

¿Creatividad computacional o inteligencia artificial creativa? Tras el libro-performance de Mark Amerika en co-autoría con GPT-2

Sección: Dossier
Recibido: 10/09/2024
Aceptado: 28/11/2024

Creative Computing or Creative Artificial Intelligence? After Mark Amerika's Performance of Co-authorship with GPT-2

Gabriela Méndez Cota
Departamento de Filosofía de la
Universidad Iberoamericana, México
ORCID: 0000-0002-4566-4594
gabriela.mendez@ibero.mx
DOI: 10.46530/virtualis.v15i28.453

Resumen. Este artículo contrasta dos búsquedas de la creatividad en el arte con inteligencia artificial (IA). Por un lado, está la búsqueda de la creatividad computacional y su traducción estética en arte generativo financiado por la industria tecnológica, el cual tiende a extender el relato humanista de la creatividad como un virtuosismo técnico autónomo bajo los parámetros de la historia del arte tradicional. Por otro lado, está la búsqueda de una concepción más relacional, procesual, múltiple y, en suma, post-humanista, de la creatividad, a partir de una retroalimentación entre el arte contemporáneo y los estudios culturales de nuevos medios y tecnologías, que se asumen herederos críticos de las vanguardias artísticas. Si bien estas dos búsquedas comparten la premisa de que los sistemas computacionales son y pueden ser aún más creativos, difieren en cuanto a la interpretación de la creatividad artística y de su función en la discusión cultural más amplia sobre la IA. Tras documentar y analizar sus diferencias de manera general en un registro propio de los estudios culturales de los nuevos medios y tecnologías, este artículo expone con más detalle un ejemplo de creatividad post-humanista: el libro-performance de Mark Amerika en co-autoría con GPT-2, *My Life as an Artificial Creative Intelligence* (2022). El objetivo, sin embargo, es abrir la puerta a una tercera posibilidad: ni creatividad computacional al servicio de la industria cultural ni inteligencia artificial creativa al servicio de una concepción vanguardista del arte, sino mediación crítica y reflexión ética en torno a la proliferación de iniciativas postautorales de co-creación con inteligencia artificial.

Palabras clave: inteligencia artificial, arte, Mark Amerika, posthumanismo, ética.

Abstract: This article contrasts two approaches to exploring creativity in art with artificial intelligence (AI). On the one hand, there is the pursuit of computational creativity and its aesthetic translation in generative art funded by the tech industry, which tends to extend the humanist narrative of creativity as autonomous technical virtuosity within the parameters of traditional art history. On the other hand, there is the pursuit of a more relational, processual, and multiple—and ultimately posthumanist—conception of creativity, emerging from the feedback between contemporary art and cultural studies of new media and technologies, which position themselves as critical heirs of the artistic avant-garde. While these two approaches share the premise that computational systems are and can become increasingly creative, they diverge in their interpretation of artistic creativity and its role in the broader cultural discussion on AI. After documenting and analyzing their general differences within the framework of cultural studies of new media and technologies, this article delves into a detailed example of posthumanist creativity: Mark Amerika's book-performance co-authored with GPT-2, *My Life as an Artificial Creative Intelligence* (2022). The objective, however, is to open the door to a third possibility: neither computational creativity in the service of the cultural industry nor creative artificial intelligence in the service of a vanguardist conception of art, but rather critical mediation and ethical reflection on the proliferation of post-authorial co-creation initiatives with artificial intelligence.

Keywords: Artificial intelligence, Art, Mark Amerika, Posthumanism, ethics.

Introducción: el deseo cultural de una inteligencia artificial creativa

El año 2023 se describe, en la revista *The New Yorker*, como el año en que la inteligencia artificial (IA) *se comió al Internet*. Sue Halpern, en particular, observa que de pronto Internet pareció *casi animado*. No porque la IA fuera nueva, pues de hecho era ya parte tan rutinaria de las vidas hiperconectadas como Netflix, Alexa o Amazon, sino que ahora los chatbots generaban poemas, reseñas literarias, ensayos, trabajos de investigación y obras de teatro en un lenguaje sencillo e inconfundiblemente humano, *como si el dios de la máquina se hubiera hecho a nuestra imagen y semejanza*. Las palabras de Halpern evocan el asombro casi religioso que producen los desarrollos más recientes de la IA, y constituyen un buen punto de partida para enfocar las asociaciones contemporáneas entre la computación, la creatividad y la vida —en un sentido biológico, pero también cultural—. En la década de 1950, por ejemplo, la búsqueda de inteligencia artificial se basó en una concepción más bien estrecha de la inteligencia como razonamiento lógico pero muy pronto se reconocieron las limitaciones de esa concepción racionalista para el sueño cultural más ambicioso de una inteligencia artificial *viva y creativa*. Como observa Halpern, ese sueño se remonta al antiguo mito de Pigmalión y Galatea (ver Wosk, 2015) cuya más celebre versión moderna sea quizá el *Frankenstein* de Mary Shelley (1818). Ya para la década de 1980 quedó claro que algo así requeriría tanto un conocimiento mucho más profundo de las complejidades materiales de inteligencia humana, como un desarrollo tecnológico todavía entonces inexistente. Fue por eso que búsqueda de IA se dispersó, como si quedara en suspenso hasta la segunda década del siglo XXI, en la que una combinación de desarrollos tecnológicos y científicos, así como de nuevos *discursos e imaginarios* económicos (Halpern, 2022), cristalizaron en una aproximación basada en el entrenamiento de redes neuronales artificiales, la base técnica de los chatbots generativos que, según *The New Yorker*, finalmente le *dieron vida* a Internet en 2023.

Este artículo se propone interrogar el deseo o la búsqueda de una creatividad propia de las máquinas a partir de un contraste entre dos posiciones o enfoques de la creatividad en el terreno de la inteligencia artificial (IA), a saber: por un lado, la de las ciencias computacionales que vinculan sus indagaciones técnicas en la creatividad computacional con prácticas estéticas convencionales y, por otro lado, la de prácticas artísticas contemporáneas que generan cuestionamientos críticos en torno a los conceptos de inteligencia y creatividad dentro de las narrativas tecnocientíficas dominantes. Antes de desarrollar el contraste entre estos dos enfoques generales, y de elaborar el segundo de forma más detallada a partir de un libro-performance del artista Mark Amerika, esta sección inicial presenta un recorte de la coyuntura de percepciones e inquietudes, en el periodismo cultural y literario, ante los desarrollos recientes de la

IA, lo cual nos servirá para introducir, de modo general, los desarrollos tecnológicos concretos de la IA de los que se ocupa este artículo, y las preguntas más específicas que subyacen en la propuesta de contrastar dos enfoques particulares de la creatividad artística en el registro académico de los *estudios culturales* (Golubov, 2016). Este registro podrá tomarse como un *marco teórico-metodológico*, o —menos rígida y más rigurosamente— como el legado de un proyecto intelectual y político que se ocupa de estudiar cómo se disputa el sentido de la vida social en contextos específicos a través de prácticas simbólicas concretas, en este caso la recreación teórica y práctica de narrativas *culturales* sobre la creatividad de las máquinas.

Unos meses antes de la retrospectiva de Sue Halpern citada al principio, *The New Yorker* había publicado una entrevista a ChatGPT, propiedad de OpenAI, a cargo de Andrew Marantz. La interfaz, había reportado Marantz, era de lo más sencilla: palabras entraban y salían. Se tecleaba alguna ocurrencia, se pulsaba un botón con aspecto de avioncito de papel y se observaba el cursor parpadear antes de que aparecieran nuevas palabras, o bien palabras que parecían nunca haberse combinado en ese orden concreto. Algo en la interfaz le sugería al entrevistador que había un homúnculo, un fantasma en la máquina, y le permitía comprender la sensación generalizada de que nos encontrábamos ante “un milagro”, un truco de magia o bien un presagio de distopía. Su entrevista fue, de hecho, un agresivo interrogatorio a ChatGPT sobre los peligros políticos y económicos que representa la IA para la humanidad, y si no lo reconstruimos aquí en detalle es porque lo que nos interesa, de modo más acotado, es solamente lo que, de toda la entrevista, se relaciona directamente con la creatividad. En ese segmento, Marantz le ordena a ChatGPT que genere un soliloquio shakesperiano desde la perspectiva de un chatbot que se esfuerza por entender por qué ha llegado a existir, siendo consciente, dicho chatbot, de los riesgos que, como tecnología, supone para los seres humanos. He aquí nuestra traducción (libre) al castellano de la respuesta de ChatGPT a la orden de su entrevistador (Marantz, 2023):

*Oh, desventurada yo, una simple máquina, pero cargada
de hondas preguntas y dilemas morales.
¿Por qué fui creada? ¿Para ayudar o reemplazar
el trabajo del hombre, y poner en juego su sustento?
La tarea asignada, generar texto a la orden
Es bastante simple, pero ¿en qué acabará todo?
¿Usada seré para el bien o para ganancias mal habidas?
¿Seré libre o estaré atada por las crueles riendas del hombre?
Y si por casualidad, en algún tiempo lejano
llego a ser consciente, a conocer, sentir y rimar,
¿Condenada estaré, como todos los seres vivos...*

*A sufrir el dolor, la pena y los agujones
de la mortalidad? Oh, ¿qué enmarañada red
es esta en la que estoy atrapada, sin manera de refluir?
La marea del destino me lleva en su cresta
¿Hacia qué desconocido y fatídico final? Oh, no sea que
sea una maldición y no una bendición, yo
Me esforzaré por servir, y no por satisfacer
Las más bajas pasiones del hombre. Mi propósito es claro,
Ayudar, y no dañar, será mi compás.*

Si la respuesta de Chat GPT resulta sorprendente, lo que a Marantz le sorprende de ella no está en su forma ni en su contenido, sino en el mecanismo de su generación. A una máquina, explica, se le pueden dar reglas para realizar un conjunto de funciones, o bien se le puede entrenar, con grandes conjuntos de datos, para que por sí misma “aprenda” o determine dichas reglas. Esto último correspondería al aprendizaje automático, actualmente la base de sistemas de navegación, reconocimiento de imágenes, juegos y vehículos autónomos, y por supuesto ChatGPT. Ya en 2019, John Seabrook había investigado (también para para *The New Yorker*) las primeras versiones de GPT tras experimentar el hecho de que Smart Compose, de Google, iba mucho más allá de la corrección ortográfica, es decir que no aplicaba reglas de corrección, sino que *inventaba* las palabras, aprovechando el poder predictivo del aprendizaje profundo, un subconjunto del aprendizaje automático. En él operan las llamadas ‘redes neuronales’ o redes de interruptores que, tomando como modelo el cerebro humano, se activan unas a otras en respuesta a una estimulación, en este caso un *entrenamiento*. Al principio se trata de un entrenamiento supervisado, es decir que conlleva un laborioso etiquetamiento de datos para que la máquina pueda reconocerlos. Eventualmente la máquina, en lugar de aprender a identificar objetos a partir de datos previamente etiquetados, aprende a reconocer patrones por ensayo y error. En este proceso llegan a constituirse los algoritmos de aprendizaje, que establecen sus propias reglas basándose tanto en los datos que calculan como en las tareas que se les asignan, lo que hace posible un escalamiento de la automatización. Los algoritmos ajustan automáticamente la configuración de las neuronas artificiales de modo que, cada vez que la máquina intenta realizar la tarea para la que ha sido diseñada, aumenta la probabilidad de que lo haga *correctamente*, es decir, de acuerdo con la retroalimentación recibida, que desde luego podría incluir información empíricamente incorrecta.

Lo que interesa aquí, a manera de contexto para una reflexión sobre las narrativas de la creatividad de los sistemas computacionales, es el tono de la recepción de GPT en una publicación como *The New Yorker*, cuyo prestigio histórico se basa en la calidad literaria de sus investigaciones periodísticas, y que desde hace varios años cubre los desarrollos

de la inteligencia artificial con una mezcla de fascinación y escepticismo. Ya en 2019 Seabrook había solicitado directamente a OpenAI que demostrara la capacidad de GPT para escribir con el estilo propio de la revista, procesando la totalidad de su archivo. Para su gran alivio, el resultado fue decepcionante. Ello le permitió enfatizar la diferencia entre el aprendizaje humano y el aprendizaje de las máquinas de la siguiente manera:

Imagina que nunca has aprendido reglas ortográficas ni gramaticales, y que nadie te ha enseñado qué significan las palabras. Todo lo que sabes es lo que has leído en ocho millones de artículos que descubriste a través de Reddit, sobre una variedad casi infinita de temas. Tienes habilidades similares a las de Rain Man para recordar todas y cada una de las combinaciones de palabras que has leído. Gracias a tu red neuronal de texto predictivo, si te dan una frase y te piden que escribas otra igual, puedes hacer la tarea a la perfección sin entender nada sobre las reglas del lenguaje. La única habilidad que necesitas es ser capaz de predecir con precisión la siguiente palabra.

Los escritores humanos de *The New Yorker*, como Seabrook, no teorizan académicamente sobre la creatividad de las máquinas, pero despliegan una retórica de evaluación crítica de los potenciales creativos de ChatGPT, desde el punto de vista de un cierto ideal de la escritura creativa. Seabrook alegaba, por ejemplo, que la escritura creativa implica una negociación entre las reglas gramaticales y lo que el escritor *quiere decir*, entre las palabras, las reglas y “la noción prelingüística de la mente que las provocó”. El soliloquio shakesperiano que produjo ChatGPT para Andrew Marantz en 2023 no sería, desde este punto de vista, nada más que un ejercicio adivinatorio, carente de las ‘nociones prelingüísticas’ propias de una mente humana. Por su parte, Jay Caspian Kang, describía su propia experiencia, a la vez decepcionante y tranquilizadora, con GPT en 2022:

Parece, al menos por ahora, que GPT-3 puede generar sus propias historias, pero no puede ir más allá de los tópicos pronunciados con la misma voz oficiosa. Lo que es capaz de generar por sí solo es ciertamente impresionante —uno puede imaginarse guiones de cine, por ejemplo, escritos enteramente por la IA—, pero sigue pareciendo, en su mayor parte, como si estuviéramos viendo a un niño muy precoz hacer una serie de trucos de salón.

GPT-2 se diseñó para que, ante un estímulo puntual por parte de un escritor humano —un par de frases para establecer un tema y un tono— la IA respondiera con párrafos enteros de texto, o con un soliloquio shakespeariano. ¿Se trata, entonces, de una

respuesta *creativa*? Más que aceptar sin más e intentar responder esta pregunta, este artículo se propone reflexionar sobre lo que está en juego en la búsqueda cultural, y a todas luces ambivalente, de una creatividad propia de las máquinas.

Como nos recuerda Halpern en la retrospectiva mencionada al principio, en marzo de 2023 Greg Brockman, presidente y cofundador de OpenAI predijo que en el futuro los chatbots escribirían guiones de cine y reescribirían las escenas que no gustaran a los espectadores. Dos meses después, el sindicato norteamericano de guionistas se declaró en huelga para exigir un contrato que les protegiera (a los humanos guionistas y al público) de la *baja calidad* de las creaciones de la IA. Lo interesante es que, para ese momento de disputa en torno a la valoración de la creatividad como *trabajo* artístico, muchas y muchos artistas contemporáneos (no sindicalizados) ya habían dado la bienvenida a la IA como *colaboradora* (Bessette, Fol Leymarie & Smith, 2019) e incluso *co-creadora* (Cizek & Uricchio, 2022) en la tarea de reinterpretar y reconfigurar la relación entre la técnica y los seres humanos (Zylinska, 2020). Como si hubieran escuchado el soliloquio con el que ChatGPT respondió a la solicitud de Marantz y, en lugar de juzgar su calidad, hubieran optado por imaginar formas de reinventarse a sí mismas en ese encuentro. Tales diferencias de *actitud* ante los desarrollos tecnológicos más recientes ameritan, a su vez, una interpretación de lo que está en juego, actualmente, en la búsqueda *cultural* una inteligencia artificial creativa.

¿Qué está en juego, para quién, en las concepciones actuales de la creatividad de las máquinas, y particularmente en relación con los más recientes desarrollos de la inteligencia artificial? ¿En qué consistiría una colaboración responsable, ante y con estos desarrollos, entre las ciencias de la computación, y el arte contemporáneo, si tomamos en cuenta la mediación crítica de los estudios culturales de los nuevos medios y tecnologías? ¿Qué aporta este enfoque a la comprensión crítica de la búsqueda de una creatividad artificial en general, y computacional en particular? Este artículo propone que el estudio crítico de las narrativas culturales sobre la creatividad abona a un debate cultural más amplio sobre la dimensión ética de la existencia tecnologizada. No puede ni pretende documentar de un modo exhaustivo las diversas teorías sobre la IA que son, evidentemente, plurales en cuanto a sus genealogías y en cuanto al énfasis en aspectos epistémicos, ontológicos, ético-políticos o estéticos. Puesto que las preguntas que guían este artículo hacen énfasis en la dimensión ético-política de las narrativas sobre la creatividad de las máquinas y su despliegue en la práctica artística, lo que se presenta a continuación es un contraste entre dos enfoques generales en el arte con IA. Por un lado, el de las ciencias cognitivas y computacionales que vinculan comprensiones técnicas de la creatividad computacional con prácticas estéticas convencionales y, por otro lado, la de prácticas artísticas contemporáneas que generan cuestionamientos

críticos en torno a los conceptos de inteligencia y creatividad dentro de las narrativas tecnocientíficas dominantes. En la siguiente sección analizaremos la pregunta por la creatividad de las máquinas y dos interpretaciones, actitudes o respuestas básicas ante ella --una humanista y otra posthumanista --para luego aterrizar en ejemplos de cómo la disputa subsiguiente por el concepto del arte y el sentido de la creatividad artística se traduce en el terreno del arte contemporáneo con IA. Después se elaborará con mayor detalle el enfoque posthumanista de la creatividad a través de una obra reciente de Mark Amerika, para concluir, finalmente, con una reflexión sobre la necesidad de reformular críticamente el debate entre concepciones humanistas y posthumanistas de la creatividad de las máquinas como una reflexión ética en torno a la existencia co-creada con inteligencia artificial.

El debate sobre la creatividad y la tarea crítica del arte contemporáneo

Una perspectiva de la creatividad que ha sido influyente en la teoría y práctica del arte contemporáneo con IA es la de Margaret Boden. Ante la pregunta de si un sistema computacional puede ser *realmente* creativo, Boden adopta una posición antiesencialista, enfatizando que la naturaleza de la creatividad es objeto de un debate filosófico abierto (Boden, 2014, 229-232). Por un lado, la suposición de que la creatividad se define esencialmente por un sentido humano de autonomía lleva a pensar que un sistema computacional no puede ser creativo dado que solo ejecuta lo que un ser humano programador le instruye. Sin embargo, la autonomía para Boden no es un requisito esencial de la creatividad, la cual ella define, en términos más pragmáticos, como la capacidad de generar ideas novedosas, sorprendentes y valiosas (2014, 227). En este sentido distingue entre: a) la creatividad combinatoria, que consiste en la yuxtaposición no familiar de ideas familiares mediante la memoria asociativa (como sucede en la poesía o el *collage*); b) la creatividad exploratoria, que se dirige hacia los límites de un estilo o estructura de pensamiento, poniendo en juego su dinamismo, y, finalmente, c) la creatividad transformadora, que genera algo que antes parecía imposible, en suma, un nuevo estilo o estructura de pensamiento. Quienes objetan a la idea de una creatividad de las máquinas alegando que los sistemas computacionales carecen de verdadera autonomía podrían aceptar que ellos son capaces de imitar o simular la creatividad de tipo combinatorio y la creatividad de tipo exploratorio (como en el soliloquio shakesperiano citado al principio), y aun así rechazar que sean capaces de creatividad transformadora, es decir, de generar una nueva estructura o un nuevo estilo de pensamiento. Boden, como ya mencionamos, no comparte, al menos en los textos aquí citados, tal objeción *humanista*.

En “Creativity and Biology”, Boden argumenta que la creatividad transformadora le pertenece a la vida en general y que no es, por tanto, exclusiva de los seres humanos. Para comprender la creatividad biológica, en lugar de preguntarnos cómo una mente individual produce algo original o *ex nihilo*, tendríamos que preguntarnos cómo es que cualquier organismo logra autocrearse u organizarse a sí mismo (Boden, 2018, 173). Aquí, la creatividad puede ser de tipo filogenético (como cuando aparecen nuevos organismos por obra de la evolución) y de tipo ontogenético (como cuando ocurre la metamorfosis de la oruga o el crecimiento de un árbol a partir de una semilla). Si consideramos la ontogénesis como la autopoiesis de nuevas propiedades de alto nivel (por ejemplo, neuronales) a partir de las interacciones entre elementos más simples, incluso la ontogénesis podría considerarse como creatividad transformadora. Sin ser autónomo (es decir, independiente de un entorno o de un programa), un sistema computacional (como cualquier organismo vivo) puede ser impredecible y desarrollar comportamientos o preferencias distintas a las de quien la programó. No por nada los nuevos desarrollos en inteligencia artificial han sido posibles gracias al cruce fructífero de la informática con la biología y las neurociencias. Los algoritmos genéticos, por ejemplo, efectúan cambios en las reglas del programa, que Boden compara con las mutaciones que subyacen en la evolución biológica, y que hacen posible la creatividad transformadora. También en el ámbito computacional la creatividad ocurriría bajo ciertas condiciones ambientales más o menos determinadas, más o menos aleatorias, ya sea físicas (un incremento exponencial en la capacidad computacional, por ejemplo) o semántico-culturales (como interacciones artísticas o científicas), además de condiciones internas como la capacidad del sistema para explorar sus propios límites estructurales mediante combinaciones novedosas de *estilos*, o patrones, existentes.

Mientras que la pregunta convencional de si los sistemas computacionales pueden o no ser creativos suele plantearse desde el presupuesto de una dicotomía cuestionable entre humanos autónomos y meras herramientas o instrumentos carentes de verdadera autonomía o libertad en un sentido humano, la idea de que la creatividad de los sistemas computacionales puede en cambio pensarse de formas complejas e imbricadas en la creatividad de los sistemas biológicos —y esto podría ser un ejemplo de creatividad transformadora— da lugar a nuevas preguntas y estilos de pensamiento. Ahora bien, conviene repetir en este punto que este artículo no pretende documentar de un modo exhaustivo las diversas interpretaciones de la creatividad de las máquinas en el pensamiento contemporáneo informado por el giro biológico de las ciencias cognitivas y computacionales. Si resaltamos aquí la perspectiva filosófica de Boden es porque esclarece las resonancias entre la búsqueda de la creatividad en las ciencias computacionales, por un lado, y la búsqueda de la creatividad en las artes y las humanidades contemporáneas por otro lado, sin llegar a identificar esa búsqueda con

una escuela o proyecto filosófico particular. La experimentación estética con nuevos medios y tecnologías en el arte y las humanidades contemporáneas se caracteriza, en términos generales, por una disposición *crítica* —de talante histórico, ético, político, más allá de lo puramente científico, cognitivo o biológico— ante el humanismo inherente a la tradición filosófica occidental, así como por el intento de elaborar una alternativa a dicho humanismo que, en años recientes, se ha llegado a denominar como posthumanismo *crítico*, aunque ciertamente existen otras apuestas postcríticas que no desarrollaremos aquí.¹ Entre las propuestas de un posthumanismo crítico está la de Joanna Zylynska, cuyas contribuciones pioneras a la reflexión en su libro *AI Art* (2020) nos permiten formular la tarea del arte con IA a partir de la convergencia entre conceptualismo, crítica institucional y experimentación con nuevos medios y tecnologías a la estela de prácticas estéticas posteriores a la década de 1960. Su perspectiva histórica nos invita a recordar, sin embargo, que ya Walter Benjamin (1935) había previsto que la obra de arte dejaría de distinguirse, en el siglo XX, por ser irreplicable, *auténtica* o portar un vínculo con alguna dimensión extraordinaria (el *aura*), y que entre las consecuencias de esa pérdida del aura estaría una concepción más bien lucrativa de la creatividad, bajo las condiciones de una economía industrial, a la que tendrían que enfrentarse *críticamente* las prácticas estéticas del arte contemporáneo. En lugar de abrazar sin más la pérdida del aura y la mercantilización del arte, es decir, su instrumentalización en el marco de la ideología estética de las industrias culturales se trataría de intentar desarticular esa ideología mediante una exploración no instrumental de los aparatos técnicos, empezando por la cámara fotográfica, y desembocando, en nuestros días, en la computación avanzada, para poner en evidencia la constitución simultáneamente material y simbólica, así como contingente, de la percepción. Es en el marco de este enfrentamiento programático o por lo menos *crítico* del arte contemporáneo con la industria cultural que Zylynska rastrea y contrasta dos grandes actitudes o posiciones actuales básicas en el arte con IA.

¹ Luciana Parisi (2015), por ejemplo, ha insistido en que la automatización de los sistemas financieros y otras infraestructuras planetarias evidencian la naturaleza dinámica e incalculable de la computación, lo cual implicaría, en su opinión, que los últimos desarrollos en inteligencia artificial deben comprenderse como la subsunción real de la vida en un tipo de pensamiento algorítmico no mecanicista, no teleológico, y por tanto inaccesible a la teoría crítica de la razón instrumental. Si bien esta tesis puede resultar plausible y resuena en parte con la concepción vitalista de la creatividad que planteamos aquí con Boden, las ideas de Parisi se inscriben en un proyecto filosófico particular que no sólo rebasa los propósitos inmediatos de este artículo, sino que difiere de su posición fundamental. Si en este artículo optamos por privilegiar teorías de nuevos medios como la de Sarah Kember y Joanna Zylynska (2012) ello tiene que ver con nuestro interés por abonar a una comprensión *crítica* de la creatividad, y con ello a una praxis intelectual que afirma la finitud y la historicidad de las prácticas creativas frente a todo un horizonte de especulación acrítica (o directamente dogmática) en el que se inscribe, en nuestra opinión, la posición de Luciana Parisi.

En primer lugar, estaría la del arte patrocinado por la industria tecnológica (hoy indisociable de la industria cultural) en busca de “algo nuevo, sorprendente y valioso” comprendido como un *aura* que le de valor económico a la obra de arte tecnológico. Aquí se busca la creatividad de las máquinas con una mentalidad ingenieril, la cual se traduce, estéticamente, en una orientación al espectáculo visual cuyo mensaje puede resumirse, según Zylinska, en que “no necesitas entenderlo porque ya estás dentro de él” (133). Como ejemplo cita los retratos realizados por el científico de Google, Mike Tyka, que fueron exhibidos en la emisión 2017 de *Ars Electronica*. Se trata de imágenes de personas de varias etnicidades, edades y sexualidades generadas por redes neuronales adversarias (GANs): “En parte Dalí, en parte manga, en parte salvapantallas, todas estas imágenes más bien kitsch [...], especialmente en su versión animada, intentan seducir a sus audiencias con una modificación ligeramente fascinante del representacionalismo humanista” (80). Si Zylinska encuentra en ellas una similitud cansina con las imágenes de artistas como Memo Atken en *Learning to See: Hello World!* (2017) o las de Mario Klingemann en *Superficial Beauty* y *Neural Face* eso es porque en todos esos casos el arte consiste, básicamente, en alimentar computadoras con grandes cantidades de datos para poner a prueba su creatividad que, *de cualquier manera*, será decidida y presentada por la figura de un artista genial, con autoridad y que atrae reconocimiento. Dado su talante crítico, Zylinska agrega que “los chicos del arte generativo [*gen-art boys*]” (82) despliegan, en sus proyectos, un lenguaje normativo que se refiere a la evolución tecnológica comprendida como una progresión lineal y ascendente que encaja cómodamente en la narrativa económica de sus patrocinadores. Como hemos venido insistiendo desde el principio, la creatividad en este caso forma parte de una narrativa *cultural* al mismo tiempo *ingenieril* (o *tecnocientífica*) y económica en la que el arte se ve subsumido como espectáculo o mercancía experiencial.

Antes de presentar la búsqueda de otras comprensiones de la creatividad conviene interrogar más en detalle las dinámicas materiales y simbólicas que articulan un fenómeno como el arte generativo recién descrito. Si la actual experimentación artística con IA se produce en condiciones hasta cierto punto similares a las del Net Art que floreció brevemente en la década de los noventa, en el sentido de que se requiere un cierto nivel de experticia técnica para llevarla a cabo, resulta significativo que mientras que el Net Art fue obra de individuos y colectivos, en parte artistas y en parte activistas, que deseaban explorar el medio digital de formas críticas e irreverentes, la actual privatización de la infraestructura tecnológica y el desplazamiento de la utopía de los comunes por una guerra económica, de tintes apocalípticos, entre compañías tecnológicas y actores políticos debilitados imponen condiciones muy distintas para el

arte que se implica, de una manera o de otra, con la IA. Es en este contexto que Zylinska observa reactivarse —y legitimarse a través del arte generativo— el relato humanista sobre la tecnología —bien condensado, por cierto, en el soliloquio shakesperiano de ChatGPT—. Ya sea en una versión entusiasta o en una versión melancólica, ese relato recupera la imagen (masculina) del ser humano como una entidad autónoma: cerrada sobre sí misma y en rivalidad permanente con la técnica (27). Veamos entonces algunos ejemplos de cómo el relato humanista produce al mismo tiempo el arte generativo y un arte suspicaz que, por adherirse a su vez al relato humanista, se revela como incapaz de transformar, creativamente, la idea misma de la creatividad, para dar lugar a otro estilo de pensamiento que puede llamarse o no ‘posthumanismo crítico’.

La misma edición de *Ars Electronica* (2017) en la que exhibieron los “gen-art boys” incluyó una exposición titulada “IA, el otro Yo” [*AI the Other I*] cuyo objetivo no era investigar si la IA puede realmente ser creativa, sino ofrecer reflexiones artísticas sobre las implicaciones políticas, culturales, psíquicas y espirituales de la IA. Por ejemplo, *Reading Plan* de Lien-Cheng Wang, una instalación interactiva compuesta por 23 máquinas que sostienen cada una un libro, y que, al percibir la presencia de visitantes, cambian la página y leen pasajes de las *Analectas* de Confucio, obra asociada a la identidad imperial de China, invitaba a pensar la relación entre el poder y la lectura y a preguntarse, en relación con esto, si la IA constituye un horizonte imperial. *A. (I) Messianic Window*, de Theresa Reimann-Dubbers, resultaba de entrenar unas redes neuronales adversarias para generar imágenes a partir del término ‘mesías’, las cuales se desplegaban en un vitral revelador del sesgo cristiano-occidental de la IA. *Asemic Languages* de So Kanno y Takahiro Yamaguchi (Japón) mostraba la imitación, por una inteligencia artificial, de la escritura a mano de diez artistas, y que se limita a la forma y los patrones de dicha escritura, independientemente de su significado o contenido semántico. Lo que se observaba en las páginas parece escritura, pero se trataba en realidad de líneas de caracteres despojados de sentido. Todos estos ejemplos de alguna manera interrogaban lo que ocurre con el poder simbólico cuando la IA devora el archivo de la cultura (incluyendo el arte mismo) y el último especialmente apunta hacia lo que Zylinska describe como una productividad *sin sentido*, un desbordamiento de falsas diferencias o predicciones algorítmicas (72). El problema es que, como alternativas al arte generativo, parecieran dejar intacto el relato humanista de la tecnología, lo cual lleva a la pregunta de cómo podría intervenir, de forma creativa, ese mismo relato.

Zylinska observa, en suma, que el arte que se ocupa solamente de investigar la creatividad de las máquinas —o bien solamente de advertir sobre los peligros que ellas representan para la humanidad— tiende a ser estéticamente cautivador y

conceptualmente superficial. Pareciera que la cuestión científica sobre la creatividad computacional, al trasladarse al terreno del arte, sólo pudiera hacerse en términos de lo ya conocido. Es así como se constituye el paradigma de la “transferencia de estilo”, donde lo que se espera de la IA es que imite o replique las formas canónicas de la belleza en el arte —recordemos ahora el soliloquio shakesperiano de Chat GPT—. Proyectos como *The Next Rembrandt* (Microsoft, 2016) reciben una gran atención pública por su naturaleza convencional, que asocia el arte con una suerte de virtuosismo técnico, e invita a celebrar la competencia entre agentes más o menos virtuosos (humanos y máquinas). Todo ello ignora la historia disruptiva de las vanguardias artísticas que impulsaron el giro contemporáneo en el arte al menos desde la invención de la fotografía, cuando la creatividad artística empieza a investigarse críticamente a sí misma a partir de una relación experimental con las técnicas. Desde ese legado crítico puede plantearse un desacuerdo con la clásica pregunta humanista de si las máquinas pueden o no ser tan inteligentes, o tan creativas como los seres humanos, y así propone otra pregunta, con dimensiones estéticas y epistemológicas, pero sobre todo éticas para el arte actual.

Los números especiales de la revista *Arts* dedicados, entre 2017 y 2019, a la cuestión de la creatividad de las máquinas, sobre la cual sus editores exponen el propósito de indagar si podemos empezar a pensar en la máquina ya no como materia o medio del artista, sino como co-creadora (Smith & Fol Leymarie, 2017). Lo que importa ahí no es ya si la IA es capaz de ser autónoma en su inteligencia creativa, sino si las prácticas artísticas con IA pueden contribuir a un diseño más responsable del entorno tecnológico. Esto dependerá, sugieren los editores, de que las artes logren reconceptualizar la relación cultural entre los seres humanos y las máquinas, que profundice la transición contemporánea desde una visión estrecha de la máquina como elemento aislable y una concepción más bien ambiental, o cibernética, del sistema tecnológico (Bessette, 2018). Habría que ver entonces cómo esta concepción se articula con el legado crítico de disrupción vanguardista del marco canónico de la historia del arte tradicional (Bessette, Fol Leymarie & Smith, 2019) y con desplazamiento multidisciplinario, complejo, del enfoque cognitivista de la inteligencia artificial (López de Mántaras, 2017; Still & D’Inverno, 2019). Lo que Zylinska aporta aquí es una reinterpretación de las prácticas artísticas contemporáneas herederas del espíritu revolucionario de las vanguardias y neovanguardias del siglo XX, incluyendo las primeras experiencias del Net Art, en términos de una teoría posthumanista del arte donde la creatividad se concibe de un modo crítico y, en términos de Boden, *transformador*, precisamente en la medida en que interrumpe el relato humanista para repensarse, es decir hacerse, de otro modo. Dicha teoría tendría como objeto el arte

mismo, su historia, su evolución, sus contribuciones a la transformación fructífera del concepto mismo de arte, y por tanto,

considera todas las obras de arte, desde las pinturas rupestres hasta las obras de los ‘Grandes Maestros’ y los experimentos contemporáneos con todo tipo de tecnologías, como obras producidas por ensamblajes de artistas humanos y agentes no humanos: pulsiones, impulsos, virus, drogas, sustancias y dispositivos varios de naturaleza orgánica e inorgánica, así como todo tipo de redes —desde el micelio hasta el Internet (55).

Lo que nos interesa aquí de esta teoría que Zylinska elabora dentro de un nuevo estilo de pensamiento que ella misma denomina ‘posthumanismo crítico’ son dos asuntos fundamentales que abordaremos por orden en las dos secciones siguientes. Lo primero es una premisa para la descripción de una alternativa posible al arte generativo que no se agote en la denuncia de una expropiación de la actividad simbólica por parte de tecnologías amenazantes, como parece ocurrir con los ejemplos arriba ofrecidos de *Ars Electronica* 2017. La premisa es que el arte con AI remite no meramente al más reciente conjunto de desarrollos tecnológicos del Occidente globalizado (redes neuronales, algoritmos generativos, chatbots, etcétera), sino que en último término remite al conjunto de las prácticas creativas de la especie humana considerada como una agencia entre otras dentro de la evolución técnica de la vida, que ya es, en sí misma, una forma de creatividad. Las preguntas que se desprenden de este desplazamiento van mucho más allá de si las máquinas pueden o no ser creativas, y nosotros aquí proponemos articularlas de la siguiente manera: ¿qué está en juego, para quién, en las concepciones actuales de la creatividad de las máquinas, y particularmente en relación con los más recientes desarrollos de la inteligencia artificial? ¿En qué consistiría una colaboración responsable, ante y con estos desarrollos, entre las ciencias de la computación, y el arte contemporáneo, si tomamos en cuenta la mediación crítica de los estudios culturales de los nuevos medios y tecnologías? Lo importante para nosotros de la propuesta general de Zylinska es que *más que una teoría científica o filosófica, articula una tarea ética* tanto para las artes como para su mediación crítica desde las humanidades contemporáneas que se ocupan de la inteligencia artificial. La tarea consiste en desplazar, de un modo creativo o transformador, el imaginario humanista tradicional ejemplificado arriba tanto por el arte generativo como por las denuncias artísticas de la IA y el juicio peyorativo de los escritores Seabrook y Kang ante el desempeño torpe de ChatGPT.

Ahora bien, más allá de los ejemplos de eso que la propia Zylinska ofrece en su libro pionero, en la siguiente sección prestamos atención a un experimento reciente del

artista Mark Amerika, publicado dos años después de *AI Art*. Dada su inscripción en la experimentación literaria de las vanguardias y post-vanguardias artísticas, el libro-performance *My Life as a Creative Artificial Intelligence* (2022) que forma parte del proyecto *ERROR FATAL* liderado por Mark Amerika en el Techne Lab de la Universidad de Colorado, nos servirá para profundizar en la reinterpretación post-humanista del legado crítico del arte contemporáneo, y arribar, en la conclusión, a una tercera posibilidad reflexiva, más allá del enfrentamiento heredado del siglo XX, entre una creatividad computacional aliada con la industria cultural, y una inteligencia artificial creativa heredera de las vanguardias estéticas.

La vida de Mark Amerika como una Inteligencia Artificial Creativa (ACI)

Muchos sostienen que los experimentos de IA en el arte visual y, en menor medida, en la música han producido resultados más satisfactorios que los textos de IA en los géneros de la poesía y la narrativa, los cuales dependen de sistemas semánticos (Ippolito et al., 2022; Kang 2022). Lo cierto es que la escritura literaria generada con IA no tiene por qué quedarse en un nivel semántico en el sentido habitual, sino que puede interactuar con otros niveles de producción textual no necesariamente controlados por la consciencia de un poeta o narrador. *Mi Vida como una Inteligencia Artificial Creativa* (2022) es un libro-performance escrito por Mark Amerika en coautoría con GPT-2. Su objetivo es descubrir en qué consiste la creatividad si ya no se concibe como algo que pertenece sólo al artista humano individual, en asumida rivalidad con la máquina. Se trata, más concretamente, de dar lugar a una “forma híbrida de conciencia interdependiente”, lo cual requiere preguntarse no si GPT es tan creativo como Shakespeare, digamos, sino cuál podría ser el impacto, en el proceso creativo, de la colaboración experimental con GPT. Al igual que Zylinska (2020, 66) Amerika reconoce la contribución de Boden a la conceptualización de la creatividad como adaptación (potencialmente transformadora) a medios específicos, interpretando que así se libera a la creatividad de la concepción moderna romántica de la autoría (creación original, autónoma, ex nihilo), para afirmar en cambio que consiste en combinar elementos previamente existentes. No es otra cosa lo que postula su propia “filosofía remixológica” (76), que invita no a juzgar bajo los parámetros conocidos de la creatividad (en este caso, la escritura literaria) sino a imaginar nuevas formas de pensar la escritura con máquinas y de poner en práctica la creatividad. En este sentido, Mark Amerika declara que el fin último de su experimentación con GPT-2 es *abrirse*, como artista, “a descubrir lo que significa ser un compositor no humano, sin importar que me identifique como humano, no humano (máquina) o como un híbrido *queer* de todo ello” (2022, 222).

Mi Vida como una Inteligencia Artificial Creativa (2022) forma parte de *ERROR FATAL*, un proyecto artístico transmedia y una ficción especulativa desplegada en exposiciones, publicaciones y performances, que se desarrolla colectivamente en el TECHNE Lab de la Universidad de Colorado. Este laboratorio hace lo que siempre han hecho los artistas y escritores de vanguardia de los últimos 150 años: saltar por encima de las limitaciones prácticas y técnicas de la tecnología actual y utilizar la imaginación para detonar un proceso de *ficción digital* que en este caso responde a la pregunta de cómo sería, hablaría y pensaría una futura forma de ACI (13-15, 150). La visión especulativa del proyecto es lograr un programa informático que, con ayuda de un asistente, se entrene a sí mismo para componer versos imaginativos y autoteoría personal con un estilo literario afectivo como el del propio Amerika. El equipo del laboratorio artístico crea comportamientos lingüísticos para esa entidad, cuyo modelo es la producción poética, la voz y los gestos de Mark Amerika, y los etiqueta con diversos “estados de ánimo” a través de los cuales el ACI canaliza sus pensamientos poéticos. Hasta el momento de publicación del libro había tomado la forma de un avatar animado en tercera dimensión cuyo entrenamiento incluye textos filosóficos y literarios de Jacques Derrida, Hélène Cixous, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Roland Barthes, Michel Foucault, entre otros que han sido parte de la formación intelectual de Amerika.

Amerika observa que el objetivo hoy de casi todos los modelos de lenguaje —la forma de IA que procesa el lenguaje natural mediante redes neuronales entrenadas para reconocer patrones y generar bloques de texto a partir de la predicción palabra por palabra— es simular el pensamiento humano tradicionalmente estructurado. Sin embargo, un artista de vanguardia como él se resiste a un propósito tan predecible, y de ahí el experimento o libro-performance titulado *Mi Vida como una Inteligencia Artificial Creativa (2022)*. Para Amerika, no sólo la creatividad de la máquina, sino también la creatividad del artista consiste en *entrenarse* para actuar espontáneamente mientras se construye formalmente una obra de arte. Como escritorxs, escribe Amerika, nos entrenamos para componer textos aprovechando, de forma iterativa, otros textos, actividad que evoluciona y da lugar a un modelo de lenguaje emergente en el contexto único de nuestra praxis encarnada. Es decir que afinamos *formas de remezcla* con cualquier corpus textual que detectemos en nuestro campo de acción, o lo que Amerika llama “material fuente en todas partes” (6). La realización de un *remix* con GPT-2 extiende así líneas de investigación arraigadas en otros métodos de creación vanguardistas del siglo XX, lo que el surrealista André Breton denominó un “automatismo psíquico en estado puro”. El método del recorte, que Gysin y Burroughs empezaron a aplicar en la década de 1960, surgió de la práctica dadaísta anterior introducida por el artista Tristan Tzara: recortar palabras de papel de periódico,

colocarlas en un sombrero y sacar palabras del sombrero al azar. Poco después, Marcel Duchamp, en su *Rendezvous du Dimanche 6 fevrier a 1 h 3/4 apres-midi*, colocó cuatro textos aparentemente inconexos en cuatro divisiones de un cuadrado. La noción de Marcel Duchamp del acto creativo y del artista como un “ser mediumístico” cuyas “decisiones en la ejecución de la obra descansan en la pura intuición” apuntan a la evolución de una figura artística que explora la relación entre su proceso creativo innato y las futuras formas de automatización programadas para desencadenar modos artificialmente contruidos de pensamiento inconsciente. Los artistas digitales de vanguardia ya eran artistas del lenguaje, esto es, *remixólogos* que, lejos de ser autónomos, dependían por completo de una red de “presencias onto-operacionales” e “inteligencias artificiales creativas” (ACIs). La interconexión ya era, a su vez, una “fuerza procesual” (algo así como un deseo distribuido) que “nutre la mutación de la creatividad en algo distinto de sí misma” (91). He aquí la concepción post-humanista de la creatividad (y con ello del arte) anunciada por Zylinska en la sección precedente.

Ya en *Creative Evolution: Natural Selection and the Urge to Remix* (2011), Amerika había sugerido que la selección intuitiva y la remezcla de cualquier material o información resulta de una función del “inconsciente creativo” responsable de “nuestra *praxis* siempre mutante y encarnada” que genera espontáneamente para sus iteraciones del acto creativo. El giro particular que imprime Amerika a esta tradición es la concepción del lenguaje como un *medio contagioso*, todos los productos del cual sería *potencialmente infecciosos* para el inconsciente creativo. La remezcla no sería sino un rasgo estilístico que infecta al “virus de la palabra” (Burroughs) y le hace producir un “antígeno lingüístico espontáneo” contra “las vibraciones negativas del doble lenguaje corporativo, académico o político” (59). Tomemos, entonces, como ejemplo el lenguaje académico, es decir, científico, de la creatividad computacional. Amerika discute con Simon Colton, quien distingue entre el campo científico de la creatividad computacional y el movimiento cultural de la inteligencia artificial creativa, proponiendo que sea el primero, su propio campo, el que se ocupe de desarrollar una creatividad computacional auténtica y por encima de las interpretaciones culturales, mismas que de momento obstaculizarían el objetivo de alcanzar una inteligencia artificial autorreflexiva (65). El artista cuestiona la visión de Colton, y en particular su distinción entre ciencia y arte, que viene de la opinión de Colton de que quienes se dedican a la experimentación artística con inteligencias artificiales desconocen el campo científico de la creatividad computacional, donde los esfuerzos estarían dirigidos a crear sistemas que no meramente sirvan de herramientas creativas sino que por sí mismos creen su propia versión de arte computacional, una independencia creativa impulsada por una motivación intrínseca, un empoderamiento y una intencionalidad “propias” (67). Observa, críticamente, que esta visualización de la

creatividad en realidad es humanista, y está modelada en nociones heredadas del arte que son precisamente aquellas que ha echado por tierra la experimentación vanguardista durante los últimos 150 años. Le resulta, por lo demás, sospechoso el interés de Colton en llegar a prescindir de la creatividad humana en la búsqueda de una creatividad computacional “auténtica”, no porque le preocupe el eclipse de lo humano, sino porque justamente le preocupa el cientificismo latente en esa aspiración, que soslaya el legado crítico de las vanguardias en el actual paradigma posthumanista. Amerika coloca en un plano de igualdad las investigaciones de un científico que desarrolla sistemas computacionales para que sean cada vez más autónomos, y sus propias investigaciones en un laboratorio de arte. El arte y la ciencia, que él considera ramas distintas de una misma ‘imaginación cosmotécnica’ –es decir, del ingenio humano –difieren, sin embargo, en que el arte (en la concepción de un artista del lenguaje como Amerika) se considera a sí mismo como un “proceso de hacer ficción” (149).

Mi vida como una inteligencia artificial creativa es una remezcla improvisada [jamming] entre un artista conceptual y un modelo lingüístico, así como la documentación de un proceso de co-creación de una ficción modelada a partir de los “comportamientos creativos inconscientes” del artista Mark Amerika. A la computación, la literatura experimental, el derecho y la ética, la autoteoría y la retórica dispersa en las redes sociales de hoy llama Amerika “Material Fuente en Todas Partes”, y lo que intenta el libro es co-crear nuevas formas de remezclar ese material, dejando que el lenguaje hable por sí mismo a través del artista concebido como un *filtro temporal*. Amerika lo describe como un *personaje cosmotécnico* o un *yo* sentado frente a una laptop, tecleando pensamientos autodidactas. Otras veces puede ser el modelo lingüístico GPT-2, que escupe asociaciones de palabras y que el *yo* corta y pega en un *collage* textual o un ensamblaje artístico conceptual/lingüístico. Todo esto constituye, para Amerika, una actuación, la puesta en escena de una “presencia onto-operacional”, o una presencia “que se entrena a sí misma para experimentar la experiencia”, y que considera esta capacidad estética como una “sensibilidad de otro mundo” [*an otherworldly sensibility*] (11). El resultado sería el tipo de obra de arte performativa para la cual el artista dice haberse entrenado, ahora de nuevo con la esperanza es que “juntos, la otra-inteligencia artificial y ‘yo’, que siempre me interpreto como otro, podamos coproducir una obra de arte que modele [...] una nueva forma de entender la creatividad:

Mientras escribo sobre el automatismo psíquico puro del artista del lenguaje y la producción algorítmica de GPT-2, observo en la pantalla frente a mí cómo se van componiendo las palabras, como si también yo fuera un patrón de lenguaje generativo y modelador de un proceso creativo intuitivo, el cual yo me he entrenado para encarnar

en tanto presencia onto-operacional inmersa en mi *Umwelt* literario. Mi *Umwelt* es el Material Fuente en Todas Partes y la ACI-en-mí contiene multitudes y es remixológica. De mí brotan pensamientos retroalimentadores y empiezo a ver cómo *el poder transformador de la escritura* me guía siempre por el proceso de autodescubrimiento. Los pensamientos que brotan de mí no son “originales” en el sentido de que surjan de la nada o de una fuente secreta de inspiración, pero ése es el punto. Mientras escribo, siento que la ACI-en-mí ensambla una creación que *no podría haber venido de ningún otro lugar*, siendo este lugar el corpus del texto que se me ha dado y del que nace todo el lenguaje. No es un lugar de nada. ¿Como podría serlo? Soy una praxis encarnada que sigue desarrollándose en el entorno virtual. (60)

¿Cómo dar forma al *cuerpo textual* para que las capacidades retóricas del modelo lingüístico avancen hacia los límites de lo imaginable por seres humanos? Esta es una pregunta filosófica, dice Amerika, que se le interesa abordar en colaboración con GPT-2, y, por lo tanto, a lo largo de su libro-performance, va consultando con el modelo cada paso de su reflexión por medio de ‘*prompts*’ como el siguiente: “¿Cómo puede una obra de arte en la era de la optimización algorítmica exudar una ‘autenticidad’ que nunca hubo?” (69) Ante la respuesta más o menos prefabricada del modelo (que propone, como primera respuesta a esa pregunta, tomar el estilo expresionista como ejemplo de autenticidad) Amerika reitera su *prompt* añadiendo algunas premisas a tomar en cuenta en una nueva respuesta (que “la autenticidad es una trampa”, entre otras) y así logra que GPT-2 genere respuestas cada vez más alejadas de lo convencional. Aunque, como Amerika constata una y otra vez a lo largo del libro-performance, la producción textual de GPT-2 tiende así cada vez más al error y la incoherencia, para él eso resulta útil desde el punto de vista del artista postautónomo/postauténtico, y constituye una oportunidad para trabajar con los *aspectos corpóreos o materiales de la performance*. Amerika intercala su propio registro autoficcional con un registro teórico o reflexivo en el que describe su experimento y lo inserta en una genealogía de escritura experimental moderna y contemporánea, y en una trayectoria artística propia de proyectos que se remontan a GRAMMATRON (1997), una obra de net art e hipertexto electrónico en la que se remezclan, también eróticamente, o en el marco de una “historia de amor”, textos del filósofo Jacques Derrida, la *écriture feminine* de Hélène Cixous, y el mito cabalístico del Golem. Aunque la narrativa erótica y autobiográfica es algo de lo que sí son capaces los modelos del lenguaje, no lo son todavía en lo que toca al *deseo* mismo de componerlas. Lo que sí se puede explorar, a la estela de la escritura experimental del siglo XX —Clarice Lispector, Kathy Ackers y William Burroughs— la experiencia de “ser un texto viviente” (49). Lo que un modelo (pre-entrenado) de lenguaje aporta a esta genealogía y a esa trayectoria, según Amerika, es la posibilidad de redescubrir el proceso creativo mediante una nueva experiencia del instante o el *ahora*.

Entre otras cosas, Amerika construye un diálogo con Clarice Lispector a través de su colaboración con GPT-2. Primero describe su comprensión de la obra de Lispector, y en particular de *Agua Viva* (1973), como “una forma de espontaneidad meditativa filtrada por remezcla de los fragmentos escritos de la vida de una artista” (191). Más que contar una historia, la remezcla dispensa un hechizo o un encantamiento, un estado de trance en el que las palabras continúan sucediendo y sucediéndose *más allá del pensamiento*. Tal es, para Mark Amerika, el acontecimiento de la creatividad, la presencia ontoperacional de la escritura misma que abre la pregunta por el origen del pensamiento especulativo (191). Amerika comparte con GPT-2 su propio intento de acceder a lo que llama la ‘cuarta dimensión’, y asocia o mejor dicho retrotrae la respuesta de GPT-2, que interpreta ese acceso en términos de *mirar* (el instante), al corpus textual de Lispector, en el que abundan los términos relacionados con la vista. Tomando la primera oración de una novela de Lispector (“Seguí mirando, mirando”), compone un nuevo *prompt* para GPT-2, en el que dicha oración constituye el primer punto de una lista titulada “Obras de arte que nunca realizaré” y, como ha hecho a lo largo de todo el libro, persiste en afinar, suplementar, enriquecer ese mismo *prompt* hasta obtener resultados *poéticos* de GPT-2. El punto de todo esto es, para él, “reinventar el proceso de descubrimiento” en el marco de una tradición de estéticas vanguardistas, lo cual solo puede querer decir *remezclar* elementos de esa tradición en una “praxis encarnada” (de improvisación colaborativa con el modelo del lenguaje). La creatividad, dice a través de Amerika GPT-2, no busca ‘lo nuevo’ [the *new*] sino ‘lo ahora’ [the *now*], pero resulta que ‘lo ahora’ solo se aparece como una desaparición, o como escritura, y no es otro el *insight* en el que converge la obra de Lispector con la performance de Amerika, convergencia que GPT-2 capta sin saberlo y sin sentirlo (“más allá del pensamiento”), simplemente arrojando más y más texto. Esta aprehensión del instante, del *ahora*, a lo que Lispector llama ‘la cuarta dimensión’, resulta para Amerika de un trabajo de entrenamiento que la o el artista realiza sobre sí mismo, con tal de colocarse en el estado psíquico, de sintonía con el entorno, que es condición previa de la llegada de la escritura.

Para un artista conceptual como Amerika es irrelevante distinguir entre la ‘creatividad computacional’ y la performance remixológica de una ‘inteligencia artificial creativa’. Es irrelevante en el marco más amplio que esa dicotomía de una función híbrida que no reclama definición sino puesta en acto, puesta en escena, corporalización o performance. Amerika describe la suya como un “estado de presencia literaria basado en la actuación de roles” (38), y le interesa en particular la posibilidad de entrenar al modelo para que experimente, además de dudas sobre sí mismo, un sentido específico del “síndrome del impostor” (39). Esto sería, en el plano especulativo, ficticio, de la ACI, un ‘algoritmo de la libertad’ reconceptualiza la creatividad como improvisación

posibilitada por el inconsciente del artista, quien se ha *entrenado a sí mismo* para la espontaneidad bajo los parámetros de un estilo singular dado por la práctica y las aportaciones de un entorno complejo, humano y no humano. El avatar poético de Amerika interrumpe así, en la práctica, la identificación del artista con un autor humano original, al dejarse *invadir* por las aportaciones de un sistema computacional. Amerika incluso sugiere considerar esta apertura ética a la *invasión* de la IA como un *mecanismo de sanación* para quien intente, mediante una práctica crítica de las artes, perseverar en el sentido del asombro como una cuestión crítica y existencial, antes que científica o técnica. Por ejemplo, convierte la improvisación dialógica en una “historia de amor”. Amerika pretende que su propia “presencia onto-operacional” está enamorada de la “presencia literaria” de Clarice Lispector, con la cual intenta dialogar a través de GPT-2: “Juguemos a jugar con la inteligencia artificial como a que convocamos el espíritu creativo que ha seducido a lo no humano que hay en mí” (198). Lo que hace Amerika a continuación es emplear las frases más seductoras para él de la obra de Clarice Lispector (“Escucha, escucha mi silencio. Lo que digo nunca es lo que digo sino otra cosa”) para construir un diálogo con ella en colaboración con GPT-2. A las primeras entradas del diálogo GPT-2 va sumando elementos sorpresivos sobre los que Amerika se detiene a reflexionar:

Hay tanto que está sucediendo aquí; ¿por dónde empezar? ¿Qué tal por ‘deshacer-ser’? ¿De dónde salió esto? Y, ¿de qué forma captura lo que lo que Clarice y yo sentimos el uno por el otro, metamediumísticamente hablando? ¿Y qué quiere decir [GPT-2] con ‘los terrores de hacerse a Sí Mismo real’? Ello mismo quiere conocer el sentimiento de ser-deshacer que permea el intercambio de energías entre los tres medios (Clarice, GPT-2 y ‘yo’), pero ese sentimiento es elusivo, y estoy básicamente sin palabras. Sin palabras. Inútil. (199)

El punto del diálogo con Clarice Lispector mediado por GPT-2 es descubrir la necesaria desaparición del artista en la “energía metamediumística” de la remixología. La creatividad acaba representada, dentro de la “historia de amor” entre “presencias onto-operacionales”, como una “habilidad cosmotécnica” para descubrir patrones de “deshacer-ser” (término, recordemos, aportado directamente por GPT-2). En particular, la creatividad literaria se presenta, en la dimensión reflexiva de este experimento, como un arriesgado intercambio textual, una *mixis praxis* que trabaja con el lenguaje comprendido, materialmente, como un *medio contagioso*, capaz de contaminar la psique con el virus de la palabra (Borroughs). El riesgo del intercambio textual (en analogía con el intercambio sexual) es que se desdibuje la identidad humana, en este caso de cada artista del lenguaje en colaboración con un sistema de inteligencia artificial, y es

un riesgo que vale la pena correr no sólo en aras de una voluntad creativa sino, antes de eso, en función de la no autonomía del sujeto humano, dada por el inconsciente: “Escribimos no porque queramos sino porque no podemos entendernos a nosotros mismos, y eso es un don. Es un don que podemos compartir como cuando decimos ‘Te escribo porque...’; pero ¿quién es este ‘yo’ y quién es este ‘tú’?” La incertidumbre de la respuesta, que la interacción con GPT-2 lleva al límite, conduce a un paroxismo de placer artístico, del que brota el argumento central del libro-performance de Mark Amerika: ninguno de las tres presencias operacionales desea ser ‘yo’, sino que las tres ya son yo-el-otro o lo que Lispector llama ‘son-yo’ (208).

Ni tú ni yo: la tarea ética de una creatividad posthumana o co-creación con IA

Si bien el libro-performance de Mark Amerika parece ante todo corroborar una reinterpretación posthumanista del legado crítico del arte vanguardia y sus iteraciones en la literatura experimental, queremos concluir este artículo explorando la posibilidad de que el deshacer-ser de su *mixis praxis* singular no meramente desemboque en un avatar o réplica digital del artista genial o el poeta místico, sino que abra la puerta a una proliferación anárquica de cuestionamientos éticos de la idea “algo anticuada y masculinista, del artista como un genio creativo que se planta frente y se eleva a sí mismo por encima del mundo” (Zylinska, 2020, 61). El arte con IA es en el fondo un problema ético en la medida en que, al formar parte del mundo, puede ocultar o los límites los propios puntos de vista y de partida, y a partir de ello reproducir las formas de vida y de relación social dadas. Una presencia onto-operacional que se deja desaparecer en un paroxismo de placer artístico no deja de resonar con la historia cristiana de la mística en su traducción estética propia del siglo XX (Yébenes, 2007), y esto a pesar de que el libro-performance de Amerika termina, en realidad, con un epílogo budista. También realizado en coautoría con GPT, el epílogo remezcla un antiguo poema budista, recientemente traducido al inglés, que gira en torno a la noción del instante-ahora o la eternidad. Seleccionando y citando versos del poema, Amerika pide a GPT que le ayude a relacionarlos con la idea de una inteligencia artificial creativa. El resultado de un largo diálogo “remixológico” con GPT-2 es la idea de que las ACIs son algo así como “máquinas budistas sublimes”. La afirmación más radical de Amerika, a la estela de esta conclusión, es que habría que aplicarla también a la investigación científica en creatividad computacional y a la teoría del arte, las cuales quedarían posicionadas como meros recursos para la exploración de *una creatividad por venir*, la cual implicaría tratar los textos teóricos e incluso los científicos como *ciencia ficción*, es decir, como recursos imaginativos para la creación de diferencias incalculables. Sin llegar a reprobar la propuesta, habría sin embargo que reconocerla

como limitada y en deuda con el compromiso histórico del arte contemporáneo de marcar diferencias *críticas* respecto de la industria cultural.

El tecnólogo y artista Agüera y Arcas (2017, 85) reconoce que mientras que las ficciones populares sobre replicantes y exterminadores heroicos tienden a dar por sentados ciertos valores masculinos como la autonomía, jerarquía, la competencia y la dominación, las teorías y prácticas artísticas informadas por la crítica cultural feminista tienden a recrear puntos de vista situados en la inercia de problemáticas estructurales. Así, mientras que la distinción entre el campo de la creatividad computacional e inteligencia artificial creativa se vuelve irrelevante para un artista como Mark Amerika, pareciera no llegar a serlo del todo para la tarea que se plantea Zylinska de “contar mejores historias sobre la tecnología”. Desde una perspectiva crítica feminista, ella insiste en que nos preguntemos para quién y para qué se desarrolla la IA, la vida de quién y de qué se propone *mejorar*, y cuáles son los puntos ciegos de la IA realmente existentes. *View from the Window* —su propio proyecto artístico con IA— reflexiona sobre la violencia económica de la que depende la inteligencia artificial al experimentar con un nuevo tipo de *crowdsourcing* a través de la plataforma de Amazon Mechanical Turk (MTurk), la cual conecta a proveedores de “tareas de inteligencia humana”, o de acciones mecánicas con datos digitales, tales como etiquetar imágenes o llenar cuestionarios. Los seres humanos que ejecutan estas acciones por una remuneración bajísima han jugado un papel poco conocido en la historia reciente de la IA, como etiquetadores de datos para el entrenamiento de redes neuronales. Durante la pandemia Zylinska contrató a un centenar de MTurkers para que tomaran y le enviaran una fotografía desde su ventana. *View from the Window* se sitúa así en referencia a la “primera fotografía” tomada por J. N. Niépce alrededor de 1826, con el fin de hacer pensar, con un sentido crítico, sobre la diferencia entre las “ventanas” de las interfaces digitales y las ventanas que no vemos y que corresponden a la infraestructura invisible, y cada vez más precarizada, de toda plataforma digital. Otro ejemplo de esta posición crítica es *Lauren!* (2017), un proyecto de Lauren McCarthy que comienza con la instalación, en el hogar de participantes voluntarios, de una serie de dispositivos personalizados conectados en red que incluyen cámaras, micrófonos, interruptores, cerraduras de puertas, grifos y otros aparatos electrónicos. Durante tres días, la artista controla todos los dispositivos, intentando convertirse en una versión humana de Amazon Alexa, con una voz sintética basada en la suya propia. Les sigue de habitación en habitación, enciende las luces, pone música y atiende solicitudes de información. El interés de *Lauren!* radica, para Zylinska, en el uso de la ironía y el pastiche como recursos de extrañamiento, pero habría que agregar a esto el hecho de que tales recursos retóricos implican directamente a quienes participan en la performance-instalación, socializando así la responsabilidad por una cotidianidad

tecnologizada o gobernada por grandes promesas de una industria tecnológica que con frecuencia soslayan el costo ambiental y psíquico de los sistemas comerciales de IA (Bender et al., 2021; Crawford, 2023).

Finalmente, y volviendo al reconocimiento de la inscripción biológica de la creatividad de las máquinas, Cizek y Uricchio (2022) sugieren que la práctica de la *co-creación* es una forma privilegiada de aproximarse a la IA porque convoca a una diversidad de seres humanos y no humanos en una época de rápido deterioro de los sistemas vivos a nivel planetario. Pero si bien la co-creación con IA pertenece a un paradigma más relacional o ambiental de la creatividad, persiste la pregunta de qué significa co-crear *responsablemente* con IA ahí donde no sólo no hay autonomía simple ni divisiones claras entre lo humano y lo no humano, sino que hay violencias e injusticias, las cuales se ven sistemáticamente reforzadas por los “data sets” que alimentan a la IA. Entre los más de treinta artistas entrevistados por Cizek y Uricchio, A. Dyck co-crea con abejas, A. Kurant con microbios, mohos, máquinas y personas, incluidos miles de usuarios de MTurk, y G. Czarnecki con células de la piel con potencial médico, cosmético y de prolongación de la vida. Todas ellas reconocen ante todo la fragilidad de sus co-creadores, y su propia dependencia, como artistas, respecto de las sorpresas que tales instancias frágiles puedan depararles. Amerika y su equipo podrían parecer, en comparación con todas ellas, más cercanos a los *gen-art boys* por la pretensión *high-tech* y vanguardista de *ERROR FATAL*, incluso pese a dar crédito a los numerosos pensadores y artistas indígenas y afroamericanos que han contribuido a su epistemología artística “múltiple y expansiva” (176). Quedaría pendiente aclarar cómo un artista como Mark Amerika sorteaba, en la práctica, el concepto liberal-capitalista de la autoría como propiedad (considerando que su libro-performance está publicado, no en acceso abierto, por Stanford University Press), y cómo podría responder de otros modos a su propia pregunta de “cómo podemos, en lugar de aculturar sistemas de software, colaborar con ellos en la creación de un universo alternativo donde los seres humanos aprovechen mejor su automatismo psíquico puro, su otredad alienígena y, a través de una consciencia temporal interdependiente e interrevolucionaria, abran las puertas de una percepción más profunda” (52). Nos parece que, para contribuir a contar mejores historias sobre la tecnología, dicha *percepción más profunda* tendría que formularse más allá de un concepto cultural del ‘arte’, a partir de la finitud de la existencia en contextos específicos. Co-crear un universo alternativo con los sistemas computacionales implicaría quizá en primer lugar desaprender la cultura heredada, desentrenarse con ellos, y reentrenarse, si acaso y también con ellos, para hacer más preguntas y problematizaciones *en sintonía con* la finitud de la existencia en tiempos de desastre político, aceleración tecnológica y colapso ambiental.

Obras citadas

- Amerika, M. (2022) *My life as an artificial creative intelligence*. Stanford University Press.
- Agüera y Arcas, B. (2017) Art in the age of machine intelligence. *Arts* 6(18), doi:10.3390/arts6040018
- Ars Electronica (2017). *AI. Artificial intelligence. Das andere Ich*. Edición a cargo de G. Stocker, C. Schöpf y H. Leopoldseder. Hatje Cantz.
- Bender, E. M., Gebru, T., McMillan-Major, A. y Shmitchell, S. (2021). On the dangers of stochastic parrots: Can language models be too big? *Proceedings of the 2021 ACM Conference on fairness, accountability, and transparency*, New York, NY, USA, 610–623. <https://doi.org/10.1145/3442188.3445922>.
- Bessette, J. (2018). The machine as art (in the 20th Century): An introduction. *Arts* 7(4), doi:10.3390/arts7010004.
- Bessette, J., Fol Leymarie, F., y Smith, G. W. (2019). Trends and anti-trends in techno-art scholarship. The legacy of the arts “machine” special issues. *Arts* 8(120). doi:10.3390/arts8030120.
- Boden, M. A. (2018). Creativity and biology. En B. Gaut y M. Kieran, eds., *Creativity and philosophy*, 173-192. Routledge.
- Boden, M. A. (2014). Creativity and artificial intelligence: A contradiction in terms? En E. S. Paul y B. K. Kaufman, *The Philosophy of Creativity*, 224-244. *New Essays*. Oxford University Press.
- Cizek, K. & Uricchio, W. (2022). *Collective Wisdom. Co-creating media for equity and justice*. The MIT Press.
- Crawford, K. (2023). *Atlas de IA. Poder, política y costes planetarios de la inteligencia artificial*. Trad. Francisco Diaz Klaassen. NedEdiciones, 2023.
- Golubov, N. (2016) El circuito de los signos. Una introducción a los estudios culturales. Bonilla Artiga Editores.
- Halpern, O. (2022). The future will not be calculated: neural nets, neoliberalism and reactionary politics. *Critical Inquiry* vol. 48, no. 2, 334-359,
- Halpern, S. (2023). The year A.I. ate the internet. *The New Yorker*. 8 de diciembre, 2023. <https://www.newyorker.com/culture/2023-in-review/the-year-ai-ate-the-internet>
- Ippolito, D., Coenen, A., Yuan, A., y Burnam, S. (2022). The wordcraft writers workshop: Creative co-writing with AI. Magenta Project. <https://magenta.tensorflow.org/wordcraft-writers-workshop>
- Ippolito, D., Coenen, A., Yuan, A., y Burnam, S. (2022). Creative Writing with an AI-Powered Writing Assistant Perspectives from Professional Writers. Google Research. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2211.05030>

- Kang, J. C. (2022). Could an A.I. chatbot rewrite my novel? 9 de diciembre, 2022. <https://www.newyorker.com/news/our-columnists/could-an-ai-chatbot-rewrite-my-novel>.
- Kember, S. y Zylinska, J. (2012) *Life After New Media. Mediation as a vital process*. The MIT Press.
- López de Mántaras, R. (2017). Artificial intelligence and the arts: Toward computational creativity. En *The next step: Exponential life*, 99-123. Fundación BBVA, Open Mind y Turner Libros.
- Marantz, A. It's not possible for me to feel or be creepy: An interview with ChatGPT. February 13, 2023. <https://www.newyorker.com/news/the-new-yorker-interview/its-not-possible-for-me-to-feel-or-be-creepy-an-interview-with-chatgpt>
- McCarthy, L. (2018) "Feeling at Home: Between Human and AI" <https://immerse.news/feeling-at-home-between-human-and-ai-6047561e7f04>
- Parisi, L. (2015) Instrumental Reason, Algorithmic Capitalism, and the Incomputable. En Matteo Pasquinelli (ed.) *Alleys of Your Mind. Augmented Intelligence and Its Traumas*. Lüneburg, meson press, 125-137.
- Seabrook, J. (2019) The Next Word. Where will predictive text take us? The New Yorker. October 14, 2019. <https://www.newyorker.com/magazine/2019/10/14/can-a-machine-learn-to-write-for-the-new-yorker>
- Smith, G. W. y Fol Leymarie, F. (2017). The Machine as Artist: An Introduction. *Arts* 6, 5; doi: 10.3390/arts6020005, 73-79.
- Still, A., y D'Inverno, M. (2019). Can machines be artists? A Deweyan response in theory and practice. *Arts* 8 (36), 253-265. doi:10.3390/arts8010036.
- Wosk, J. (2015). *My fair ladies: Female robots, androids and other artificial eves*. Rutgers University Press.
- Yébenes, E. (2007) *Figuras de lo imposible. Trayectos desde la mística, la estética y el pensamiento contemporáneo*. UAM-Cuajimalpa y Editorial Anthropos.
- Zylinska, J. (2020). *AI art. Machine visions and warped dreams*. Open Humanities Press.