

La posibilidad del arte en agentes artificiales

Una aproximación desde Turing y Deleuze

< Henry Flantrmsky ¹ > < Oscar Flantrmsky ² >

1. *Escuela de Filosofía, Universidad Industrial de Santander, Bucaramanga.
Carrera 27 Calle 9, Ciudad Universitaria, Bucaramanga, Colombia.
hflantrmsky@gmail.com*

2. *Escuela de Filosofía, Universidad Industrial de Santander, Bucaramanga.
Carrera 27 Calle 9, Ciudad Universitaria, Bucaramanga, Colombia
oscarflantrmskyc@gmail.com*

DOI : 10.25965/interfaces-numeriques.4103

< RESUMEN >

Ante el avanzado desarrollo de la Inteligencia Artificial (I.A.) en nuestros días, los cuestionamientos frente a esta y su alcance no se han hecho esperar. Una de estas preguntas versa sobre la posibilidad de que estos agentes artificiales logren producir obras que puedan considerarse artísticas. En este sentido, el presente artículo reflexiona frente a esta problemática, partiendo de tres momentos específicos, a saber, el concepto de inteligencia expuesto por Alan Turing, y su extensión a las máquinas; las reflexiones filosóficas de Gilles Deleuze acerca del arte y, por último, algunas observaciones acerca del aporte de la filosofía deleuziana al desarrollo de la I.A. con relación a la producción artística. Así, más que brindar una respuesta tajante que pretenda dar por resuelta la pregunta, el artículo en general pretende entablar un marco dialógico en el que ambas partes, tecnología y filosofía, puedan enriquecerse mutuamente.

< ABSTRACT >

Given the advanced development of Artificial Intelligence (A.I) in our day, the questions about it and its scope have not been expected. One of these questions is about the possibility that these artificial agents manage to produce works that can be considered artistic. In this sense, this article reflects on this problem, based on three specific moments, namely, the concept of intelligence exposed by Alan Turing, and its extension to the machines; Gilles Deleuze's philosophical reflections on art, and finally, some observations about the contribution of Deleuzian philosophy to the development of the A.I. in relation to artistic

production. Thus, rather than providing a clear answer that seeks to resolve the question, the article in general aims to establish a dialogic framework in which both parties, technology and philosophy, can enrich each other.

< PALABRAS CLAVE >

Inteligencia, Juego de Imitación, Inteligencia Artificial, Bloque de sensación, afecto, percepto, sentido

< KEYWORDS >

Intelligence, Imitation Game, Artificial Intelligence, Sensation block, affection, perception, sense

1. Introducción

La idea de las máquinas pensantes no es algo novedoso y propio de este inicio de siglo. Desde la antigüedad, el ser humano ha buscado formas para mecanizar procesos y crear mecanismos capaces de realizar actividades de forma autónoma. Sin embargo, es a mediados del siglo pasado cuando las máquinas de calcular automáticas, bajo el esquema que las conocemos en la actualidad, aparecen por primera vez y comienzan a cambiar nuestra forma de interactuar con el entorno. Dentro de los trabajos que sirvieron como fundamento teórico para la invención de las máquinas de calcular modernas (ordenadores) encontramos los realizados por el inglés Alan Turing. Su idea de máquinas capaces de emular a otras máquinas, estando éstas últimas programadas para realizar una tarea en particular, ha sido uno de sus aportes más grandes y conocidos en el desarrollo de la informática. Sin embargo, sus ideas no sólo giraron en torno al mecanicismo abstracto de las matemáticas, sino que una de las cuestiones a la que le dedicó gran parte de su trabajo fue a analizar la posibilidad de que las máquinas fueran capaces de imitar el pensamiento humano y cómo podría esto ser probado.

En el presente trabajo partiremos de los planteamientos de Turing relacionados con la posibilidad del pensamiento en las máquinas, para luego tratar de relacionarlos con el proceso de creación artística. Para ello tendremos como punto de partida su artículo de 1950 "Computing machinery and intelligence", de donde definiremos el pensar en los términos de Turing, así como lo que se entiende dentro del concepto de máquina y la teoría de cómo podría lograrse que una máquina sea

considerada un artefacto pensante. Posteriormente, se dará paso a una breve exposición explicativa de lo que es el arte en la filosofía de Gilles Deleuze, para intentar sostener, no tanto la incompatibilidad de ambos puntos de vista, sino cómo las reflexiones acerca del arte, brindadas por el filósofo francés, podrían enriquecer los alcances de la Inteligencia Artificial.

2. Turing y la inteligencia

Para comenzar, entonces, es necesario dejar claro que, para Turing, los procesos mentales que pueden llevar a indicar la posibilidad de una inteligencia van más allá del mero hecho de ser capaz de dar respuestas acertadas. Como expone al inicio del artículo "Intelligent Machinery" de 1948, al refutar una de las objeciones que podría ser considerada como una de las más fuertes a la idea de la inteligencia artificial, el error es, incluso, indicador de inteligencia. La objeción parte del supuesto de que una máquina no debe equivocarse y, al anexar la cuestión de la incompletitud demostrada por Gödel y otros (entre los que se incluye el mismo Turing con su trabajo sobre números computables de 1936), se podría llegar a concluir que es imposible que una máquina piense ya que se ha demostrado que hay cuestiones en las que una máquina cae en un ciclo infinito y paradójico siendo incapaz de dar una respuesta. Ahora bien, la respuesta a esta objeción la expone Turing mostrando cómo, en el mundo real y entre seres humanos, las mentes más grandes siempre se han equivocado (en el artículo citado habla acerca de Gauss), incluso en cuestiones en las que alguien menos inteligente hubiera sido más acertado:

Once the possibility of mistakes is admitted, Gödel's theorem become irrelevant. Mathematicians and computers alike apply computable processes to the problem of judging the correctness of assertions; both will therefore sometimes err, since seeing the truth is known not to be a computable operation, but there is no reason why the computer need do worse than the mathematician. (Hodges, 2013)¹

¹ Hodges, Andrew, "Alan Turing", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2013 Edition), Edward N. Zalta (ed.),
URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/win2013/entries/turing/>>.

¿Qué es, entonces, para Turing la inteligencia? Para responder a esta pregunta, Turing opta por un acercamiento práctico en lugar de adentrarse en una cuestión teórica, ya que el concepto de inteligencia puede resultar problemático al ser considerado como un “concepto emocional” y, por lo tanto, imposible de definir de manera objetiva:

The extent to which we regard something as behaving in an intelligent manner is determined as much by our own state of mind and training as by the properties of the object under consideration. If we are able to explain and predict its behaviour or if there seems to be little underlying plan, we have little temptation to imagine intelligence. With the same object therefore, it is possible that one man would consider it as intelligent and another would not; the second man would have found out the rules of its behaviour. (Turing, 1948)

La idea de Turing, entonces, para poder decidir si una máquina es o no es inteligente, es el famoso “Juego de la imitación”. Esta propuesta aparece en el artículo de 1950:

The new form of the problem can be described' in terms of a game which we call the 'imitation game'. It is played with three people, a man (A), a woman (B), and an interrogator (C) who may be of either sex. The interrogator stays in a room apart from the other two. The object of the game for the interrogator is to determine which of the other two is the man and which is the woman. He knows them by labels X and Y, and at the end of the game he says either 'X is A and Y is B' or 'X is B and Y is A'. [...] Now suppose X is actually A, then A must answer. It is A's object in the game to try and cause C to make the wrong identification. [...] The object of the game for the third player (B) is to help the interrogator. [...] We now ask the question, 'What will happen when a machine takes the part of A in this game?' Will the interrogator decide wrongly as often when the game is played like this as he does when the game is played between a man and a woman? (Turing, 1950)

Básicamente la idea es que si una máquina puede engañar al interrogador una cantidad de veces suficientes para entrar dentro de las mismas probabilidades en que lo haría un humano, no hay razón suficiente para negarle inteligencia a dicho artefacto. La inteligencia se

define como la capacidad de una máquina de llevar a cabo actividades mentales de forma parecida a como lo haría un ser humano. Aquí nos encontramos, entonces, con que dicha inteligencia no es una medida objetiva y se toma por analogía al actuar humano, de ahí que pueda haber diversos grados de inteligencia, tanto para las máquinas como para las personas.

Ahora bien, la idea en este artículo es plantear la cuestión de la posibilidad de la creación artística por agentes artificiales. No se trata de plantear la disputa de si puede haber un “arte natural” y un “arte artificial”, sino de preguntarse si un artefacto diseñado y programado de manera explícita y artificial es capaz de producir una obra que sea considerada como obra artística. En ese punto, las ideas de Turing pueden ser adoptadas y pensarse la creación artística de la misma forma en que él concibe la inteligencia. Incluso, no sería descabellado pensar que para Turing la inteligencia deriva más del arte que de la ciencia, puesto que, recordemos, la inteligencia no se da por la perfección de la exactitud.

¿Cómo podemos decir que algo creado por una máquina es una obra de arte? La respuesta a esta pregunta sería similar a la que da Turing sobre la inteligencia de las máquinas y que podría ser profundizada en estudios y análisis más profundos en la teoría estética. Siendo que al arte también puede ser entendido como un concepto emocional, la solución entraría de nuevo en el juego de la imitación. La implementación de esta nueva versión del juego de la imitación no sería muy diferente de la original, e incluso su metodología sería más sencilla ya que los participantes A y B serían remplazados por dos obras, una hecha por un agente artificial y la otra por un humano en la cual se incluirían, tanto obras consideradas arte como otras que no, y el interrogador sería un observador que simplemente las calificaría por su valor artístico. Si una obra hecha por una máquina logra obtener valoraciones que la califiquen como arte, dentro de lo estadísticamente probable para una obra de arte humana, ¿por qué no considerarla como arte?

Un ejemplo que podría encajar con lo anterior lo encontramos en el ejercicio que hizo el investigador del *Ars Electronica Futurelab*, Ali Nikrang, según lo reseña Graf (2019), al tomar la décima sinfonía de Mahler, la cual su autor dejó incompleta, y finalizarla usando una IA

entrenada con cientos de miles de obras en formato MIDI. El resultado, sin embargo, no es del todo una obra 100% fuera de la manipulación humana, ya que luego del entrenamiento de la IA se recolectan una serie de resultados y fue escogido uno de ellos para realizarle los arreglos correspondientes para ser interpretada por la orquesta. Aun así, lo interesante de este experimento es que pone ya un ejemplo concreto de una obra con la cual podemos enfrentarnos para tratar de analizar las posibilidades que hay en lo artificial para comunicarnos algo.

Así las cosas, ante la hipótesis anterior, pueden surgir muchas objeciones; sin embargo, la mayoría parte de creencias antropocéntricas que ven, con temor, la posibilidad de que las máquinas vayan ocupando el lugar del hombre. Cuestión esta que vale la pena discutir, pero que no forma parte del propósito de este texto.

3. Deleuze y el arte: una aproximación

Detengámonos ahora, un instante, en la filosofía de Gilles Deleuze y sus ideas acerca del arte. Podemos afirmar, sin lugar a dudas, que el pensamiento de Deleuze no se haya separado del arte y sus problemas. No obstante, su preocupación no radica en la búsqueda o producción de este, de manera categorial. Por el contrario, para Deleuze no existe algo como “Arte”, que pueda contener de manera universal y homogénea las diversas manifestaciones artísticas. Así lo deja claro cuando, junto con Guattari, declara:

Nosotros no creemos en modo alguno en un sistema de las bellas artes, sino en problemas muy diferentes que encuentran sus soluciones en artes heterogéneas. El Arte nos parece un falso concepto, únicamente nominal (Deleuze y Guattari, 1994).

Esto quiere decir, entonces, que la filosofía de Deleuze, lejos de aglutinar las artes en un concepto, se centra en analizarlas desde las diferencias propias de cada una, sin procurar ninguna reducción conceptual. Y más aún, en pensar cómo las artes pueden responder a preguntas, a problemas. No en vano, como luego dejaría claro en *¿Qué es filosofía?*, el arte es una forma de pensamiento que, junto con la científica y la filosófica, responden a preguntas específicas, o, en otras palabras,

que es una forma de pensar que no es inferior a las otras dos, sino diferente, ya que se basa en las sensaciones. En efecto, para Deleuze, el arte es pensamiento a partir de sensaciones. Esto significa, en concreto, como afirma Deleuze:

no es que el arte piense menos que la filosofía, sino que piensa por afectos y perceptos (Deleuze y Guattari, 1993).

Por ello, podemos decir que

Deleuze hace del arte no tanto una discusión sobre un objeto particular vinculado tradicionalmente al orden estético, por caso: lo bello, lo sublime, etc., sino un problema del pensamiento mismo (Díaz, 2014).

Empero, el problema del arte y su relación con el pensamiento no se agota en lo dicho anteriormente. Afirmar que se trata de pensamiento a partir de sensaciones, o concretamente, como señala Deleuze, no puede conducirnos a pensar que haya en tal relación un componente a priori llamado pensamiento. No se trata, de ninguna manera, de aceptar su preexistencia. Para Deleuze, el pensamiento es producto, brota, surge. De hecho, pensar, afirma Deleuze en *Proust y los signos*, no se debe a una buena voluntad o una naturaleza propia del ser humano, sino que él surge como resultado de una violencia externa, de un impacto, que sólo el encuentro con los signos puede suscitar:

Lo que fuerza a pensar es el signo. El signo es el objeto de un encuentro; pero es precisamente la contingencia del encuentro lo que garantiza la necesidad de lo que da qué pensar (Deleuze, 1995).

Precisamente, la obra de arte encierra signos, signos que son inmatrimales y no remiten a la asociación interna por parte de quien la aprecia. Permitir que estos signos se desplieguen, pensar a partir del encuentro con los signos, permitir que la obra de arte hable, se exprese, sin que el espectador le imponga sus palabras.

Así, además de establecer que el arte es un modo creativo de pensamiento, las reflexiones en torno al arte no se detienen en este aspecto. Pese a no enmarcar su indagación en las categorías de un sistema estético, su mirada se centra, por lo menos así lo hace ver en *¿Qué es*

Filosofía?, más que en procurar una definición del arte, en pensar el arte desde sus particularidades. En este sentido, en el mismo texto, Deleuze sostiene la irreductibilidad del arte a una materialidad o una técnica, si bien son necesarias para la existencia de la obra de arte. Sin duda, una obra de arte necesita de una materia en la cual pueda realizarse y de una técnica que ayude a tratar el material con el que se trabaja, mas esto no significa que sea simplemente esto, ya que “una obra de arte jamás se hace mediante o para la técnica” (Deleuze y Guattari, 1993), de lo cual podemos entender que lo fundamental, si podemos denominarlo así, no reside en la técnica. Por otro lado, defiende la autonomía de la obra de arte, en la medida en que se separa del artista, así como también del espectador:

La cosa se ha vuelto desde el principio independiente de su “modelo”, pero también lo es de los demás personajes eventuales, que son a su vez, ellos mismos, cosas-artistas [...] Del mismo modo que también es independiente del espectador o del oyente [...] La cosa es independiente del creador, por la autopoiesis de lo creado que se conserva en sí (Deleuze y Guattari, 1993).

Tenemos, en resumen, que el arte es independiente de la materia, del creador y del espectador. Entonces, el arte por sí mismo, sin sujeción a ningún elemento externo o constituyente, como lo sería, en este último caso, el material del que se compone la obra de arte. Autonomía, autonomía de la obra, por cuanto lo que perdura es la obra en tanto que arte.

Pero, llegados a este punto, la pregunta resuena con mayor fuerza: ¿En qué consiste entonces el arte? Sin mayores rodeos, podemos decir que el arte, para Deleuze, es la creación de bloques de sensación, o lo que es lo mismo, en la creación de perceptos y afectos. Cabe señalar que estos son diferentes de las percepciones y las afecciones, puesto que son independientes de toda subjetividad:

Los perceptos ya no son percepciones, son independientes de un estado de quienes los experimentan; los afectos ya no son sentimientos o afecciones [...] son seres que valen por sí mismos y exceden cualquier vivencia (Deleuze y Guattari, 1993).

En otras palabras: el arte es la creación de bloques de sensación, los cuales, a su vez, atrapan fuerzas en una materialidad concreta. Pero estos bloques de sensación tienen una característica particular: son sensaciones nuevas para el espectador, quien no las habría experimentado antes. De acuerdo con Deleuze, entonces, los perceptos capturados por el bloque de sensación posibilitan percepciones nuevas en el espectador, mientras que los afectos le producen nuevas afecciones. Así las cosas, un bloque de sensación, en las palabras de Deleuze, puede definirse así:

no es la sensación del espectador o del artista, sino un acontecimiento nuevo en el orden de lo sensible, que produce nuevas sensaciones (Maldonado et al., 2017)².

Encontramos ahora un término que atraviesa la filosofía de Deleuze: el acontecimiento. Ya en su obra *Lógica del sentido* (1989), Deleuze había trabajado este concepto, del cual nos diría que el acontecimiento es el sentido, lo expresado por la proposición, un efecto de superficie que no se encuentra en las cosas, dado que no existe, sino que insiste y persiste en la proposición. Mas guarda una estrecha relación con las cosas, pues este realiza transformaciones incorporales en ellas: ser esposo una vez que un sacerdote así lo declare, ser un profesional en algo una vez obtenido un diploma o documento que así lo acredite, etc. De suerte pues que, en relación con el arte, hay un acontecimiento-sentido que no sólo se efectúa en una materia, sino que la configura. Es por ello que el arte no se reduce a la materia (una pintura no es un lienzo, ni una escultura piedra o bronce, por ejemplo). La materia sirve como basamento para la efectuación del acontecimiento-sentido que, en el caso del arte, son los afectos y perceptos, pues así como en la proposición lo expresado es el sentido, estos lo son en el arte. Así, con relación al arte,

² Aun cuando Deleuze sostiene la independencia de la obra de arte, esto no excluye la relación que teje con el artista, el creador y la materialidad, pues, en efecto, una obra requiere ser creada por alguien, en una materialidad específica, para ser apreciada por alguien. Mas esta relación no implica una relación de identidad, en cuanto la obra de arte no es el artista ni el material del cual está hecha, ni tampoco es reducida al espectador. Conserva su autonomía, pese a esta relación que establece.

diríamos que se da un acontecimiento que configura una materialidad en la que la obra se expresa como si fuera el sentido de esta materialidad preparada (Maldonado et al., 2017).

E igualmente podemos acotar entonces que el arte no es imitación pura y llana, sino expresión; no hay lugar a la mimesis ni a la representación, y en su lugar, la expresión es lo primordial a la hora de concebir lo que es el arte. Como manifiestan Deleuze y Guattari:

ningún arte es imitativo, no puede ser imitativo o figurativo (Deleuze y Guattari, 1994)

Que no sea mimético o representativo nos pone en el terreno de la expresión. Esto es, por tanto, que antes que buscar una representación fidedigna de un objeto, de un paisaje o un retrato, por ejemplo, hay que encontrar la expresión que se quiere capturar o, lo que es igual, los afectos y perceptos encontrados en la obra. Podemos añadir algo a lo dicho, y es que entonces el arte se erige autónomo, independiente de la mimesis, la forma perfecta o fiel por la que algo puede imitarse, pues el arte se basa en expresión, en formas de expresión. Así, entonces,

el arte desarrolla y pone en forma potencias expresivas (Sauvagnargues, 2006).

Es, por consiguiente, la materia el lugar donde se efectúan los afectos y perceptos, constituyendo esta materialidad como propiedad de la obra, motivo suficiente para negar que este bloque de sensación efectuado sea atribuible a un sujeto. De ahí que Deleuze declare:

la obra de arte es un ser de sensación, y nada más: existe en sí (Deleuze y Guattari, 1993).

Este bloque de sensación no pertenece a un público, aun cuando sea a él a quien se le presente, con el añadido que tal bloque también enseña una posibilidad, una creación de un mundo desde la sensación. La autonomía del arte frente a estos tres aspectos señalados (materia, autor, público) podemos resumirla de este modo:

Deleuze entiende que en la materia queda impreso o atrapado un juego de fuerzas que conforman un percepto o un afecto que ya no

pertenece al pintor, al cineasta, al compositor, al escritor: hay una transformación incorporal de la materia (Maldonado et al., 2017).

Por consiguiente, podemos decir que la obra de arte es la captura de fuerzas que, como dice Deleuze, con relación a la literatura, es un paso de Vida que atraviesa lo vivible y lo vivido (Deleuze, 1996). Sin embargo, cabe acotar que no es tan solo una cuestión de captura de fuerzas, en la medida en que ellas por sí solas tampoco podrían ser arte. Estas fuerzas deben devenir expresivas, y es por ello que transforman la materia en materia de expresión. Así las cosas, la materia deviene expresiva a partir del plano de composición que, en el caso del arte, es un plano de composición estética:

Con esta condición la materia se hace expresiva: el compuesto de sensaciones se realiza en los materiales, o los materiales penetran en el compuesto, pero siempre de manera que se sitúan en un plano de composición propiamente estética (Deleuze y Guattari, 1993).

De acuerdo con este plano, el artista siente dichas fuerzas o, en términos deleuzeanos, extrae los afectos y perceptos de la vida, los captura en una materia que se configura de acuerdo con ellos y mediante una técnica que le resulte adecuada para hacer de todo ello expresividad.

Grosso modo, hemos tratado de referir puntualmente los puntos clave del pensamiento de Deleuze con relación al arte, gracias a los cuales podemos entender que la obra de arte es autónoma, independiente del artista, del espectador y de la materialidad, y que el arte, entonces, es la captura de perceptos y afectos que constituyen un bloque de sensación, en un plano de composición. No está de más añadir que este bloque, es decir, estos afectos y perceptos, no pertenecen al artista, dado que, como recalca Deleuze, no se hace arte a partir de recuerdos o experiencias propias, como tampoco pertenecen al espectador. Es por ello que este plano de composición no se encierra en ninguna subjetividad, ya que, por el contrario, se abre al cosmos, atraviesa vidas y subjetividades. De ahí que, precisamente, podamos explicar un poco el impacto del arte en el espectador. Por supuesto, como hemos dicho, no es el espectador quien, desde esta perspectiva, valida una obra como obra de arte. Empero, es inobjetable que es a él a quien se le presenta el bloque de sensación como afectos y perceptos nuevos, lo que en últimas resume Deleuze como una

posibilidad de vida. Por esto el arte no es imitativo, pues la imitación es replicar un modelo o una forma de vida ya establecida. También por ello, el arte debe romper con la dogmática que se erige bajo la forma del buen sentido, que podemos entender como la manera unívoca de pensar o sentir. En efecto, el arte presenta acontecimientos que resultan novedosos para el espectador y, en esa medida, mediante el arte nos enfrentamos a pensamientos y sensaciones nuevas que se producen en el encuentro con la obra, a la vez que producimos, merced de esto, nuevos sentidos, nuevos pensamientos, nuevas contraefectuaciones ante los acontecimientos que se efectúan en nuestra vida³. Por ello, es válido afirmar que:

aquí es donde el arte, como modo de pensamiento, debe dejar en el camino el buen sentido y abrir el campo afectivo de fuerzas que arremeten con violencia (Díaz, 2014).

De hecho, tampoco es en vano que Deleuze hable del artista como aquel solitario en su desierto, en la medida en que es consciente de que su creación no se dirige a expresar lo que todos sienten o piensan, o a difundir una ideología, sin que ese “ser solitario” implique la imposición de su subjetividad: abre su obra a un cosmos. Así pues, el artista no es él ni lo establecido. Abraza las fuerzas de la vida y las captura en un plano de composición para abrirlas a un cosmos y así trazar una línea de fuga hacia un nuevo pueblo:

Lanza poblaciones moleculares con la esperanza de que siembren o incluso engendren el pueblo futuro, pasen a un pueblo futuro [...] ha dejado de ser lo Uno-Solo replegado en sí mismo, pero también ha dejado de invocar el pueblo como fuerza constituida (Deleuze y Guattari, 1994).

³ Es por ello que, a manera de pequeña digresión, Deleuze afirma que el arte no comunica. En efecto, para Deleuze (1987), comunicar es propagar una información, que a su vez es comprendida como un conjunto de palabras de orden. Por ello, informar, al igual que comunicar, es decir a alguien lo que debe creer, hacer, pensar. No en vano es propio de las sociedades de control. Mientras que el arte, por el contrario, es un acto de resistencia, la efectuación de una contra-información. Es por ello que, podemos añadir, que el arte no sigue el buen sentido: el arte, como acto de resistencia, se opone al buen sentido en la medida en que crea, muestra nuevas formas de pensar, creer.

He ahí la grandeza del arte: producir nuevo pensamiento, nuevos sentidos, nuevos pueblos.

4. Deleuze y Turing: ¿Es posible el arte en la I.A.?

Antes de empezar a desglosar este apartado, tengamos en cuenta que, para Deleuze, la Inteligencia Artificial no es un objeto de reflexión. La lejanía frente a este fenómeno quizá se deba a que, para su contexto histórico, el desarrollo de la I.A. todavía era incipiente, y quizá todavía se le considerara con cierto desdén, como tema de la ciencia ficción. Es decir, su impacto no era tan fuerte como en nuestros días. Sin embargo, Deleuze nos brinda un interesante marco teórico en la medida en que su pregunta por el arte no se centra en un clamor contra las tendencias vanguardistas del siglo XX ni contra el arte conceptual, sino todo lo contrario: su reflexión por el arte, antes que buscar una esencia o una definición de lo que debe entenderse por tal, se centra en entender lo que en su contexto ya se tenía por arte. En otras palabras, más que definir, su preocupación era experimentar y analizar las diversas manifestaciones artísticas que ya desde entonces ponían en entredicho las tradicionales concepciones del arte.

Ahora bien, retomando nuestro tema, la postura de Turing, de concebir la máquina pensante en analogía con la inteligencia del ser humano, se aproxima bastante al planteamiento deleuzeano que considera que el arte es una forma de producción de pensamiento a partir de afectos y perceptos, es decir, de un bloque de sensaciones. En este sentido, tanto en Turing como en Deleuze, se observa que subyace un postulado similar, y es que el pensamiento (o inteligencia, en Turing) se produce, no es una anamnesis al estilo platónico o un don que por naturaleza poseemos y explotamos. Tal apreciación nos llevaría a plantearnos que una máquina pueda producir arte, como una forma de pensamiento. Mas el problema radica en que, como dijimos, el arte no es una forma de pensar, sino de producir pensamiento, más en el espectador que en el artista. Un artista no expresa pensamientos sino bloques de sensación que son transmitidos en su obra. Entonces, la pregunta que surge es aún un reto mayor para la Inteligencia Artificial: ¿Puede una máquina crear un plano de composición tal que capture y exprese estos bloques de sensación? Puesto que, desde el punto de vista de Deleuze, el

arte no es producto de un algoritmo ni de subjetividades, como el recuerdo o las emociones, y que, asimismo, el artista captura una serie de fuerzas que atraviesan la vida y las expresa, la pregunta planteada apunta a cómo hacer de esa Inteligencia Artificial un capturador de estos movimientos. Por supuesto, de alguna manera se ha mencionado que existe una cierta relación entre la emocionalidad y la Inteligencia, pero no basta todavía para considerar que una máquina pueda producir arte. Una emoción puede reflejarse en un llanto, pero un llanto no constituye por sí mismo una obra, si no está dentro de un plano de composición, en el que, además del mencionado bloque de sensación, haya un sentido.

De hecho, en torno al sentido, surge otra pregunta: ¿Es posible, en el hipotético caso de que una máquina inteligente produzca arte, que esta rompa con el buen sentido? Podríamos partir de lo siguiente: una máquina es programada con un algoritmo específico, y en nuestro caso hipotético, uno que le permita producir obras de arte. Es decir, hay un sentido dado a la máquina, que le permite reconocer si algo es o no arte, de acuerdo con sus instrucciones. En otras palabras, la máquina opera dentro de la lógica tradicional de significante-significado, en la cual una serie de enunciados concuerda con el significante arte, es decir, básicamente en la dimensión de la significación, que Deleuze explica en su *Lógica del sentido* (2017), apuntando siempre hacia el buen sentido o una suerte de esencia definición universal, o, lo que es igual, una manera homogénea de entender el arte. Desde la postura deleuziana, lo propio del arte es romper con el buen sentido, trazar una línea de fuga, un mundo posible. ¿Podría la máquina romper con ese algoritmo y crear un nuevo sentido? Hasta ahora, lo más probable es que no, dado que parece que la máquina “crea” arte a partir de datos que se le han insertado para que los entienda como arte, siendo lo más seguro que su producción sea una imitación o reproducción de muchos de esos elementos dados como “arte”. Tampoco se puede decir que depende de la valoración de los seleccionados para participar en uno de los juegos de Turing, es decir, de engañar a un espectador o hacerle creer que es arte y que sea éste quien lo valore como tal. El arte no se reduce a una mera valoración por parte del espectador: una obra de arte es arte por sí misma.

El arte no depende de subjetividades para ser arte. Y aquí es donde podemos encontrar una gran apertura para pensar la I.A. como

productora de arte, y que ayuda a deshacernos del antropocentrismo en torno a este tema. Que el arte no se reduzca a subjetividades, significa que el arte es independiente tanto de su creador como de su espectador. El arte es arte por sí mismo. Ya en *Mil Mesetas*, Deleuze y Guattari mencionan que no es necesaria la presencia del hombre para que haya arte. Es el caso que analizan del “*Scenopietes dentirostris*”, un pájaro que hace, a su parecer, arte. El arte existe en la medida en que un territorio se establece y transforma funciones y elementos, en materia de expresión. En este sentido, podemos admitir que no importa si es un hombre o un animal o una máquina quien produzca arte. En tanto materia de expresión, el arte empieza a surgir de allí. Por consiguiente, desde aquí es plausible que en algún momento podamos aceptar que una máquina sea capaz de elaborar obras de arte, si logra transformar elementos y funciones en expresión. Y, por tanto, no podría haber lugar a la objeción de que no sea arte sólo porque es producida por una inteligencia no humana. Hay arte por la obra, no por las subjetividades.

Conclusión

A manera de cierre, podemos decir que, en nuestra intención de responder a la pregunta de si una máquina es capaz de producir arte, hemos tratado de orientar la respuesta a una orilla distinta del sí y del no. Hemos tratado de reflexionar acerca de ciertos aspectos que podrían dar luces a pensar que en un futuro sea posible, y para ello hemos tomado algunas ideas de la filosofía de Deleuze para contrastarlas con las de Turing, de suerte que fuesen tomadas de una manera que, antes de cerrar la discusión, permitan abrir nuevos horizontes de discusión.

Podría pensarse, incluso, que nuestra respuesta es negativa. De ninguna manera ha sido nuestra intención. Antes que negativa, hemos apelado a un filósofo heterodoxo que nos permite apreciar fenómenos actuales sin necesidad de apelar a las viejas tradiciones y categorías. Comprendemos muy bien que el desarrollo de la Inteligencia Artificial es un pilar de nuestra manera de vivir, y que gracias a ella nos es posible abrir las dimensiones de la reflexión, de reevaluar lo que hemos sido y pensar en lo que seremos. En lugar de imponer una forma a nuestra realidad, precisamos acercarnos a ella, experimentarla, reflexionar sus problemáticas. Tal vez nuestra respuesta no brinde unas grandes luces,

ni produzca mayores expectativas. Pero sí estamos seguros de que esta reflexión podría ser un mínimo aporte a la discusión.

Bibliographie

- Deleuze Gilles (1987). *¿Qué es el acto de creación?*
<https://gep21.files.wordpress.com/2010/02/deleuze-c2bfque-es-el-acto-de-creacion.pdf>
- Deleuze Gilles (1995). *Proust y los signos*, Anagrama, Barcelona.
- Deleuze Gilles (1996). *Crítica y Clínica*, Anagrama, Barcelona.
- Deleuze Gilles (2017). *Lógica del sentido*, Paidós, Barcelona.
- Deleuze Gilles, Guattari Felix (1993). *¿Qué es Filosofía?* Anagrama, Barcelona.
- Deleuze Gilles, Guattari Felix (1994). *Mil Mesetas*, Pretextos, Valencia.
- Díaz Santiago (2014). Arte y pensamiento en Gilles Deleuze. Una experiencia lúdico-estética más allá de la interpretación. *Fedro, Revista de Estética y Teoría de las Artes*, n° 13, pp. 70 – 78.
- Graf Vanessa (2019). *Mahler unfinished: Wenn Mensch und Maschine Musik machen*,
<https://ars.electronica.art/aeblog/de/2019/09/02/mahler-unfinished/>
- Hodges Andrew (2013). *Alan Turing*,
<https://plato.stanford.edu/archives/win2013/entries/turing>
- Maldonado Jorge, Palencia Mario, Silva Alonso (2017). Filosofía y Literatura en Deleuze y Guattari: Creación y Acontecimiento. *Revista Praxis Filosófica*, n° 45, pp. 171 – 202.
- Sauvagnargues Anne (2006). *Deleuze: Del animal al arte*, Amorrortu, Buenos Aires.
- Turing Alan (1936). On computable numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem. *Proceedings of the London Mathematical Society*, Volume s2-42, n° 1, pp. 230 – 265.
- Turing Alan (1948). *Intelligent machinery*,
<https://weightagnostic.github.io/papers/turing1948.pdf>
- Turing Alan (1950). *Computing machinery and intelligence*,
<https://academic.oup.com/mind/article/LIX/236/433/986238>