

El gran oxímoron del arte artificial

The great oxymoron of artificial art

Centineo, Santi

Politecnico di Bari – Dipartimento ArCoD – Architettura Costruzione Design, santi.centineo@poliba.it

How to cite: Centineo, S. 2024. El gran oxímoron del arte artificial. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniaav 2024. Valencia, 3-5 julio 2024.* <https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18883>

RESUMEN

El escrito parte de un reciente evento, la primera imagen con pretensión artística, producida con un proceso de inteligencia artificial por el colectivo artístico Obvious.

Las cuestiones que se ramifican no son solo de tipo estético, sino también y sobre todo de tipo ético. ¿Vale para esta imagen el encuadramiento en las categorías críticas utilizadas hasta ahora para definir qué es arte y qué no lo es, o es necesario ampliar los límites del arte, de una forma siempre más inclusiva? Un objeto producido por una tecnología, por mucho que pueda ofrecer un resultado estético, ¿puede considerarse arte? O, aunque en este caso el producto afirma ser único, ¿es algo más cercano al diseño gráfico?

A través del pensamiento de dos grandes filósofos estudiosos del vasto reino de las imágenes (Vilém Flusser y Jean-Jacques Wunenburger), el escrito intenta hacer algunas críticas a esta fenomenología en curso, que ve un continuo desacuerdo entre arte y técnica: el arte es único, la técnica es reproducible; el arte es trascendente, la técnica es immanente; el arte es evocación, la técnica es manifestación; el arte envejeciendo adquiere valor, la técnica en cambio se vuelve obsoleta. Examinando algunos de estos aspectos controvertidos y vislumbrando en ellos un arduo tema disciplinar para el futuro próximo, el escrito efectúa una reflexión sobre una posibilidad de relectura del magisterio artístico y de su pensamiento implícito.

PALABRAS CLAVES: *Edmond de Belamy; inteligencia artificial; creatividad artificial*

ABSTRACT

The writing starts from a recent event, the first image with artistic pretense, produced with a process of artificial intelligence by the artistic collective Obvious.

The issues that branch out are not only aesthetic, but also and above all ethical. Is it valid for this image the classification in the critical categories used so far to define what is art and what is not, or is it necessary to enlarge inclusively the boundaries of art? Can an object produced by a technology, for what it can offer an aesthetic result, be considered art? Or, although in this case the product claims to be unique, is it something closer to graphic design?

Through the thought of two great philosophers, scholars of the boundless field of images (Vilém Flusser and Jean-Jacques Wunenburger), the writing tries to make some criticism of this phenomenology in progress, in which a continuous conflict between art and technique can be highlighted: art is unique, technique is reproducible; art is transcendent, technique is immanent;

art is evocation, technique is manifestation; art, as it ages, grows in value, technique becomes obsolete.

Examining some of these controversial aspects and remarking in them a challenging disciplinary theme for the near future, the paper makes a reflection on a possibility of rereading the artistic magisterium and the thought behind it.

KEYWORDS

Edmond de Belamy; artificial intelligence; artificial creativity

EL PUNTO DE PARTIDA: EDMOND DE BELAMY

Este escrito parte de un evento: en 2018 la obra *Edmond de Belamy* (Fig. 1) fue subastado por Christie's por 432.000 dólares. Se trata de una de las once obras que componen el grupo *The family of Belamy*, un árbol genealógico hecho para retratos (Fig. 2), del cual Edmond, el sujeto en cuestión, es el último hijo. No se trata de una pintura del siglo XVIII, sino de una imagen, producida por el colectivo Obvious y realizada con tecnología GANs (Generative Adversarial Networks), basada en dos algoritmos antagónicos, en los que uno procesa y genera, mientras que el otro discrimina, un número impresionante de imágenes y, sobre todo, de posibles superposiciones.

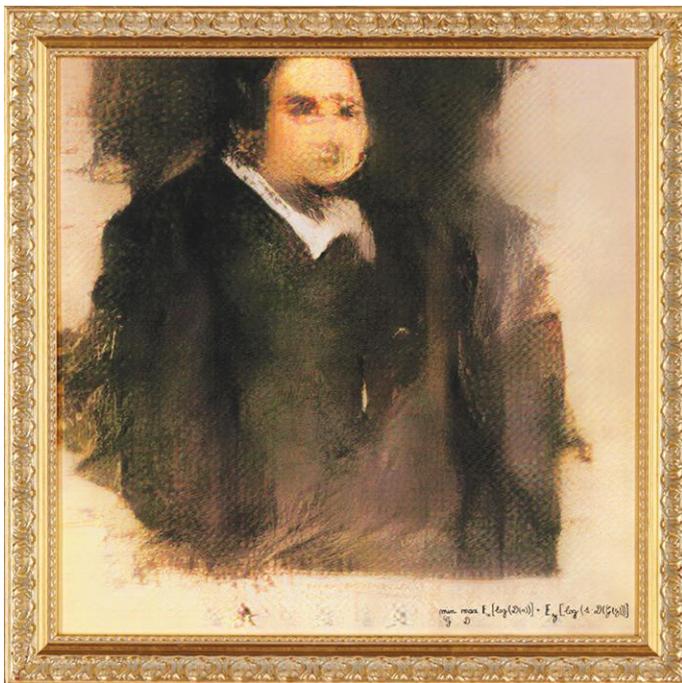


Figura 1 - Obvious, "Edmond de Belamy", 2018 (Fuente: <https://obvious-art.com/la-famille-belamy/>).

En el caso del árbol genealógico de la familia Belamy, las pinturas a mano de época procesadas han sido más de 15.000, lo que ha permitido, a medida que se van representando las diferentes generaciones o el distinto papel de los personajes, cambiar sensiblemente el estilo. El nombre "Belamy" resulta desde la traducción francés del

nombre del inventor de la tecnología GANs, Ian Goodfellow, en francés “bel ami”, investigador de Machine Learning, colaborador de numerosas multinacionales, entre ellas Apple y Google.

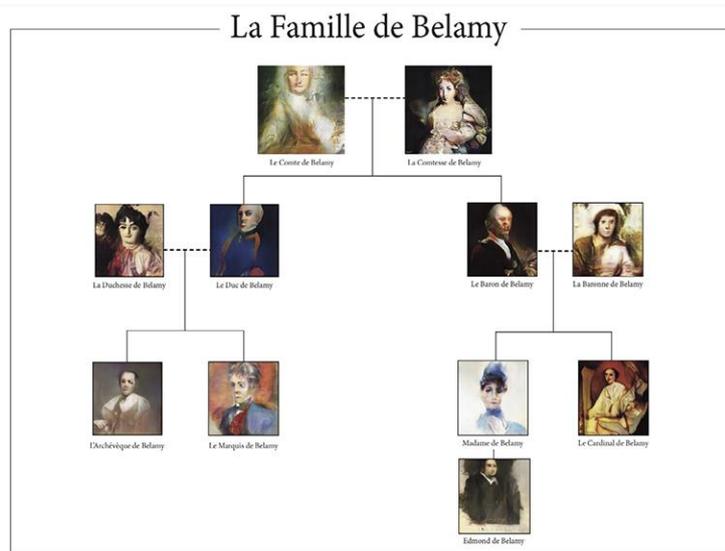


Figura 2 - Obvious, árbol genealógico de la familia Belamy (Fuente: <https://obvious-art.com/la-famille-belamy/>)

Al colectivo Obvious la tarea de diseñar el algoritmo, de vez en cuando diferente, para insertar en la tecnología GANs, generando así la diversidad de la producción de imágenes. El algoritmo más eficaz, el que ha generado la imagen, se fija al final del cuadro como autógrafo simbólico (Fig. 3).

La cuestión se relaciona con los numerosos softwares de inteligencia artificial que hoy utilizan diversas tecnologías para producir imágenes: DALL-E 2, Imagen, DeepDream, NightCafe, etc.

Recientemente «Art Tribune», revista de cierta credibilidad en el mundo del arte, ha comenzado a revisar algunos de estos softwares [Poli 2018]. Pero difícilmente esta u otras revistas han abordado la cuestión con un enfoque hermenéutico o estético, deteniéndose en cambio en sus posibilidades de mercado y en el consenso por parte del público.

Esta carencia de un razonamiento crítico en favor de los "índices de aprobación" abre el controvertido tema de la figura clave de la contemporaneidad en materia de percepción y convicción estética: el crítico, figura que hoy encarna el principio de autoridad, sustituyendo al propio artista, capaz de mediar, como un oráculo, entre la divinidad del arte y la miseria cultural humana. Hace creer y redistribuir al mundo, lo que el mundo cree haber perdido: la capacidad de tener opiniones, o de discernir. En el caso que nos ocupa, hay otro intermediario entre el arte y el usuario y en este caso es la tecnología, lo que más lejos, al menos en el pasado, se podía pensar en comparación con el arte.



Figura 3 - Obvious, la firma de "Edmond de Belamy", 2018 (Fuente: <https://obvious-art.com/la-famille-belamy/>).

Ya a finales del siglo XIX la invención de la fotografía había sacudido los cimientos del mundo artístico y en el umbral de la quinta, o sexta (según las numeraciones) revolución industrial, hace sonreír la inquietante profecía que Primo Levi, autor sin duda más famoso por el relato de guerra de *Si esto es un hombre*, publicaba en 1966 en la colección de cuentos titulados *Historias naturales*. En el tercero de los cuentos, *El versificador*, un poeta ha abandonado su libertad inspiradora para vender versos por encargo: desde oraciones fúnebres y conmemorativas hasta lemas publicitarios. El más famoso de estos últimos, "Si no puede la razón, puede siempre el electrón", había sido compuesto para la multinacional NATCA, cuyo representante ahora propone al poeta la compra de una nueva máquina, capaz de escribir poemas enteros, a partir de todo lo que se ha escrito hasta ahora, deduciendo elementos estilísticos, sintagmas estructurales y, al final de la historia, la máquina misma es capaz incluso de aprender, hasta el punto de haber escrito ella misma el cuento. Más allá de la sonrisa irónica que la narración nos arranca, con esta hibridación de los mitos de Pígalión y de Prometeo, que se sustituye paroxísticamente al papel creativo del hombre o del Creador, es evidente que se trata de una nueva tragedia. Si Levi había perdido a Dios en Auschwitz, al hombre, privado de su individualidad, le queda solo la máquina para seguir testimoniando su posibilidad de existencia, incluso su propio impulso metafísico.

MÉTODO DE TRABAJO: LA COMPARACIÓN CON FLUSSER Y WUNENBURGER

Precisamente en respuesta a los críticos, con el tipo de razonamiento que ahora se propone en torno a esta fenomenología, se asume un reencuentro con la lección histórica, con la que el tema está profundamente entrelazado, o al menos debería, así como una mirada al mundo del pensamiento (ese mismo pensamiento negado por los críticos): en particular refiriéndonos a dos filósofos, estudiosos de las imágenes y sobre todo investigadores de un posicionamiento de ellas, no tanto en sentido cognitivo, cuanto en sentido hermenéutico: Vilém Flusser y Jean-Jacques Wunenburger. Su visión del mundo de las imágenes es tan amplia y completa que representa para nosotros una herramienta irrenunciable para abordar la gran cantidad de cuestiones que abre el tema de la creatividad artificial.

LA CRÍTICA DE FLUSSER

Precisamente por el hecho de que ya no es un escrito muy reciente, de 1995, *Medienkultur* de Flusser [2004] cruza con impresionante lucidez las fronteras de la profecía.

Respecto a la proliferación de la imagen tecnológica, Flusser despeja el campo del tema de la "obra abierta" de Umberto Eco [1962], pero también de la "heterografía" de Régis Debray [2010]. A diferencia de la obra abierta, hoy "el objetivo ya no es producir algo, sino hacer espacio al gesto mismo de producir [...] porque no se está detrás de ninguna obra, sino del obrar y del actuar en si mismos" [Flusser 2004, p. 56]. Que el cambio del producto al proceso sea tendencia de estos últimos años está ya claro: pensemos en los intereses de las disciplinas del Diseño, cada vez más orientadas en este sentido; o en las orientaciones derivadas de ciertas posiciones semióticas, que, prescindiendo de las finalidades estéticas, a veces parecen pertenecer a una filosofía de la justificación a cualquier precio, difuminando la línea de diferencia, hoy cada vez más impalpable, entre arte y flujo eidético. Sintomáticamente, los conceptos citados hasta aquí, "discriminatorias", "críticas" y "discernimiento", comparten la misma etimología.

La crítica de Flusser empuja el problema al extremo: en el grupo indiscutible de muchas disciplinas científicas, cada vez más dedicadas al estudio o al diseño de procesos (en lugar de productos) corresponde hoy en día la transformación de los procesos mismos en fuente de admiración estética.

"Der Zeit, ihre Kunst. Der Kunst, ihre Freiheit", escribía Lajos Hevesi en el epígrafe del Vienés Monumento a la Secesión de Joseph Maria Olbrich, por la cual tenemos que ponernos una pregunta en autocrítica preventiva: ¿es demasiado conservadurismo dudar del arte de estos procedimientos o de su libertad de expresión? Obviamente, no nos estamos refiriendonos a los resultados del procedimiento, es decir, a *Edmond de Belamy*, producto por otra parte estéticamente mediocre, sino al propio procedimiento, sin duda sensacional desde el punto de vista científico, pero que aquí pretende convertirse en una obra de arte. Y sintomáticamente los dos algoritmos antagonistas, encarnan los dos espíritus de Nietzsche en oposición: dionisiaco uno, apolíneo el otro. *Post litteram*, por supuesto. Y artificialmente.

En su análisis de las tres objeciones planteadas por la contemporaneidad reaccionaria y conservadora al mundo de la imagen tecnológica, Flusser las ve generadas por la ausencia de un profundo intento de comprensión por parte de la sociedad y por una pasiva aceptación del estado de las cosas.

La primera objeción es la "mítica-mágica", por lo que la creatividad es un procedimiento misterioso, prerrogativa de unos pocos genios, elevados casi al rango de chamanes, que por lo tanto operan en soledad.

La segunda es la "romántica", por lo que la creatividad es una explosión cargada de sentimiento de la que cada distanciamiento tecnocrático desactiva preventivamente la detonación.

La tercera es la del "sentido común impuesto", o sea que en el fondo estos procedimientos no son portadores de nada nuevo bajo el sol y que todo ya había sido anticipado en algún lugar del libro de la historia.

Empecemos a revés, justo de esta última. Si el mito de la cueva de Platón resulta más adecuado que nunca, confirmando que el pensamiento ya había previsto un margen de previsión para esta fenomenología, también es evidente que las imágenes tecnológicas presentan más soluciones de continuidad con el pasado, más que puentes, principalmente imponiéndose como más reales que todas al alrededor (concepto, por otra parte, reiterado por Roland Barthes), y además de manera unívoca y unidireccional. De esto deriva la consideración sobre la segunda objeción, la romántica: el sentimiento universal, con que el artista fecundaba su obra, se desencadenaba a partir del grito desesperado de su soledad individualista ante el espíritu de los pueblos. Lo que vemos hoy, dice Flusser, es la soledad, no del artista, sino del espectador. En primer lugar, porque el artista ya no está aislado, sino que muy a menudo trabaja en colectivos, como en el caso de Obvious, mientras que el objeto de la visión, cada vez más "objeto" y cada vez más "objetivo", niega la posibilidad de reciprocidad entre

los usuarios, que ahora se han convertido en "ciegos unos a otros" [Flusser 2004, p. 67]. Pensemos en cómo para los griegos el disfrute colectivo era un requisito indispensable para el llenado catártico, y cómo la falta de identificación colectiva marcaba el primer paso para una especie de cinismo de masas. En el teatro griego, la condición de visibilidad recíproca de los espectadores era una condición irrenunciable.

Hoy la imagen tecnológica induce más bien a admiración, produce sensaciones y emociones, muchas y fuertes, pero todas sin sentimiento. Tienden a viajar sin apoyo, al menos físico, ni se sabe dónde y cómo se producen, y esta parte oculta, vinculada a su existencia intangible, la inaccesibilidad al santuario de la producción no solo asimila al artista mediático a un chaman, sino también el crítico a la necesaria figura del oráculo, custodio del fuego sagrado del dios, del cual proporciona, de manera críptica, la respuesta a las masas ignorantes. Está definitivamente prohibida esa especie de luteranismo estético, es decir, el acceso directo para el usuario a la obra de arte, cuyos límites eran claros, eran en cierto sentido analógicos, marcados por un marco o un pedestal [Ferrari/Pinotti 2018; Poli/Bernardelli 2016], cuyo esfuerzo de comprensión presagiaba (desde un punto de vista espiritual) el salto estético que lo proyectaba en las altas esferas, y (desde un punto de vista intelectual) el ejercicio de toma de conciencia, dirigido a la superación personal [Bertram 2008].

LA CRÍTICA DE WUNENBURGER

En el densísimo cuarto capítulo de *Filosofía de las imágenes*, Jean-Jacques Wunenburger afirma la necesidad del examen ontológico frente a la dicotomía inducida por la contemporaneidad:

"¿Cómo decidir, sin una ontología, si el imaginario debe ser valorado como una suprarealidad simbólica, que dispone de una consistencia propia, o como una hiperrealidad, que nos envuelve con sus simulacros?" [Wunenburger 1999, p. 200]

Precisamente el recurso ontológico permite a Wunenburger definir, según una triple recaída, el contenido específico de la imagen como emanación de un original, del cual, según los distintos pensamientos, es suplencia, continuidad, reducción, semblante, simulacro, reflejo, imitación, incluso, según Gadamer [1983], aumento del ser.

En primer lugar, la imagen es un modo de manifestación del ser que pertenece a su esencia, por lo que, a través de la imagen, el original se convierte en "imagen original".

En segundo lugar, la *mimesis* no es *diminutio* o desconocimiento del modelo, sino reconocimiento, por lo que la imitación es también conocimiento de la esencia de las cosas.

Por último, la imagen no puede sustraerse al énfasis, es decir, a un desequilibrio o desviación del original hacia una dirección. Esto puede parecer extraño, pero según Roland Barthes [1980], eso pasa incluso en el caso de la fotografía, de una imagen supuestamente objetiva, por el hecho de que la realidad, animada o inanimada, frente a la propia representación se transforma de objeto a sujeto.

Las tres observaciones evidentemente son acertadas a propósito de *Edmond de Belamy*: en este caso no existe un original (no porque se trate de un personaje inventado, sino porque falta el referente); no existe una *mimesis* que permita reconducir a una esencia; como consecuencia no existe un desequilibrio, sino solo la pretensión tecnológica de que el cuadro encarne la plenitud de las cualidades (proviene de 15.000 imágenes procesadas), sin poseer en verdad ni siquiera una específica.

CONCLUSIONES

La cuestión por la que hoy todos somos productores de imágenes y, en consecuencia, difusores, es decir, lo que se denomina diluvio de imágenes, parece eludida aparentemente por el colectivo Obvious, que hace converger la experiencia tecnológica en "uno y sólo uno" producto final. Pero si la unicidad autógrafa pertenece al arte, y a la serie alógrafa a la reproducibilidad de una fórmula tecnológica, aquí nos encontramos con la paradoja de un cuadro autografiado por una fórmula: un híbrido más pertinente a un ámbito propio del diseño.

También hay algunas características que han separado definitivamente el arte y la tecnología.

De hecho, el Arte es único, absoluto y universal; la ciencia (y la tecnología, en cuanto a su aplicabilidad), son falsificables [Popper 1985]. Esto quiere decir que el verdadero Arte no conoce obsolescencia, más aún, rige para ella el principio de validación del "cuanto más antiguo" y del "cuanto más único". Ciencia y tecnología, en cambio, están sujetas a la ley, exactamente opuesta, del decaimiento por obsolescencia (con consiguiente necesaria renovación continua) y a la ley de la reproducibilidad (que es un principio incluso galileano). En este proceso, la ciencia y la tecnología mismas, paradójicamente, se deben matar continuamente para seguir viviendo.

¿Por qué los procesos tecnológicos quieren llegar al ámbito artístico? Tendrían todos los demás ámbitos de la vida humana sobre los cuales poder realizar su propia utilidad, también su propio poder, su propio control. ¿Por qué, pues, tener que ir al arte, que francamente, aunque minada por críticos, oráculos y mercaderes en el templo, seguirá salvándose y no extinguiéndose, como ya sucedió cuando nació la fotografía, vista entonces como amenazante? Si la justificación antes de la existencia de cada afán tecnológico es la utilidad, ¿no es el Arte (como dice Kant) la menos útil de las cosas que nos rodean?

Es la menos natural, la más cultural, cerebral, llena de superestructuras, de convenciones supralingüísticas. El arte, como la filosofía, no sirve para comer, lo afirmó un ministro alemán (también uno italiano, recientemente, para ser sinceros). Entre las pocas cosas que pudo darnos, le respondió Novalis [Shopenahauer 1992, p. 130], están Dios, la libertad, la inmortalidad y no es poco. El arte es "el milagro de los hombres", cuenta Gio Ponti en un conmovedor relato, es el ámbito en el que los hombres por un instante son como Dios: son creadores [La Pietra 2009, p. XXII].

A propósito de Dios, en 2020 el artista holandés Bas Uterwijk, con un procedimiento análogo al de Edmond, dio forma al rostro de Jesús (Fig. 4). Para ello, utilizó bibliotecas interminables de rostros humanos procesados por el software Artbreeder. Por desgracia, llega con siete siglos de retraso respecto a Dante Alighieri, que ya había absuelto, con la única fuerza especulativa, a la ardua tarea de describir la semblanza de Dios, barriero franjas enteras de teólogos con el clímax de un solo verso: "me parece pinta de nuestro rostro".

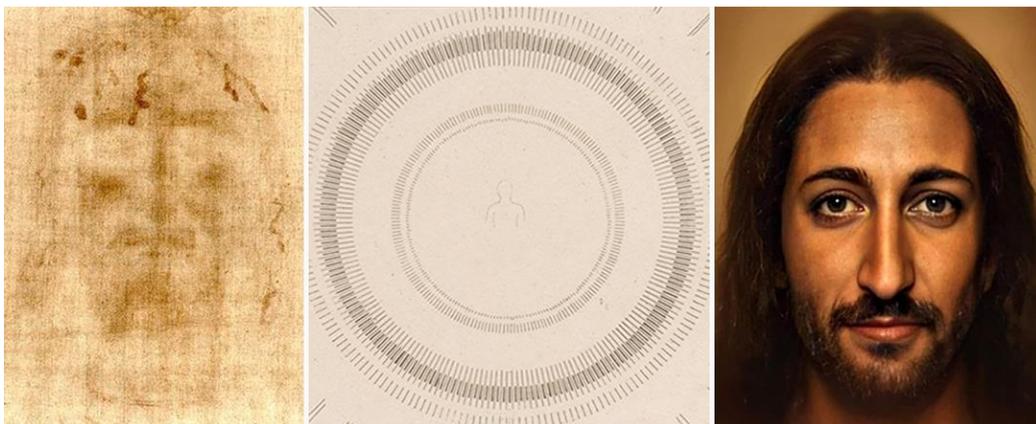


Figura 4 - Comparación entre varias imágenes del rostro de Cristo: imagen "acheropita" de la Sábana Santa; John Flexman, ilustración para el XXXIII canto de la Divina Comedia; Bas Uterwijk, reconstrucción mediante el uso de inteligencia artificial. (Elaboración propia)

Arte, filosofía, Dios, libertad, milagros. ¿Qué tiene que ver la tecnología con todos estos conceptos románticos? Una de las respuestas es que para la tecnología, poder extender el propio dominio sobre el arte significa afirmar una supremacía tecnocrática que desplaza terriblemente intereses, giros de dinero, que rompe valores, memorias y mitos. Una dictadura en la cual los poseedores del poder tecnológico se convierten en los nuevos sacerdotes de un culto críptico que de esotérico se transforma ahora en exotérico, nos muestra una imagen que se ha convertido en “acheropita” (así se llaman las imágenes milagrosas no realizadas por manos humanas), el único medio ya disponible para el cumplimiento metafísico de la naturaleza humana, como Arnold Gehlen afirmó en gran medida ya en 1953 [Gehlen 2003].

Lo que se está afirmando, retomando las líneas del discurso de Wunenburger, no es una miedosa visión romántica, sino una apremiante cuestión ética, la de que

"la decisión filosófica [...] no puede, en este punto, no empeñar una estética, tratándose de saber cuál es la «naturaleza» de lo que nos toca y nos implica, sino también una ética, tratándose necesariamente de elegir si vivir en la realidad o vivir en su imagen." [Wunenburger 1999, p. 201].

Quizás es algo pronto para comprender hasta el fondo esta compleja fenomenología. Por otra parte, la filosofía no se ocupa del presente. Por lo tanto, como dice Hegel, es necesario esperar la noche, para que la lechuza de Minerva, últimamente un poco perezosa, despliegue una vez más su vuelo.

«Ναί, ἔφη, φαινομένα, οὐ μέντοι ὄντα γέ που τῆ ἀληθεία»

«Sí, dijo, objetos aparentes, pero sin realidad real»

Platón, *La Republica*, 596e

FUENTES REFERENCIALES

- Barthes, R. (1980). *La camera chiara. Nota sulla fotografia* [La chambre claire. Note sur la photographie]. Einaudi.
- Bertram, G. (2008). *Arte. Un'introduzione filosofica* [Kunst. Eine philosophische Einführung]. Einaudi.
- Debray, R. (2010). *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente* [Vie et mort de l'image: Une histoire du regard en Occident]. Il Castoro.
- Eco, U. (1962). *Opera aperta*. Bompiani.
- Eco, U. (1968). *La struttura assente*. Bompiani.
- Ferrari, D., Pinotti, A. (2018). *La cornice. Storie, teorie, testi*. Johan & Levi.
- Flusser, V. (2004). *La cultura dei media* [Medienkultur]. Bruno Mondadori.
- Gadamer, H. G. (1983). *Verità e metodo* [Wahrheit und Methode]. Bompiani.
- Gehlen, A. (2003). *L'uomo nell'era della tecnica* [Der Mensch. Seine Natur und Stellung in der Welt]. Armando Editore.
- La Pietra, U. (2009). *Gio Ponti. L'arte si innamora dell'industria*. Rizzoli.
- Poli, F. y Bernardelli, F. (2016). *Mettere in scena l'arte contemporanea. Dallo spazio dell'opera allo spazio intorno all'opera*. Johan & Levi.
- Poli, V. (2018). Christie's mette all'asta Ritratto di Edmond Belamy, opera dipinta da un'Intelligenza Artificiale. In *Artribune*, 30 agosto 2018, <<https://www.artribune.com/dal-mondo/2018/08/christies-asta-ritratto-intelligenza-artificiale/>> (consultato il 27 luglio 2023).

Popper, K. (1985). *Logica della scoperta scientifica [Logik der Forschung]*. Einaudi.

Schopenhauer, A. (1992). *La filosofia delle università [Über die Universitäts-Philosophie]*. Adelphi.

Wunenburger, J.-J. (1999). *Filosofia delle Immagini [Philosophie des images]*. Einaudi.