

Estéticas AI y el mito antropocéntrico de la creatividad

Emanuele Arielli and Lev Manovich

Estéticas artificiales

Desde el inicio del siglo 21, la computación, el análisis de datos y la inteligencia artificial han entrado gradualmente en el campo de la estética, siendo utilizados en sistemas de recomendaciones de arte, música, libros y películas, o en la edición automática de imágenes y videos. La inteligencia artificial (AI) también es cada vez más utilizada para generar nuevos artefactos sintéticos, incluyendo obras de arte, música, diseños y textos. Por ejemplo, en 2016 un algoritmo de *deep-learning* fue entrenado para aprender el estilo de Rembrandt a partir del análisis de sus 346 obras conocidas y luego se le pidió que generara un retrato completamente nuevo. El resultado se veía como una pintura de Rembrandt increíblemente real. En el mismo año, investigadores de los Laboratorios de Ciencias de la Computación de Sony en París desarrollaron una red neuronal llamada DeepBach, produciendo cantatas corales en el estilo de J.S. Bach. Desde ese momento, otros algoritmos de generación de música han sido creados – hoy, YouTubers desafían a los espectadores a ser parte del “Test de Turing” musical, diferenciando composiciones musicales generadas por inteligencia artificial de las generadas por humanos. Para las personas con algún entrenamiento musical, la tarea parece bastante sencilla, pero no siempre es así para lxs oyentes ingenuos. En 2019, una inteligencia artificial usó el poder computacional de un nuevo modelo de *smartphone* para completar “Unfinished Symphony” de Schubert. De todas formas, esto fue logrado con la ayuda de 3 compositorxs que hicieron una selección de las mejores melodías generadas por la inteligencia artificial. En el mismo año, Deutsche Telekom organizó un equipo de músicxs internacionales y expertxs en AI para completar la décima sinfonía de Beethoven y, de esa forma, celebrar el 250 aniversario de su nacimiento. La sinfonía completa, “Beethoven X - The AI Project”, fue estrenada el 9 de octubre de 2021 en Bonn. En estos ejemplos, las computadoras son alimentadas con estilos preexistentes y, a su vez, generan variantes de acuerdo con esos estilos, tratando de introducir alguna innovación. No generan canciones ni estilos completamente nuevos; en cambio, parecen ser ejemplos de lo que podríamos llamar manierismos computacionales.

Cuando una máquina pinta un Rembrandt, compone una sonata de Bach o completa una sinfonía de Beethoven, decimos que esto no es arte real ni original, solo la compleja imitación y reproducción de productos existentes de la cultura humana. Nos enfrentamos a la vieja pregunta respecto a la naturaleza de la creatividad: ¿qué tipo de recombinação de ideas, inusuales analogías y conexiones conceptuales son consideradas la marca de la originalidad? ¿A quién le deberíamos atribuir la autoría si un artefacto o imagen es el producto de dispositivos, algoritmos y extensiones tecnológicas que generan y reinterpretan la intención de un diseñador o artista? Dado que la cadena de producción es mediada por cada vez más complejas intervenciones de software de terceros (como en efectos de fotos o videos y algoritmos de filtro y retoque), ¿cómo podemos determinar donde se dio la innovación creativa y quién es su autor? Según el artista Mario Klingemann, uno de los pioneros en el arte AI: “Si oís a alguien tocando el piano, preguntarías: “¿es el piano el artista?” no. Entonces, lo mismo aplica aquí. Solo porque se trata de un mecanismo complejo no cambian los roles”. Desde esta perspectiva, el uso de AI en el arte sería una simple instancia de *estéticas extendidas*, usando nuevos, aparentemente más sofisticados dispositivos bajo el control autoral del artista humano. Un sistema artificial sería la herramienta del artista y programadorx, un sofisticado instrumento implementado durante la creación. De todas formas, todavía estamos fascinados por la idea de que podríamos también ser testigos de la emergencia de la creatividad artificial autónoma en el campo de la estética, sosteniendo la idea original de verdadera inteligencia artificial como la manifestación de comportamiento inteligente y autónomo.

Sobre los "tests de Turing" estéticos, o: ¿Qué esperamos de las máquinas "estéticas"?

En el 2020, unx estudiante de la Universidad de Princeton usó la llamada Red generativa antagónica (GAN) para producir pinturas paisajistas tradicionales chinas que lograron engañar humanos en un test visual de Turing. En su formulación original, el test de Turing de Alan Turing es un criterio para decir que un sistema artificial ha alcanzado inteligencia similar a la humana. Sin embargo, no diríamos que la GAN desarrollada por el estudiante de Princeton alcanzó inteligencia similar a la humana; es solo un programa lo suficientemente sofisticado como para generar imágenes que parecen ser creadas por humanos. Esto contribuye aún más a la confusión conceptual en esta discusión.

Por un lado, nociones como “inteligente” o “creativo” parecen ser intuitivas y simples, tal que cualquiera sería capaz de reconocer comportamiento inteligente o creativo cuando este se

manifiesta. Por el otro, cuando tratamos de darle una definición funcional y operativa a estas nociones, vemos cuan elusivas son. Este problema puso a Alan Turing en oposición a Ludwig Wittgenstein (1889-1951), quien creía que primero necesitamos clarificar nuestros hábitos lingüísticos y conceptuales cuando queremos entender lo que significan términos como “inteligencia”. Turing asistió a la conferencia de Wittgenstein sobre la filosofía de las matemáticas en 1933 y Wittgenstein definitivamente estaba al tanto de la tesis de Turing sobre pensamiento mecánico. Curiosamente, la opinión de Wittgenstein es expresada en pasajes como el siguiente, tomado de su Investigación Filosófica (1953):

“¿Puede pensar una máquina? –¿Puede sentir dolor? - ¿Pues, se debe llamar al cuerpo humano una máquina de este tipo? Definitivamente se acerca lo más posible a ser una máquina de este tipo. ¡Pero una máquina seguro no puede pensar! -¿Es esa una declaración empírica? No. Lo único que entendemos de los seres humanos y lo que es ser humano es el hecho de que piensa. También lo decimos de muñecas y sin dudas de espíritus. Miren la palabra “pensar” como una herramienta. (Wittgenstein, 1953: pp. 359-360).”

Desde el punto de vista de Wittgenstein, dado que las palabras son herramientas, necesitamos preguntarnos bajo qué condición, si es que cabe, usaríamos nociones como “pensamiento” (o “inteligencia” y “creatividad”) para describir entidades no humanas, artificiales.

El test de Turing es un método para verificar si una máquina hablando a través de una interfaz computacional pasaría como humana. Por lo tanto, el test considera mimetismos del comportamiento humano como un indicador de inteligencia, concentrándose principalmente solo en señales verbales y generación de diálogo. Por un lado, el criterio de Turing parece razonable: si algo no es distinguible de un humano en una conversación, ¿por qué no atribuir inteligencia a ese algo? Por el otro lado, sin embargo, los humanos son reacios a otorgar fácilmente la marca de inteligencia humana a entidades no humanas. En el pasado, se pensaba que una máquina capaz de ganarle a un Gran Maestro de ajedrez demostraría ser una verdadera inteligencia artificial. Esto sucedió en 1997, cuando DeepBlue venció al campeón mundial Garry Kasparov. En ese punto, el ajedrez fue definido como un mero juego combinatorio y computacional, no como un verdadero test de inteligencia; la vara se corrió hacia otros juegos como Go, considerados más complejos y basados más en intuición creativa. Sin embargo, en 2016 AlphaGo, de Google, venció al campeón mundial Lee Sedol (b. 1983), pero todavía no sentimos que se haya logrado una “verdadera” inteligencia. O consideremos a los chatbots. Según el paper de Turing de 1950, a finales del siglo las máquinas serían capaces de engañar a un tercio de las personas luego de cinco minutos de

conversación. En 2014, el 33% de los jueces considero que el chatbot “Eugene Goostman” era humano, pasando efectivamente el test de Turing (deberíamos notar que Goostman fue programado para simular la volubilidad y peculiaridad de un adolescente de 13 años de Odessa, Ucrania).

Cada vez que se alcanza un hito tecnológico, la vara parece correrse más lejos. Desde el punto de vista de Wittgenstein, la razón no se encontraría en el hecho de que los nuevos hitos tecnológicos no son lo suficientemente persuasivos para convencernos de que estamos tratando con verdadera inteligencia. De hecho, la pregunta no es en absoluto empírica, sino que está relacionada a las suposiciones que hacemos al usar y atribuir conceptos como inteligencia y creatividad. Esto lleva a lo que ha sido llamado el teorema de Tesler, el cual establece que: Inteligencia artificial es todo lo que aún no se ha hecho (o, por el contrario, inteligencia es todo lo que las máquinas no han hecho todavía). Hoy, una aplicación como Siri puede llevar a cabo diálogos similares a los humanos. Un generador de texto basado en el reciente GPT-3 de Open-AI -entrenado con un conjunto de datos de 570 GB de textos de Internet – puede escribir artículos periodísticos sofisticados que son indistinguibles de los generados por humanos. De todas formas, precisamente porque sabemos que estos son productos de programas sofisticados, todavía pensamos que no es inteligencia real, mucho menos atribuimos intencionalidad o conciencia a esos sistemas. Puesto de otra forma, no nos inclinamos a usar la palabra “inteligencia” en ese tipo de casos; comúnmente la usamos para referirnos a personas y, como dijo Wittgenstein, las palabras son herramientas con un uso específico al que estamos acostumbrados. Por lo tanto, un corolario del teorema de Tesler es que todo uso del término Inteligencia Artificial, en contextos como el reconocimiento facial, filtros de spam, visión por computadora, generación de voz, etcétera, no es, por definición, inteligencia artificial, es tecnología que usa complejos algoritmos de optimización. Solo es llamada inteligencia artificial por razones marketineras.

Si la atribución de inteligencia es una línea en el horizonte que nunca puede ser alcanzada, uno puede preguntarse si hay habilidades humanas detrás de esa línea: cada vez que las máquinas “resuelven” una habilidad humana específica, esa habilidad deja de ser inteligencia real, resultando ser más mecánica de lo que parecía. Esto puede ser consecuencia de nuestro entendimiento de la propia inteligencia humana.

Aquí entra en juego el arte. El encuentro entre la AI y la estética es crucial ya que el arte es considerado un dominio por excelencia humano, y su indocilidad y complejidad ha parecido, durante mucho tiempo, insensible a la reducción algorítmica. Mucha gente considera al arte, la estética y la creatividad como el pináculo de las habilidades humanas; son, por lo tanto, la

última barricada contra el avance de la inteligencia artificial, más alejada de lo que el progreso tecnológico puede reproducir. Si nos quedamos con la definición tradicional del test de Turing, esto reduciría la posibilidad de reproducir un artefacto (sea un texto, un diálogo, o una obra de arte) que pueda engañar a un humano en el dominio de la estética. ¿Pero, porqué debería tomarse como punto de referencia la semejanza con el arte humano? ¿Qué pasa con los diseños o formas de arte innovadoras, convincentes y hermosas que parecen claramente no humanas? Un test de Turing cuyo objetivo sea engañar a un observador sería, en este caso, inadecuada.

Por lo tanto, quizá queramos revisar el objetivo del test de Turing más allá del simple “juego de imitación” en el que está basada originalmente, y definir su propósito de otra forma. Por ejemplo, podríamos decir que una máquina pasa dicha test si se cumplen cualquiera de estas condiciones:

- 1) Alcanza un rendimiento superior al humano (esto es, produce algo que es clasificado como superior en belleza, agrado, asombro, etc.), sin tener en cuenta la similitud con el comportamiento cultural humano.
- 2) Manifiesta la habilidad de ser creativa, esto es, generar novedad.
- 3) Demuestra comportamiento autónomo, en el cual la máquina parece ser capaz de producir algo inesperado, distante de los parámetros y aportes iniciales del programador.

Un notable ejemplo de rendimiento superior en inteligencia artificial son los programas venciendo a humanos en juegos como el ajedrez o Go. Pero incluso en la estética, la habilidad de producir algo que es juzgado como superior a lo humano, no es nueva: ya en 1966, un algoritmo generó pinturas Mondrian que fueron juzgadas por el público como más estéticamente agradables que los lienzos Mondrian reales. Esto podría hacernos pensar en un escenario en el que sistemas artificiales producirían música superior, mejores libros, guiones más convincentes, no necesariamente desde la perspectiva de un crítico de arte, pero simplemente desde la de la industria cultural: es decir, sistemas cuyos artefactos logran gran éxito público y comercial. Teniendo en cuenta la relación costo/beneficio, algoritmos generadores de melodías o letras (o pinturas en el estilo de Mondrian u otro artista famoso) también superarían la producción humana desde una perspectiva puramente económica, dado que no hay protección de marca comercial para el estilo musical o pictórico de un artista.

En cuanto a la creatividad, se trata de una noción elusiva y objeto de largos debates en la filosofía y las ciencias cognitivas. El "Test de Turing de la creatividad" se denomina también test de Ada Lovelace, según las observaciones sobre la posibilidad de máquinas creativas realizadas por la matemática del siglo 19 Ada Lovelace. En un test como este, le mostraríamos al público un artefacto generado por una máquina y le pediríamos que juzgue si es (y en qué medida) creativo.

Juzgar la creatividad y la novedad es un asunto parcialmente subjetivo, dependiendo a menudo de cómo nosotros, como humanos, atribuimos creatividad a un comportamiento. Por ejemplo, una interpretación limitada presupone que solo los humanos pueden ser capaces de ser creativos, y que podemos hablar de comportamiento creativo cuando uno es consciente de sí mismo y de lo que está haciendo. Pero, a menudo también usamos este concepto en una forma más liberal y metafórica, por ejemplo, cuando decimos que "la naturaleza es creativa" (por ejemplo, produciendo un nuevo organismo o virus). En este caso, nos limitamos a aplicar la noción de creatividad a un fenómeno inesperado, es decir, que, hasta donde sabemos, no existía antes.

Desde esta perspectiva, cualquier proceso aleatorio y sorprendente, que no es fácilmente predecible, debería considerarse creativo; no es un accidente que en el siglo 20 artistas de vanguardia como los Dadaístas hayan experimentado con procesos estocásticos. De todas formas, los procesos aleatorios no son, en sí mismos, suficientes para llamar a algo creativo: esperamos que algo creativo también sea significativo, como una solución novedosa a un viejo problema o una forma superadora de encarar una tarea o cuestión.

Al igual que ocurre con la definición de creatividad, definir la autonomía tampoco es fácil. Una máquina parece ser autónoma si demuestra comportamiento independiente de su programación original – esto es, de vuelta, si se comporta de formas inesperadas e impredecibles para el observador. Por un lado, no hay un criterio claro para la autonomía: ¿es autónomo un organismo monocelular? ¿Y un insecto? En la atribución de autonomía hay también una gran parte de subjetividad.

La inteligencia artificial como un espejo crítico de las facultades humanas

El filósofo Ludwig Wittgenstein, quien discutió con Alan Turing la posibilidad de mecanizar la computación y el pensamiento, ofreció una interpretación diferente de su famoso test. Según Wittgenstein, este no es un método para ver si una máquina puede engañar a un observador y pasar por humana. En cambio, el test mostraría hasta qué punto *los*

humanos pueden ser mecánicos en sus procesos y comportamientos. Si vemos las cosas desde esta perspectiva, el desarrollo de aplicaciones que simulan la creatividad humana tendrían un efecto aleccionador. Por ejemplo, un programa que puede generar melodías pegadizas o guiones convincentes revelaría hasta qué punto la “mecánica” es central en esos procesos que, de otra forma, consideraríamos intuitivos y libres. Una consecuencia sería que, independientemente de cómo definamos el objetivo de un Test de Turing, las máquinas que lo superen demostrarían que los humanos somos mucho más mecánicos de lo que pensamos. Como resultado, la creatividad podría estar sobrevalorada como una facultad humana simplemente porque no entendemos cómo funciona. El hecho de que específicamente ese proceso humano parezca ser más mecánico y procesal de lo que asumimos, desafía la concepción típicamente romántica de intuición creativa. Hay que recordar cómo la idea de pura creatividad se origina a partir de la exaltación de la autonomía individual que se ha establecido sólo en la modernidad. Esto no era concebible en tiempos antiguos, donde la visión dominante consideraba que las personas solo podían recordar (en el sentido de la amnesia platónica), reconstruir y reproducir cosas que ya existían. El artista, en ese sentido, era un descubridor, no un creador; el arte no era un dominio de pura invención, sino de artesanía y hábil imitación de la realidad. La verdadera creatividad, en el sentido antiguo y medieval de creatio (ex-nihilo), era la prerrogativa de lo divino únicamente.

El desarrollo histórico de los estilos artísticos es considerado el producto de saltos creativos impredecibles que podemos reconstruir en retrospectiva, pero no podemos predecir con anticipación. De todas formas, algunas aplicaciones de algoritmos evolutivos parecen insinuar una imagen diferente. Por ejemplo, en lo que concierne a las artes visuales, Lisi y sus colegas (2020) demostraron la posibilidad de predecir el desarrollo estilístico en las artes pictóricas a partir del entrenamiento de un sistema para extrapolar leyes evolutivas mediante el análisis de grandes bases de datos de imágenes y luego generando imágenes de nuevos estilos posteriores temporalmente. De acuerdo con los autores, el sistema generó predicciones que reflejan de forma sorprendentemente cercana la evolución real que tales estilos sufrieron en la historia de las artes visuales, resaltando el carácter “algorítmico” de ciertos desarrollos estilísticos. Eso significa que no serían el producto de contingencias históricas o invenciones espontáneas de artistas únicos, sino la progresión casi necesaria de leyes formales intrínsecas. Tal sistema, además, sería también capaz de predecir futuros estilos de arte visual. Esos desarrollos no necesitan ser deterministas, pero, no obstante, serían el producto de un rango de combinaciones finitas que los sistemas de análisis de datos serían capaces de detectar y reproducir.

Estos ejemplos parecen llevar a la conclusión de que “ser creativx” es una etiqueta que un observadorx atribuye a fenómenos cuyo proceso subyacente le es desconocido. Por ejemplo, cuando el campeón mundial de Go Lee Sedol fue vencido por AlphaGo en 2016, afirmó que el programa podía hacer movimientos increíblemente creativos, revelando como ciertos movimientos o estrategias de juego que los humanos pensaban que eran creativos, eran en realidad bastante predecibles. Durante el segundo juego del desafío, AlphaGo hizo un movimiento que muchos comentaristas describieron como inusual y creativo, y atrapó al jugador desprevenido, permitiéndolo a la computadora ganar. El hecho de que los observadores consideraran este movimiento específico como creativo, radica en el hecho de que los jugadores y los expertos no entendían cuál era la estrategia subyacente de AlphaGo. Desde el punto de vista de la máquina, ese movimiento fue, de hecho, el producto de una evaluación que siguió el mismo proceso de optimización con el que el sistema seleccionó todos los otros movimientos. Respecto a esto, llamar a algo creativo es a menudo una medida de nuestra falta de comprensión: lo que conocemos es ordinario, lo que no conocemos se considera extraordinario. En otras palabras, si pensamos que los humanos son creativos y que la inteligencia artificial no lo es, esto es porque tenemos un mejor entendimiento de cómo funciona la inteligencia artificial, mientras que no entendemos lo suficiente como funcionan los humanos. Los avances tecnológicos a menudo parecen hacer evidente que fenómenos presuntamente extraordinarios son el producto de procesos ordinarios.

¿Ningún fantasma, sólo un caparazón?

Supongamos que la creatividad humana podría ser potencialmente replicada por procesos mecánicos. En ese caso, nos enfrentaríamos a una encrucijada: podríamos renunciar al uso del concepto de creatividad completamente, o si nos atenemos a nuestra concepción común de lo que es la creatividad, podríamos acordar aplicar este concepto también a fenómenos no humanos, como hizo el campeón mundial Lee Sedol al juzgar el rendimiento de AlphaGo.

De todas formas, la idea de que la creatividad artificial revela la naturaleza mecánica de la creatividad humana también debería abordarse con un poco de distancia crítica, particularmente si consideramos el caso específico del arte. De hecho, las reproducciones artificiales de artefactos humanos no siguen los mismos procesos con los que los humanos produjeron realmente esos artefactos. Nadie cree que Mondrian siguiera procedimientos similares al algoritmo utilizado en 1966 que generaba pseudo-Mondrian, aunque el público

apreciaba más las imágenes artificiales que las originales. No podemos ignorar el sentido simbólico, histórico y conceptual detrás de la innovación estilística del pintor, ni su rol en el desarrollo de obras en relación a la abstracción, el arte figurativo, el expresionismo y el minimalismo. En otras palabras, el algoritmo no reprodujo el proceso cultural a través del cual Piet Mondrian llegó a sus pinturas abstractas. En cambio, lxs programadorxs imitaron el producto final solo a nivel formal. Admiramos las pinturas de Mondrian como la expresión final del recorrido del artista que llevó a su producción, su rol cultural dentro de la historia de la pintura. Sin estos factores, solo veríamos sus pinturas como interesantes patrones geométricos, pero sin valor artístico.

De forma similar, un lienzo recortado de Lucio Fontana sería solo un lienzo con un corte que un brazo mecánico equipado con un cuchillo (como los ya usados en cirugía robótica) y guiado por un programa podría reproducir fácilmente. La simplicidad en la reproducción de esos trabajos revela que hay más en ellas que su apariencia, mostrando la separación entre el valor estético y el valor artístico propio del arte contemporáneo. En nuestra evaluación estética de estos trabajos, vemos una dimensión histórica, conceptual y simbólica en el objeto y le atribuimos al creadorx intenciones específicas más allá de lo que podemos ver en la superficie formal del lienzo. Un manajo de significados simbólicos, evocaciones afectivas y referencias culturales enriquecen al artefacto; estamos dispuestxs a hacer esto solo si lo vemos venir de un sujeto al que atribuimos plena conciencia de estos significados. A la inversa, nos resistimos a conceder importancia a lo que produce un algoritmo porque lo consideramos carente de alma.

Animismo tecnológico y el efecto Pigmalión

Nuestra tendencia natural a atribuir intencionalidad a fenómenos es lo que permitiría el reconocimiento de una máquina como inteligente o incluso consciente. Lxs niñxs lo hacen con los juguetes y otros objetos; a veces, lxs adultxs también atribuyen una capacidad humana, por ejemplo, a plantas o animales pequeños. Muchas culturas actuales y pasadas sostienen una profunda postura animista hacia eventos naturales que no podrían explicar a través de una explicación causal y física. En estas cosmovisiones, agentes no humanos pueblan copiosamente la realidad, sean plantas, animales o fenómenos meteorológicos o geológicos. ¿Cómo interpretaría alguien procedente de la edad de piedra, por ejemplo, el comportamiento de las puertas automáticas actuales que se deslizan y se abren cada vez que alguien pasa frente a ellas? Probablemente pensaría que poseen inteligencia e intención. Sería ingenuo definir esos puntos de vista animistas como simplemente

equivocados: dada la falta de mejores explicaciones, modelos basados en intencionalidad tienen a menudo un gran poder explicativo al describir este tipo de fenómenos. Para el hombre o mujer prehistoricxs, esa puerta quiere abrirse y dejar pasar a la persona. De forma similar, nuestra percepción de la inteligencia artificial depende fuertemente de cómo proyectamos y atribuimos agencia a entidades artificiales no humanas.

Aunque la predisposición a atribuir un alma a entidades no humanas depende de nuestro bagaje cultural, sensibilidad religiosa y creencias individuales, hoy en día la suposición dominante es que sólo los humanos (y, en menor medida, algunos animales) tienen intencionalidad y capacidad de acción reales. Cuando atribuimos intencionalidad a otras entidades (una puerta, un juguete, un asistente virtual, el tiempo), decimos que lo hacemos siempre sólo en sentido metafórico, como una especie de actitud ficticia en la que nos comportamos "como si" la entidad tuviera alguna capacidad de acción, pero sin creerlo realmente. Lo mismo ocurre cuando nos relacionamos con los personajes de una película o una novela "como si" fueran reales, aun sabiendo que no lo son. Sin embargo, hay que tener en cuenta que la frontera entre la percepción de una capacidad real y una capacidad imaginaria es fluida. Por ejemplo, consideramos que animales domésticos como perros y gatos tienen intencionalidad real. Para muchxs, esto se aplica también a los insectos o las bacterias, pero para algunxs ya no es así. Otrxs, por el contrario, proyectan personalidad incluso a las plantas, mientras que otrxs lo hacen sólo de forma "como si". Las diferencias individuales y culturales determinan dónde se traza la línea entre la atribución real y ficticia de intencionalidad.

En lo que se refiere a los dispositivos tecnológicos, estamos en el reino de una actitud de "fantasía" respecto a ellos: aprendemos a interactuar con asistentes virtuales como Alexa hablando "como si" alguien nos escuchara como un humano. Mientras crece la complejidad y flexibilidad de estos dispositivos, puede que empecemos a verlos como entidades de pleno derecho dotadas de agencia. Si esto sucede, el avance de esas tecnologías será sin dudas una de las razones. Sin embargo, otra razón será también la superación cultural de prejuicios: hoy, todavía preferiríamos otorgarle intencionalidad a un insecto antes que a Alexa, sin importar si la complejidad, el acceso a conocimiento y la habilidad de interactuar con nosotrxs de esta última sobrepasa los de un insecto. Además, quizá deberíamos cuestionar la idea de que la intencionalidad "como si" (aplicada a cosas, animales y entidades no humanas) es simplemente una deriva metafórica de la "verdadera" intencionalidad. Podría tratarse de lo contrario: la concepción limitada de verdadera intencionalidad (aplicada solo a humanos) derivaría de la intencionalidad "como si" que

surge de nuestra natural y profunda inclinación a atribuir agencia a una amplia gama de fenómenos.

En este debate, a veces observamos dos posiciones aparentemente opuestas: una considera la real intencionalidad solo en humanos (y algunos animales), la otra atribuye agencia a entidades no humanas, “humanizándolas” a través de una especie de animismo ingenuo. Ambas posiciones, sin embargo, comparten la misma visión antropomórfica de capacidad e intencionalidad, siendo en un caso negado y en otro concedido a entidades no humanas. Una visión alternativa es desarrollar una noción de capacidad para procesos subpersonales, entidades no humanas y fenómenos mecánicos. De esta forma, no se trata de humanizar lo que no es humano sino de desarrollar un entendimiento de la capacidad no humana y no antropocéntrica. En este asunto, un cambio en nuestra percepción de la inteligencia artificial también resultaría en la superación de la perspectiva antropocéntrica de capacidad y creatividad. Esto iría en la dirección ya delineada por las teorizaciones posthumanas clásicas, como en las obras de Donna Haraway y Rosi Braidotti, o por la propuesta de Bruno Latour de “rearmar lo social” a través de la inclusión de entidades humanas y no humanas, englobando no sólo a los agentes naturales no humanos (animales o vegetales), sino también a los artificiales.

Podríamos agregar que la cuestión de la atribución de agencia e intencionalidad parece importante en ciertas formas de producción cultural, pero no necesariamente en otras. Un patrón decorativo, un mueble o un auto no (siempre) requieren profundidad autoral; no necesitamos ver significados o razonar sobre los pensamientos del autorx. Incluso una canción pegadiza que nos atraiga estéticamente puede llevarnos a ignorar la presencia o ausencia de las intenciones autorales detrás de ella. De forma similar, una película puede ser evaluada positivamente por el simple hecho de ser atractiva y entretenida por sí sola, sin ponernos a pensar sobre lo que el escritorx o directorx querían decir. La generación de arte AI se convierte así en un caso de test interesante para determinar en qué áreas sentimos la necesidad de un agente reconocible detrás de un artefacto y en cuales podemos prescindir de él.

Por un lado, uno podría pensar que una canción podría ser exitosa sólo si satisface nuestra necesidad de proyectar intencionalidad en su escritorx e intérprete, permitiéndonos infundirle profundidad simbólica, emocional y personal. Por el otro, el éxito de las estrellas pop virtuales en las culturas del este de Asia (como Hatsune Miku y varias bandas “avatar” de K-pop, algunas impulsadas por inteligencia artificial) revelan cómo el público puede comprometerse emocionalmente con un artista ficticio, siguiéndolos en sus perfiles de redes sociales, yendo a sus conciertos y comprando accesorios que los representan. Podríamos ir

tan lejos como para decir: los fans no los aman a pesar de, sino porque son abiertamente falsos. Ninguna persona real se interpone en su necesidad de proyectar sus deseos e imaginación sobre la superficie de un avatar virtual. Como en el mito de Pigmalión, el artista que despreció a las mujeres reales pero se enamoró de su idealización escultural, podemos encontrar una profunda satisfacción en interactuar con una máquina cuya falta de alma nos permite infundirle nuestra idea de un alma perfecta. Por lo tanto, tiene lugar una fluida transición de una atribución de alma “como si” a una “real”: estamos interesadxs en interactuar con una persona virtual en la misma manera que apoyamos a un personaje de una película (o de un dibujo animado) o nos obsesionamos con el protagonista de una novela. Lo mismo aplica para el artista produciendo esas canciones o historias: dejamos de preocuparnos sobre si el proceso creativo es el resultado de un algoritmo o si fue hecho por humanos, siempre y cuando estemos emocionalmente comprometidxs.