor crítica de Benedetti. La obra de Gutiérrez bien vale su centralidad en este capítulo. Le sigue una coda dedicada al teatro de Carlos Maggi.

Los numerosos desvíos, nombres, dilemas e intuiciones mencionados pero no desarrollados en este ensayo hacen suponer que tendrá continuación y oportunidad de reparar ausencias, algunas de ellas, por cierto, muy exigentes, como la de Zorrilla de San Martín, ungido en el cruce de causas políticas, literarias y espirituales, o las de las escritoras, asunto que sin duda tiene sus dificultades dada la duradera marginalización de la mujer en el terreno de la política oficial y partidaria, y los escasos fondos documentales de autoras mujeres conservados en repositorios públicos en comparación con los de varones.

Hay en *Los partidos políticos y las ideas* un aporte muy útil para repensar los objetos de estudio y las formas de construir saberes sobre la literatura y las ideas políticas atendiendo sobre todo a su permeabilidad. En ese sentido, se destaca la reconstrucción de los aspectos vitales de los autores y su cruce con las trayectorias escriturales, intelectuales y políticas realizada en este ensayo, porque permite incorporar en la reflexión crítica los matices y las mutaciones partidarias, estéticas, afectivas, etc., y tomar, así, una sana distancia de la exigencia de cristalización identitaria que suele constituir un problema metodológico en la construcción de las biografías intelectuales y literarias. Por otra parte, el ensayo colabora con proponer una ampliación de las condiciones y las formas en las que los escritores participan en los procesos políticos y sociales. Como sugieren algunos de los casos trabajados, esta actividad va más allá de la que delimita la relación de los escritores con los partidos y no es tan lineal como la explicitación o reconocimiento de un compromiso con tal o cual causa; la imaginación literaria acompaña y nutre los procesos sociales y no sólo los refleja. A la luz de estos aspectos, creemos, queda asentada y justificada la necesidad —epistemológica— de continuar afirmando los puentes entre la historia literaria, la historia política y la historia intelectual.

Oscar Brando (2024). *Los partidos políticos y las ideas. Una mirada desde la cultura*. Montevideo: Estuario. 207 páginas.

Compré una tela grande para pintar mi mundo. Las amigas, de Aurora Venturini

Soledad Castro Lazaroff



Difícil escribir sobre Aurora Venturini. Parece que ninguna palabra va a alcanzar, que no hay manera de hacerle justicia a la extrañísima experiencia de leerla. Intentar desentrañar sus trucos, describir con lucidez las formas de sus textos, se parece a la sensación de tener que ordenar un archivo de miles y miles de libros sepultados durante, al menos, un siglo. Se trata de una literatura cuya intertextualidad se presenta tan densa, indescifrable y argentina como la borgiana, pero que, a su vez, carece de cualquier elegancia. Sus maneras del pudor tienen que ver con el horror al vacío; su utilización sentimental, peronista, de las palabras, logra parecer lejana de cualquier cálculo o copia. En todo caso, mi objetivo es que este texto despierte la curiosidad necesaria como para ir a encontrarse con la obra y dejarse amedrentar, sin prisa y sin pausa, por su revulsiva hermosura.

La historia real de Aurora Venturini parece la de una telenovela de la tarde: una escritora viejísima y única es descubierta por escritoras mucho más jóvenes —Liliana Viola, Mariana Enríquez— que, después de defender su trabajo con uñas y dientes, consiguen premiar uno de sus textos en un concurso literario importante. Esa novela se llama *Las primas* y encarna exactamente lo contrario de lo que podría considerarse un discurso «políticamente correcto»: está llena de violencia familiar, podredumbre y pesimismo. Yuna, protagonista que narra en primera persona, recurre al anecdotario de su familia para, a partir de él, escribir una especie de monólogo biográfico en el que los sucesos propios y ajenos se encadenan para la construcción de una subjetividad rarísima. Lo perturbador no es que Venturini haya decidido alejarse conscientemente de cualquier atisbo de moralidad, sino que esa decisión se camufle en una naturalidad tan neutra que deriva en atroz verosimilitud. La historia de Yuna es nuestra historia, la de las abuelas, las tías, las madres de esta parte del mundo.

Las amigas, novela póstuma publicada por primera vez en 2020 y continuación de *Las primas*, retoma la historia de Yuna Riglos: encontramos ahora a nuestra protagonista con más de 80 años, en absoluta soledad, enunciando un monólogo interior otra vez signado por una dolorosa vitalidad; una chorrera de palabras que, en lugar de contrastarse con un cuerpo tullido o maltrecho —recurso muy utilizado, en general, para la variación de los climas narrativos en motivos literarios vinculados a la decrepitud—, se complementa con una biología que aún hace honores a esa cabeza que recuerda, que no puede parar de asociar y relacionar, que toma decisiones conscientes acerca del lenguaje. Así, en esa subjetividad de la vejez femenina del Río de la Plata encarnada por Yuna Riglos, Venturini logra pintar una lucidez única, dada por la capacidad de sostener un pensamiento que evidentemente ha crecido a lo largo de toda la vida —y que recurre a la intertextualidad constante para lucir sus maravillas— en combinación con las emociones de un cuerpo de *vieja solitaria* que, al contrario de cualquier estereotipo literario o cinematográfico, elige continuamente el aislamiento para sobrevivir.

La Yuna de 80 años sobrevive porque se aísla, y la soledad le cuesta un trabajo bárbaro. Sobrevive porque no se permite la empatía ni la cursilería de la moralidad, y ese es su gesto libertario: no amar más, no amar ahora, quizás no haber amado nunca. Ese procedimiento amoral se combina, nuevamente, con la emulación constante de la oralidad, una en la que los puntos y las comas están casi escindidos. El universo de Yuna presenta una verdadera dialéctica de la vida cotidiana: deja entrar a una vieja amiga a su vida pero luego se esfuerza para no verla nunca más; se hace cargo de una pobre niña villera, violada y abusada, hasta que se siente

asfixiada y elige dejarla abandonada a su suerte; se hace amiga de una pareja de lesbianas que, de un momento para el otro, ya no soporta más. Aún así, el único beneficio de Yuna parece ser la supervivencia, y es imposible que nos enojemos del todo con ella. La oscuridad de las relaciones humanas encuentra un eco inédito en el lenguaje de Venturini, un vaivén justo, capaz de proporcionar al lector el enorme placer de no ser capaz de encasillar al personaje ni prever sus movimientos. Yuna es original y su voz se alza en una subjetividad tan creíble como indescifrable, dueña de una identidad que, como agujero negro, nos transporta directo al vacío.

Pero a la vez que retrata con enorme eficiencia la subjetividad emocional y lingüística de su personaje —tan hermoso reconocer en Yuna palabras y modismos tan antiguos como rioplatenses—, Venturini pinta, a través de sus ojos, el mundo, y lo hace con una ferocidad que, otra vez, se aleja de cualquier imaginaria previa que vincule la vejez a la serenidad. Las descripciones de los paisajes urbanos, las casas y las personas acarrearán una prosa poética ardiente de curiosidad, bronca, duda o embeleso: «La tarde otoñal invita a salir por los suburbios urbanos. Hay casitas bajas dulcemente apoyadas en sus jardines de amapolas y achiras y cuando veo el humo que brota de las chimeneas entonces sí ahí es cuando Yuna detenida en el umbral de la edad duda de que acaso perdió esas experiencias. Pero teniendo en cuenta su condición de indisimulable minusvalía ¿quién cargaría con ella que no fuera ella misma? Qué fatiga lector paciente un signo de interrogación significa un paseo dando vueltas por la placita cercana a ver pasar a los señores canosos y a las señoras más bien gordas sin intención de criticar estructuras físicas» (p. 106). A su vez, la metarreflexión discursiva y el gesto de dirigirse a ese tú que lee, incorporando al relato la segunda persona, vuelven a desterritorializar al personaje, a sacarlo del tono contemplativo para situarlo en un presente peligroso porque nos interpela, porque parece gritarnos al oído que la historia de nuestras viejas está muy lejos de haber sido contada, y que ahí siguen nuestras brujas de las miserias del tercer mundo, esperando que las escuchemos de una buena vez.

Aurora Venturini (2020). *Las amigas*. Buenos Aires: Tusquets. 192 páginas.