

La reproducción no es creatividad y la inteligencia artificial no es arte

LUKE SAVAGE :: 16/07/2023

En un mundo en el que se permita a las máquinas sustituir a los artistas, toda la cultura será simplemente una versión cada vez más reducida y derivada de lo que ya existe.

[En la imagen, un «plano ampliado» generado por IA de 'La noche estrellada' de Vincent van Gogh.]

En la película de 2013 *El Vermeer de Tim*, el actor libertario Penn Gillette documenta los esfuerzos de su amigo Tim Jenison por reproducir las técnicas del pintor holandés del siglo XVII Johannes Vermeer. Para ello, Jenison, ejecutivo de una empresa de *software* e ingeniero visual, desarrolla una serie de elaborados métodos que utilizan espejos y luz para reproducir marcas de Vermeer como la profundidad de campo y la aberración cromática.

La película en sí es razonablemente entretenida, y la recreación que hace Jenison de la obra de Vermeer *La lección de música*, de la década de 1660, no deja indiferente como esfuerzo de ingeniería. Sin embargo, tanto Jenison como Gillette acaban confundiendo la creación con algo que no es. En la estrecha concepción del arte que ofrece *El Vermeer de Tim*, se trata simplemente de una tecnología como cualquier otra: un método, o una serie de métodos, que aspiran a representar la realidad con la mayor fidelidad posible. No hay ningún proceso social o cultural implicado, ninguna inspiración más allá de un acto de producción mecánica, ni ningún propósito superior para el propio proyecto de Vermeer más allá del fotorrealismo.

En su comentario, Gillette se deshace en elogios sobre las cualidades «fotográficas» y «cinematográficas» de la obra de Vermeer, sin abordar en ningún momento sus dimensiones mucho más interesantes y abstractas. «¡Mi amigo Tim pintó un Vermeer! Ha pintado un Vermeer!» exclama Gillette de algo que no es ni más ni menos que un experimento extremadamente elaborado de pintura por números, un simulacro derivado de algo bello cuya existencia malinterpreta la idea misma de belleza.

Tanto en tesis como en ejecución, *El Vermeer de Tim* fue el perfecto precursor del efervescente ciclo de noticias que sigue rodeando a la IA generativa. Desde [pinturas](#) hasta las [conversaciones de podcast generadas por IA](#), pasando por la escritura de guiones y mucho más, actualmente se está llevando a cabo un esfuerzo concertado para suplantar la creatividad impulsada por el ser humano por la automatización informatizada, al tiempo que se prescinde de toda la noción de arte tal y como la conocemos.

Como cualquier proceso industrial impulsado por la tecnología, la introducción de la IA puede acabar teniendo profundas implicaciones sociales y materiales. Bajo el utopismo transhumanista de Silicon Valley se encuentra invariablemente el mismo imperativo que ha impulsado el capitalismo desde el siglo XIX --a saber, un impulso incesante hacia una producción cada vez más eficiente a un coste cada vez menor-- y no hay muchas razones

para creer que la IA vaya a ser diferente.

En el ámbito cultural, los resultados serán excepcionalmente crudos: pinturas falsas creadas por ordenador (vendidas, tal vez, en un mercado de escasez generada artificialmente, como las criptomonedas o los NFT); música de fórmula grabada por estrellas del pop creadas por ordenador que no existen realmente; salas de guionistas sustituidas por algoritmos generativos que reducen los matices del diálogo y la construcción de la trama a un proceso de producción fordista en el que participan pocos o ningún guionista real.

Estos avances son una amenaza para los artistas y los trabajadores culturales. Como ha observado recientemente la artista Molly Crabapple, las aplicaciones existentes, como Stable Diffusion y Midjourney, ya pueden generar imágenes detalladas basándose únicamente en indicaciones de texto, por muy poco dinero.

«Son más rápidas y baratas», escribe, que cualquier ser humano, y aunque sus imágenes siguen teniendo problemas --quizá cierta falta de alma, un exceso de dedos, tumores que brotan de las orejas--, ya son lo bastante buenas como para haber sido utilizadas para portadas de libros y trabajos de ilustración editorial, que son el pan de cada día de muchos ilustradores.

Sin embargo, lo que estas fabricaciones no son es nada que pueda llamarse arte.

Al igual que Jenison y Gillette, los defensores más efusivos de la cultura de la IA confunden la reproducción con la creación y consideran erróneamente que el realismo y la expresión artística son sinónimos. En esta concepción, la creatividad es, en última instancia, un esfuerzo mecanicista, y el arte de todo tipo --pinturas, películas, música, poesía-- no es más que la agregación de puntos de datos granulares; literalmente, la suma de las partes que lo componen.

En su entusiasmo tecnoutópico, también eluden hasta qué punto el mundo feliz que pretenden crear ya está aquí. Acelerado por el monopolio empresarial, el entretenimiento de masas se ha convertido cada vez más en un páramo de «contenidos» derivados y generados algorítmicamente, muy pocos de ellos significativamente nuevos.

Con la ayuda de la tecnología, los conglomerados empresariales ya han perfeccionado un **modo zombificado de producción cultural** en el que la propiedad intelectual (PI) existente se recicla sin cesar y se produce en forma de secuelas, precuelas, reinicios y pastiches. Por lo tanto, en la medida en que la IA represente una revolución, será principalmente una revolución que perfeccione aún más este proceso, lo que en realidad no es una revolución en absoluto.

Es tortuoso y complicado emitir juicios cualitativos sobre lo que constituye un arte bueno o malo. Pero se puede afirmar sin temor a equivocarse que hacer que un proceso creativo sea más «eficiente» no es lo mismo que hacerlo mejor.

El arte, la música y prácticamente la totalidad de la vida y el pensamiento humanos, más allá de la actividad básica de dormir y comer, emanan una esencia o Geist que no es reducible a procesos mecanicistas. Decidamos llamarlo como decidamos --inteligencia,

humanismo, creatividad, alma--, por definición produce algo que no puede cuantificarse ni taxonomizarse en el punto de origen.

Una vez creada, una pintura o una pieza musical puede descomponerse posteriormente en los elementos que la componen, que a su vez pueden reorganizarse o reconfigurarse para producir otra cosa. Sin embargo, salvo que se introduzca algún elemento creativo nuevo, el resultado solo será una reproducción falsa.

En un mundo en el que se permita a las máquinas sustituir a los artistas, toda la cultura será simplemente una versión cada vez más reducida y derivada de lo que ya existe.

Jacobinlat

<https://www.lahaine.org/mundo.php/la-reproduccion-no-es-creatividad>