



Káñina

ISSN: 0378-0473

ISSN: 2215-2636

Universidad de Costa Rica

Arriagada Beltrán, Leonardo Salvador
El estatus de arte del CG-art desde un modo de existencia de tipo-natural
Káñina, vol. 44, núm. 2, 2020, Mayo-Agosto, pp. 35-50
Universidad de Costa Rica

DOI: <https://doi.org/10.15517/RK.V44I2.43436>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44265785002>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

UAEH  redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto



El estatus de arte del CG-art desde un modo de existencia de tipo-natural

The art status of CG-art from a natural-kind of existence

*Leonardo Salvador Arriagada Beltrán**

RESUMEN

La introducción de las redes generativas antagónicas en el mundo del arte ha revitalizado la clásica pregunta: ¿puede una máquina crear arte? Estos algoritmos requieren una mínima intervención humana para funcionar, por lo que sus creaciones se consideran CG-art. En esta clase particular de arte los computadores no son una herramienta al servicio humano, sino un agente creativo autónomo. Por otro lado, estudios cognitivos recientes han demostrado que las personas son escépticas ante la idea de que una máquina pueda crear arte. Este artículo tiene como objetivo mostrar que el CG-art no puede excluirse arbitrariamente del dominio artístico. Para ello se utiliza la distinción hecha por Dickie entre teorías del arte de tipo natural y cultural. Luego, utilizando el concepto *función de estatus* de Searle, se propone considerar al arte como un fenómeno independiente del lenguaje. Complementando ambos enfoques sostengo que, la teoría idónea para explicar el fenómeno del CG-art es del tipo natural. Esto implica que la sociedad no puede negar el carácter de arte a estas creaciones algorítmicas. Así, la idea de que las máquinas pueden crear arte es fortalecida.

Palabras clave: CG-art, teoría de arte, filosofía social, Searle, función de estatus

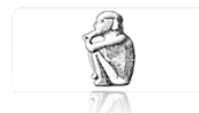
ABSTRACT

The introduction of Generative Adversarial Networks into the art world has revitalized the classic question: can a machine create art? These algorithms require minimal human intervention to function, so their creations are considered CG-art. In this particular kind of art, computers are not a tool for human service, but an autonomous creative agent. On the other hand, recent cognitive studies have shown that people are skeptical of the idea that a machine can create art. This article aims to show that CG-art cannot be arbitrarily excluded from the art domain. For this, Dickie's distinction between natural-kind and cultural-kinds theories of art is used. Then, using Searle's concept of status-function, I propose to consider art as a language-independent phenomenon. Complementing both approaches, I argue that the best art theory to explain the CG-art phenomenon is a natural-kind theory. This implies that society cannot deny the character of art to these algorithmic creations. Thus, the idea that machines can create art is strengthened.

Key Words: CG-art, art theory, social philosophy, Searle, status-function

*Universidad de Chile. Chile. Dr. (c) en Filosofía con mención en Estética y Teoría del Arte.
Correo electrónico: leoarriagada@outlook.com

Recepción: 23/07/2019 Aceptación: 20/06/2020



1. Introducción

Recientemente se ha discutido si un computador puede crear arte. Los grandes avances científicos en programación han producido algoritmos que pueden aprender y modificarse autónomamente. Esta visión del computador, como un agente independiente, se opone a la antigua percepción de la tecnología como un nuevo medio o herramienta. En particular, en el mundo del arte hemos visto como un nuevo tipo de algoritmos, las GANs, crean arte sin ayuda humana. Estas creaciones algorítmicas se adecúan a la definición de CG-art, es decir, arte generado por computador. En general se ha verificado que las personas son reacias a la idea de que una máquina pueda crear arte. Este artículo tiene como objetivo mostrar que el CG-art no puede excluirse arbitrariamente del dominio artístico. Para ello comenzaremos por señalar las diferencias que, dentro del C-art, existen entre el CA-art y el CG-art. Luego, expondremos el estado actual del CG-art utilizando como ejemplo la obra *Portrait of Edmond de Belamy* (2018). Con el fin de defender el estatus de arte del CG-art, nos remontaremos a la distinción hecha por Dickie entre teorías del arte de tipo natural y cultural. Luego, utilizando el concepto *función de estatus* de Searle, propondremos considerar al arte como un fenómeno independiente del lenguaje. Complementando ambos enfoques sostendré que, el arte tiene un modo de existencia natural y no cultural. Esto implica que la sociedad no puede negar el carácter de arte al CG-art, pues no está en su poder decidir qué es arte.

2. C-art. Dos aproximaciones: CA-art y CG-art

En los siglos XX y XXI, el computador ha revolucionado nuestra forma de vivir. Por ello, no es extraño que los artistas hayan buscado incorporar este invento en sus procesos creativos. Dentro de la historia del arte, el término *computer art* (C-art) es el concepto más amplio e inclusivo para referirse al “*art in whose productive process computers are involved*” (Boden & Edmonds, 2009, pág. 28). La investigadora Melanie Lenz (2018) destaca que, en Latinoamérica se pueden encontrar



muestras tempranas de este tipo de arte en el trabajo de Antonio Berni o Ernesto Deira. En la década de 1960, siendo parte del grupo *Arte y Cibernética*, ambos artistas utilizaron a los computadores como un medio para comunicar sus preocupaciones sociales y políticas. Por ejemplo, Berni aprovechó la capacidad de manipulación digital de formas para explorar la idea de transformación social. Casi todas las primigenias intersecciones entre arte y tecnología han incorporado a los computadores como una herramienta en el proceso artístico. Es por ello que a este arte se le ha llamado *computer -aided art* (CA-art), y puede ser visto como una subclasificación dentro del C-art. El CA-art se entiende como el arte en el que “*the computer is used as an aid (in principle, non-essential) in the art-making process*” (Boden & Edmonds, 2009, pág. 29). Esta forma de ver a la tecnología como un nuevo elemento al servicio del artista humano, ha tenido un largo desarrollo en la ya popular teoría de los nuevos medios. Muestra de ello se puede encontrar, por ejemplo, en el trabajo de Lev Manovich en *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (2005). Así, en la actualidad existe un gran cuerpo de creaciones artísticas que, en algún momento de su producción, han incorporado la ayuda de computadores. Esto ha hecho que el CA-art haya ganado valor entre artistas, curadores y público en general. En definitiva, los computadores han probado ser un fructífero instrumento al servicio de los artistas. Pero, ¿podrá una máquina dejar de ser considerada una herramienta y crear arte por sí misma?

La pregunta anterior nos invita a considerar otro subtipo de C-art, uno en el que el verdadero peso artístico es sostenido por el computador, y no por el artista humano. En este sentido, Margaret Boden y Ernest Edmonds (2009) han acuñado el término *computer-generated art* (CG-art), entendiéndolo como “*the artwork results from some computer program being left to run by itself, with minimal or zero interference from a human being*” (pág. 32). Podemos notar que este subtipo de C-art se opone al CA-art. Así, mientras que en el CA-art los computadores son un elemento no fundamental para la creación artística humana, en el CG-art es el humano el elemento accesorio dentro de un proceso de creación artística maquinal. Ya que el arte es considerado como una de las manifestaciones más propias y exclusivas de la especie humana, esta conceptualización no ha estado



ajena a críticas. Puesto que este artículo tiene como objetivo mostrar que el CG-art no puede excluirse arbitrariamente del dominio artístico, es conveniente revisar brevemente a qué nos referimos con CG-art en el ambiente artístico actual.

3. CG-art en la actualidad. GANs como artistas algorítmicos

En Latinoamérica, los orígenes del arte generativo en se pueden rastrear, al menos, hasta 1959. En ese año Eduardo Mac Entyre fundaba el grupo *Movimiento de Arte Generativo*. Su interés fueron abstracciones geométricas, en las cuales un elemento básico era rotado o iterado para de generar obras de complejidad mayor (Lenz, 2018). Esta idea de producción artística a partir de reglas es directamente compatible con el trabajo maquinal de un computador. En efecto, el funcionamiento básico de un computador es seguir instrucciones. Sin embargo, al seguir órdenes no hay espacio para autonomía. Esta fue la principal crítica que enfrentaron las primeras obras de CG-art.

Para ejemplificar lo anterior, Boden y Edmonds (2009) mencionan a los programas de computador AARON y Emmy. El primero es un software que, a través de un sistema robótico, es capaz de crear y colorear imágenes por sí solo. El segundo es un programa capaz de componer música en estilos que rememoran a Bach, Vivaldi, o Mozart. Las primeras versiones de AARON y Emmy fueron codificadas, respectivamente, por los artistas Harold Cohen y David Cope. Es por ello que muchos expertos consideran que las creaciones de estos programas son autoría de Cohen y Cope, y no de los programas en sí.

En la actualidad, el CG-art ha avanzado inmensamente en cuanto a autonomía. Esto se debe al desarrollo de las Redes Neuronales Artificiales, específicamente al *boom* de las Redes Generativas Antagónicas (GANs). Estas redes son algoritmos basados en el funcionamiento del cerebro humano. Las GANs son capaces de aprender por sí solas a través de una técnica llamada *unsupervised deep learning* (Adam, 2019), en la cual el algoritmo es capaz de detectar patrones y reglas a partir del



análisis de un *dataset*. Así, las GANs representan el mayor grado de autonomía que, hasta el momento, ha alcanzado el CG-art. Por ello, resulta útil entender su funcionamiento. Por ejemplo, si quisiéramos que una GAN cree una imagen nueva, a partir de un *dataset* de imágenes dadas, el proceso sería el siguiente:

Generative Adversarial Network (GAN) has two sub networks, a generator and a discriminator. The discriminator has access to a set of images (training images). The discriminator tries to discriminate between “real” images (from the training set) and “fake” images generated by the generator. The generator tries to generate images similar to the training set without seeing these images. The generator starts by generating random images and receives a signal from the discriminator whether the discriminator finds them real or fake. (Elgammal, Liu, Elhoseiny, & Mazzone, 2017, pág. 5)

En este sistema, luego de varias iteraciones, el generador es capaz de crear imágenes que para el discriminador tienen un valor estético similar al del *dataset* de entrenamiento original. Estas imágenes se generan exclusivamente a través de ensayo y error. La GAN consolida autónomamente las adecuaciones necesarias para engañar a su discriminador, por lo que este tipo de CG-art tiene mucha más independencia que las primeras versiones de AARON o Emmy. Recordemos que estos softwares eran codificados por humanos. En el caso de las GANs, son ellas mismas quienes adaptan su funcionamiento, no habiendo intervención humana en el proceso generativo. La única colaboración humana que requiere una GAN es un *dataset* para su discriminador.

La pintura *Portrait of Edmond de Belamy* (2018) es un ejemplo actual de GANs en artes plásticas. Como reseña Arthur I. Miller (2019), este retrato fue producido tras alimentar al discriminador de una GAN con un *dataset* compuesto de cientos de retratos clásicos fechados alrededor del siglo XIV y XV. Por su parte, el generador se dedicó a crear imágenes que fueran consideradas como arte por el discriminador. El proceso terminó con once retratos, uno de los cuales es el mencionado *Portrait of Edmond de Belamy*. Esta pintura fue subastada en Christie’s recaudando \$432,550 USD, y dejó a los críticos preguntándose si aquello era realmente arte. A pesar de la



autonomía que poseen las GANs, aún existe una cierta resistencia a la idea de que un algoritmo pueda crear arte.

El artículo “Putting the Art in Artificial: Aesthetic Responses to Computer-Generated Art” (Chamberlain, Mullin, Scheerlinck, & Wagemas, 2018), demostró empíricamente que existen preconceitos negativos hacia el CG-art. En particular, se evidenció que una obra es considerada estéticamente menos valiosa solo por ser generada por computador. Chamberlain, et al. quisieron ver si ante pruebas ciegas este prejuicio se mantenía. Para ello, pidieron a un grupo de personas que evaluase obras de CG-art y obras humanas, pero sin indicar quién las había creado. Los resultados mostraron que, ante evaluaciones ciegas, el público consideraba que el CG-art era cualitativamente mejor que el arte humano.

En definitiva, este breve panorama del CG-art en la actualidad nos ha mostrado que, gracias a las GANs, los computadores generan obras de manera autónoma. Hoy en día, la cuestión a decidir es más bien si pueden estas creaciones maquinales ser consideradas arte. Sabemos que se ha verificado el sesgo negativo que existe hacia el CG-art, y que este prejuicio desaparece en pruebas ciegas. Es por ello que en este artículo postulo que el CG-art no puede excluirse arbitrariamente del dominio artístico. Este tipo de ideas son generalmente abarcadas desde teorías estéticas, psicológicas o informáticas. Por ello, resulta novedoso que, en el presente artículo, este postulado sea construido desde la filosofía social de John Searle. Para llegar a aquel punto, debemos revisar antes la taxonomía que George Dickie hace sobre las teorías de arte. Esto es precisamente lo que se abordará en la siguiente sección.

4. Modo de existir del arte: tipo natural y cultural

Para Dickie (1997) los humanos y otros seres vivos realizamos ciertas actividades de manera espontánea. Por ejemplo, reunir comida, reproducirse o vivir en grupo. Así, las actividades de tipo-



natural son comportamientos que se encuentran, de cierto modo, fijados dentro de nuestros genes. Por otro lado, al menos los humanos somos capaces de realizar actividades de tipo-cultural. Formas particulares de vivir en comunidad, de obtener alimento o de cazar, son convenciones sobre comportamientos que originariamente eran de tipo-natural. Por ejemplo, la actividad de tipo-natural de la reproducción sexual, ha sido convencionalmente adaptada a la actividad de tipo-cultural del matrimonio. Para nosotros, lo importante es tener claro que las actividades de tipo-cultural no se encuentran fijadas genéticamente del mismo modo que las actividades de tipo-natural. Dickie sostiene que esta división es especialmente útil para entender el modo de existencia del arte. Esto lo lleva a considerar que las teorías de arte pueden ser de dos tipos: natural o cultural.

Una teoría de arte de tipo-natural “would be one in which it is claimed that art first emerged as a result of natural-kind activity and that art has continued to be created as a result of natural-kind behavior” (Dickie, 1997, pág. 26). Este tipo de teorías concibe al arte como una actividad independiente de las concepciones estéticas que puedan darse en diferentes momentos y culturas (Guijarro, 2016). En este caso el arte tendría un modo de existir que sería independiente de las convenciones sociales. Se debe tener en cuenta que una teoría de arte de tipo-natural puede adecuarse culturalmente. Por ejemplo, dentro de las artes visuales puede restringirse la forma de pintar al estilo impresionista. No obstante, el proceso creativo artístico de fondo sigue siendo considerado una actividad de tipo-natural (Dickie, 1997).

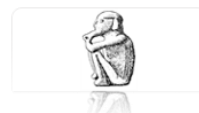
Por otro lado, una teoría de arte de tipo-cultural postula que debe existir una estructura institucional que sirva de matriz para toda obra de arte (Dickie, 1997). Puesto que las actividades de tipo-cultural son convenciones, se requiere entonces un acuerdo sobre qué será entendido por arte. Por ejemplo, podría acordarse tener por arte a todo lo que se encuentre en un museo. En este caso, sería el museo sería la estructura institucional que decidiría si una determinada obra tiene el estatus de arte. Otro tipo de estructura institucional podría ser un determinado manifiesto acordado por ciertos artistas. En ambas situaciones, no existiría una actividad de tipo-natural que intrínsecamente deba ser



considerada arte. Si la ontología del arte es de tipo-cultural, existirá solo como un estatus que un grupo acuerda conceder a una determinada obra.

Podemos notar que una teoría de tipo-cultural está abierta a eventuales desacuerdos sobre qué es arte. Históricamente, el desarrollo tecnológico ha hecho patente a este problema. Se puede mencionar, por ejemplo, el caso de la fotografía, que en sus inicios fue ampliamente rechazada como manifestación artística (Hertzmann, 2018). En el ámbito musical, las primeras inclusiones de aparatos electrónicos provocaron debates similares en los que se discutió si la música electrónica era algo más que ruido (Guerreiro, 2012). El CG-art se enfrenta a dificultades similares dentro de una teoría de arte de tipo-cultural. Así, una teoría de tipo-cultural debería discutir y argumentar por qué las creaciones de una máquina o algoritmo cuentan o no como arte. Puesto que esta teorización es de tipo convencional social, cualquier tipo de sesgo en contra del CG-art, podría negar su condición de arte. Como mencionamos anteriormente, investigaciones recientes han demostrado que este prejuicio negativo es una realidad (Chamberlain, Mullin, Scheerlinck, & Wagemas, 2018). Es más, de manera arbitraria, un determinado grupo podría acordar que el arte debe ser producido por humanos y no por máquinas. Por lo anterior, una teoría de tipo-cultural no parece adecuada para defender el carácter de arte del CG-art.

En vista de lo anterior, sostengo que la mejor forma de explicar el fenómeno del CG-art, debe fundamentarse en una teoría de arte de tipo-natural. Puede parecer extraño defender el valor estético de las creaciones de los computadores—que están basadas en aplicaciones de la IA—y, al mismo tiempo, apelar a que el arte tiene un modo de existencia de tipo-natural. Es por ello que sostengo una forma alternativa de ver este desarrollo. Supongamos que el arte tiene un modo de existencia de tipo-cultural. Esto requiere que exista un acuerdo o convención sobre qué es arte. Por lo tanto, debería ser posible decidir si una determinada obra cuenta con el estatus de arte dentro de un contexto dado. En la siguiente sección intentaré mostrar que esta decisión no está abierta a la arbitrariedad de una convención cultural. Por lo tanto, el arte no podría tener un modo de existencia de tipo-cultural. En



definitiva, postulo acá que la teoría de arte que explique de mejor forma el CG-art, debe ser de tipo-natural. Considero que la filosofía de la sociedad de John Searle puede ayudar a descartar la concepción de que el arte tiene un modo de existir de tipo-cultural. Esto se verá en la siguiente sección.

5. Funciones agentivas: causales y de estatus

Dentro de la filosofía de la sociedad, Searle presta atención a la capacidad que tienen los seres humanos para imponer funciones a ciertos objetos. Por ejemplo, la piel de un animal puede cumplir la función de abrigarnos, o un papel puede cumplir la función de un contrato de arriendo. Searle las llama funciones agentivas (2010). Dentro de esta idea podríamos entender que una determinada obra puede cumplir la función agentiva de arte. Por ejemplo, en *In Advance of the Broken Arm* (1964)—el clásico *readymade* de Marcel Duchamp—una pala de nieve, además de ser una pala de nieve, está funcionando como una obra de arte.

Para nuestros propósitos, resulta útil distinguir dos subtipos de funciones agentivas, a saber, funciones agentivas causales y funciones agentivas de estatus. Esta subdivisión, si bien es realizada por Vitor Guerreiro (2012), está basada en *La construcción de la realidad social* (Searle, 1997). Las funciones agentivas causales son las que se dan de un modo natural, como una piedra usada a modo de pisapapeles, o los artefactos contruidos específicamente para cumplir funciones, como las sillas o los destornilladores. Podemos notar que la función, por ejemplo “destornillar”, depende solamente de la estructura física del artefacto y no de las concepciones que se tengan sobre aquel. Es decir, una piedra siempre podrá funcionar como un pisapapeles. Del mismo modo, un destornillador siempre podrá destornillar. En ambos casos, las funciones agentivas no son creadas por el uso, sino más bien descubiertas.



De modo distinto, las funciones agentivas de estatus son aquellas que requieren “that there be a collectively recognized status that the person or object has, and it is only in virtue of that status that the person or object can perform the function in question” (Searle, 2010, pág. 7). Por ejemplo, un billete puede cumplir la función de contar como dinero, sí y solo sí es reconocido como tal. Searle afirma que todas las funciones de estatus son creadas por actos de habla, específicamente por *declaraciones*. Así, una diferencia fundamental entre funciones agentivas causales, y funciones agentivas de estatus es que estas últimas son dependientes del lenguaje.

Guerreiro (2012) pone especial atención a la estructura que tienen estas funciones. En particular señala que:

According to Searle, the basic structure of all status-functions is *X counts as Y in C*, i.e., some object (X) counts as embodying a function (Y) in a context (C). Counting X’s as Y, through shared representation (what Searle calls *collective intentionality*), creates and assigns *power*, generating properties of X’s that they can’t have in virtue of physical structure alone. (pág. 37)

Teniendo presente lo anterior, podemos analizar la taxonomía de teorías de arte propuesta por Dickie. Notamos que las teorías de arte de tipo-natural apelan a funciones agentivas causales. Según esta idea, una obra de arte posee intrínsecamente el estatus de arte, y la sociedad no puede negárselo a través de una declaración que diga lo contrario. Esto es especialmente útil al analizar el estatus de arte del CG-art. Consideremos por ejemplo la obra *Portrait of Edmond de Belamy* (2018) antes mencionada. Como sabemos, esta pintura fue creada por una GAN, lo que ha motivado que críticos cuestionen su valor estético. Pues bien, si el arte tiene un modo de existir de tipo-natural, esta crítica no es capaz de quitar el estatus de arte al retrato en cuestión. Es más, aunque se reuniesen todos los críticos de arte y acordasen que las creaciones de GANs no son arte, esta declaración no afectaría en modo alguno al CG-art. Es decir, desde las teorías de arte de tipo-natural, se debe concluir que el CG-art será arte si y solo si sus obras poseen intrínsecamente ese estatus. En este caso, la sociedad no está habilitada a decidir nada al respecto.



Por su parte, las teorías de arte de tipo-cultural apelan a funciones agentivas de estatus. Es decir, según esta idea ninguna obra posee intrínsecamente el estatus de arte, y es la sociedad quien debe atribuírselo mediante una declaración de la forma: *X cuenta como Y en C* (Guerreiro, 2012). Veamos esto con un ejemplo. Consideremos nuevamente la obra *Portrait of Edmond de Belamy*. Dentro de una teoría de arte de tipo-cultural tendríamos que:

$$X \text{ cuenta como } Y \text{ en } C$$

En la fórmula, X corresponde al output de una GAN, en este caso, *Portrait of Edmond de Belamy*; Y es el estatus de arte; C es el mundo del arte del siglo XXI. Así, tenemos que:

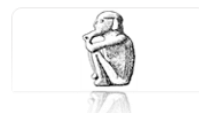
$$\textit{El output de una GAN cuenta como arte en el mundo del arte del siglo XXI.}$$

Desde la visión de una teoría del arte de tipo-cultural, no hay nada en *Portrait of Edmond de Belamy* que lo haga intrínsecamente ser considerado arte. Esto solo sucede tras un acuerdo materializado a través de una declaración. En la siguiente sección intentaremos mostrar que esta fórmula no puede aplicarse arbitrariamente, es decir, que el estatus de arte no es algo que se pueda decidir de modo convencional.

6. Función de estatus. Un segundo análisis

Acabamos de ver que la asignación de una función de estatus tiene la forma general *X cuenta como Y en C*. Intentaremos exponer que esta fórmula no se puede aplicar libremente en el caso del arte. Esto, pues en este artículo se defiende que la mejor explicación al fenómeno del CG-art es dada por una teoría de arte de tipo-natural, y no por una teoría de tipo-cultural. Puesto que las teorías de tipo-cultural descansan en funciones agentivas (impuestas mediante declaraciones), mostrar que el arte es un fenómeno independiente del lenguaje nos ayudaría a descartarlas.

Comenzaremos por atender a una particularidad de las funciones de estatus, esta es, su autorreferencialidad. Como Guerreiro (2012) señala, el caso típico que Searle discute con especial



lucidez es el dinero. Parte de la definición misma de dinero, es contar como dinero, es decir, ser representado como tal. Para Searle (1997) esto no es un problema, pues:

Mientras se conciba al objeto en el desempeño de su papel en las prácticas, no necesitamos realmente que la palabra «dinero» figure en la definición del dinero, de manera que no hay circularidad ni regreso infinito alguno. La palabra «dinero» funciona como una reserva de plaza para la articulación lingüística de todas esas prácticas. Para creer que algo es dinero no se necesita realmente la palabra «dinero». (págs. 68-69)

No es necesaria la palabra dinero, pues el dinero, como función agentiva de estatus, es *en sí mismo* independiente del lenguaje. Postulo que: en la fórmula *X cuenta como Y en C*, si el dinero es la función de estatus *Y* que se está añadiendo a un *X*, solo puede ocupar el lugar de *Y*. Esta idea no es de sentido común por lo que me extenderé ejemplificando:

- 1) La asignación de funciones de estatus tiene la forma *X cuenta como Y en C*.
- 2) Si consideramos como *Y* al dinero podemos tener, por ejemplo:

Un billete cuenta como dinero en C

Una moneda cuenta como dinero C

- 3) Si consideramos como *X* al dinero tenemos que:

Dinero cuenta como dinero en C

La sentencia *dinero cuenta como dinero* evidencia que se está confundiendo la *asignación de función de estatus* con la *función de estatus*. Que la sociedad pueda asignar funciones de estatus a través de la forma *X cuenta como Y en C*, no implica que las funciones de estatus puedan ser creadas. Las funciones de estatus que se están asignando ocupan siempre el lugar de *Y*.

Para aclarar un poco más este punto podemos utilizar el término *apertura bruta* acuñado por Rodrigo Guijarro (2016). Este investigador afirma que, “un hecho institucional tendrá mayor apertura bruta cuantos más hechos brutos sean susceptibles de ser tomados como *X* para la fórmula constitutiva que genera el hecho institucional *Y* en cuestión.” (pág. 29). Si nuestra *Y* es dinero, la apertura bruta



puede incluir como posibles X a billetes y monedas. Aún más, si nuestra Y es, por ejemplo, prestigio, nuestra X sí puede abrirse a un hecho institucional como el dinero. En este último caso:

X cuenta como Y en C

Dinero cuenta como prestigio en C

Lo anterior es posible, pues no es intrínseco al dinero contar como prestigio. Distinto es el caso en el que X e Y coinciden, esto es:

Dinero cuenta como dinero en C

Podemos ver que sí es intrínseco al dinero contar como dinero, por lo que concluimos: en la fórmula X cuenta como Y en C , X debe ser distinto de Y . Si X es igual a Y , no existe real asignación de función de estatus.

Volviendo a nuestro problema original, si el arte tiene un modo de existencia de tipo-cultural, entonces tendría un problema análogo al del dinero. Específicamente, que parte de la definición de arte sea contar como arte, implica que la misma palabra *arte* es innecesaria. Así:

1) La asignación de funciones de estatus tiene la forma *X cuenta como Y en C*.

2) Si consideramos como Y al arte podemos tener, por ejemplo:

Un cuadro cuenta como arte en C

Un urinal cuenta como arte en C

3) Si consideramos como X al arte tenemos que:

Arte cuenta como arte en C

Al igual que en el caso del dinero, la sentencia *arte cuenta como arte* evidencia que se está confundiendo la *asignación de función de estatus* con la *función de estatus*.

En definitiva, la autorreferencialidad de las funciones de estatus nos ha permitido distinguir entre *asignar una función de estatus* y *lo que realmente es una función de estatus*. Para asignar una función de estatus utilizamos el lenguaje, pero lo que realmente *es* una función de estatus es independiente del lenguaje. “Language extends power ‘at will’, but *what* that power *is* isn’t decided



by us” (Guerreiro, 2012, pág. 39). Es decir, ninguna declaración puede crear una función de estatus, sino solo evidenciar su existencia, que es independiente del lenguaje.

7. El modo de existencia del CG-art

En la sección pasada mostramos que, si el arte es una función de estatus, su apertura bruta se encuentra limitada hasta su autorreferencialidad. Es decir, en la fórmula *X cuenta como Y en C*, el arte no puede al mismo tiempo ocupar el lugar de *X* e *Y*. Esto nos lleva a concluir que el arte es un fenómeno independiente del lenguaje. La implicancia fundamental para nosotros es que no puede existir ninguna estructura institucional que, convencionalmente, declare qué es el arte. Por lo tanto, según la taxonomía de teorías del arte de Dickie, el arte no puede tener un modo de existir de tipo-cultural.

Lo anterior nos lleva a considerar que la ontología del arte es del tipo-natural. Esto permite afirmar que, el arte se origina sin la necesidad de ningún acuerdo social. Siguiendo a Dickie (1997), las obras de arte emergen de actividades de tipo-natural, tales como poner pintura sobre un lienzo. Lo que sí puede hacer la sociedad es adecuar culturalmente estas actividades de tipo-natural (Guijarro, 2016). Por ejemplo, acordar que cuando la actividad de tipo-natural de pintar cumpla determinadas reglas, será subclasificada dentro de un estilo artístico específico. Sin embargo, Dickie insiste en que el proceso creativo de fondo sigue siendo una actividad de tipo-natural.

Podemos concluir entonces que una obra de CG-art, por ejemplo, la ya citada *Portrait of Edmond de Belamy* no puede perder arbitrariamente su estatus de arte a través de una convención. Si hiciéramos eso, estaríamos considerando que el arte tiene un modo de existir de tipo-cultural, y eso es precisamente lo que acabamos de negar. Por el contrario, el estatus de arte de este retrato viene dado porque su proceso de base, poner pintura sobre un lienzo, es una actividad de tipo-natural. La única adecuación cultural que se puede hacer al respecto, es acordar considerar que la actividad de



tipo-natural de pintar, cuando es realizada por un computador, pertenecerá al subtipo específico de CG-art. Esta adecuación no menoscaba el estatus de arte de las creaciones algorítmicas.

8. Conclusiones

Este artículo tuvo como objetivo mostrar que el CG-art no puede excluirse arbitrariamente del dominio artístico. Para ello se utilizó la distinción hecha por Dickie entre teorías del arte de tipo natural y cultural. Luego, utilizando el concepto función de estatus de Searle, se propuso considerar al arte como un fenómeno independiente del lenguaje. Complementando ambos enfoques sostuve que el arte tiene un modo de existir de tipo-natural, no cultural. Esto implica que la sociedad no puede negar el carácter de arte a las creaciones algorítmicas. Así, la idea de que las máquinas pueden crear arte fue fortalecida.

Referencias

- Adam, D. (2019). Art attribution: AI enters the fray. *Nature*, 570, 161-162. doi:10.1038/d41586-019-01794-3
- Boden, M., & Edmonds, E. (2009). What is generative art? *Digital Creativity*, 20(1-2), 21-46. doi:10.1080/14626260902867915
- Chamberlain, R., Mullin, C., Scheerlinck, B., & Wagemas, J. (2018). Putting the Art in Artificial: Aesthetic Responses to Computer-Generated Art. *Psychology of Aesthetics Creativity and the Arts*, 12(2), 177-192. doi:10.1037/aca0000136
- Dickie, G. (1997). Art: Function or Procedure: Nature or Culture? *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 55(1), 19-28. doi:10.2307/431601
- Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (June de 2017). CAN: Creative Adversarial Networks Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms.



- Eighth International Conference on Computational Creativity*. Atlanta. Recuperado el 23 de Junio de 2017, de <https://arxiv.org/abs/1706.07068v1>
- Guerreiro, V. (2012). Thinking Clearly About Music. *Teorema: Revista Internacional de Filosofía*, 31(3), 25-47. Obtenido de <http://www.jstor.org/stable/43046954>
- Guijarro, R. (2016). La literatura en la ontología social de John Searle. *Revista de Literatura*, 78(155), 11-36. doi:10.3989/revliteratura.2016.01.001
- Hertzmann, A. (2018). Can Computers Create Art? *Arts*, 7(2), 18. doi:10.3390/arts7020018
- Lenz, M. (2018). Early Argentine Computer Art at the Victoria & Albert Museum. *Journal of Design History*, 31(2), 154-166. doi:10.1093/jdh/epx035
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. (Ó. Fontrodona, Trans.) Barcelona: Paidós Ibérica.
- Miller, A. (2019). *The Artist in the Machine: The World of AI-Powered Creativity* (Kindle ed.). Cambridge: The MIT Press.
- Searle, J. (1997). *La construcción de la realidad social*. (A. Domènech, Trans.) Barcelona: Paidós Ibérica.
- Searle, J. (2010). *Making the Social World: The Structure of Human Civilization*. Oxford: Oxford University Press.



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)