

# Agente provocador

Mario Klingemann es pionero en el uso de la Inteligencia Artificial aplicada al arte.

Adrián de Paula

La Inteligencia Artificial no va a acabar con el arte pero hará más difícil la vida a los creadores mediocres”, pronostica Mario Klingemann (Laatzen, 1970), una de las voces más autorizadas en la materia por ser artífice de un software pionero capaz de imaginar arte, y autor de la primera obra de arte concebida con inteligencia artificial (IA), *Memories of Passersby I*, vendida en Sotheby’s. Su última invención es un perro-robot crítico de arte llamado A.I.C.C.A. que adopta la apariencia de un terrier de esponjoso pelo blanco y es capaz de generar breves textos sobre las obras de arte que observa gracias a una compleja tecnología que utiliza ChatGPT y algoritmos. Esta “escultura performativa” ha sido desarrollada dentro del programa ONKAOS, una de las líneas de apoyo a la creación *new media* de la Colección SOLO, y se ha desarrollado en colaboración con el estudio madrileño Maedcore, encargado de la ingeniería robótica. El resultado es un peludo *agent provocateur* que abre el debate sobre el sentido de la IA, el papel de los robots en el campo creativo y el concepto de “ojo crítico”.

¿Cómo surgió la idea de A.I.C.C.A.? Yo lo veo como

Inspirado en los autómatas ambulantes de los siglos XVIII y XIX, este perrito ha sido concebido como un artista que visitará exposiciones y ferias de todo el mundo. En una época de sobrecarga visual y disminución de la capacidad de atención humana, Klingemann sugiere con ironía que “parece haber un hueco para las máquinas que prestan atención”. El científico alemán ve a los críticos de arte como facilitadores pero también como guardianes. “El hecho de escribir o no sobre un determinado artista ya es un acto de control. Si un crítico conocido nunca escribe sobre ti, probablemente no eres nadie. Incluso recibir una mala crítica es mejor que ser ignorado. Que no escriban sobre ti es lo peor que te puede pasar”, añade.

«No creo que la IA sustituya al artista»

una continuación natural de mi trabajo con la IA en el contexto artístico. Mis primeras investigaciones se centraron principalmente en los aspectos visuales de la IA generativa, pues en la fase inicial, entre 2014 y 2019, hacer eso todavía era difícil y me sirvió de acicate para seguir explorando en una determinada dirección. Un poco más tarde, la investigación para la generación de textos mejoró permitiendo conseguir resultados significativos que, para mí, ya eran más que una “curiosidad novedosa”, y ahí fue cuando creé mi obra *Appropriate Response*.

¿En qué etapa nos encontramos ahora? En una en la que herramientas como ChatGPT o Midjourney han convertido la IA generativa en algo cotidiano que permite a todo el mundo hacer sus pinitos como escritor o artista, lo que, como era de esperar, produce un flujo casi abrumador de información textual o visual que trata de llamar nuestra atención. Y muchos de los que lo han probado probablemente hayan experimentado que es mucho más agradable crear uno mismo que consumir las creaciones de otros. Tener que prestar atención -o peor aún, tener que dar nuestra opinión- a las creaciones de IA de otra persona puede ser tan agotador como verse obligado a mirar las instantáneas de su bebé o su mascota.

¿Y qué aporta aquí A.I.C.C.A.? Es una máquina con una paciencia infinita que está dispuesta a prestar atención e incluso a comentar lo que ve. Admiro al escritor Douglas Adams que en su libro *Dirk Gently, agencia de investigaciones holísticas* (Ed. Anagrama) inventó el “Monje Eléctrico”, un dispositivo ficticio que ahorra trabajo a sus dueños pues les permite crear cosas para que ellos no tengan que hacerlo. Fue una inspiración para mi perro robótico. Adams fue un visionario pues ahora vivimos en una realidad en la que los asistentes de IA leen, filtran y resumen nuestros correos electrónicos por nosotros, que consisten cada vez más en boletines escritos por IA o disculpas generadas por chatGPT de por qué uno no contestó antes.





**¿Qué objetivo tiene?** Evidentemente, A.I.C.C.A. es una provocación lúdica en forma de escultura performativa, aunque no estoy seguro de que sea posible provocar a nadie hoy en día en temas de arte. También me di cuenta de que este perro encaja dentro de la categoría de “crítica como espectáculo” a la que estamos cada vez más expuestos en los últimos años en forma de YouTubers viendo y reaccionando a películas o programas como “Masterchef” o uno de los innumerables “Got Talent”. Existe una atracción innegable por ver cómo se regaña o elogia a los demás pero también parece que valoramos que la gente se atreva a tener y expresar opiniones firmes sobre algo. Así que tal vez A.I.C.C.A. pueda satisfacer esas necesidades.

**¿Cómo toma las decisiones este “crítico perruno”?** En primer lugar, escanea el espacio en el que se encuentra y busca objetos que identifique como “arte”. Para ello utiliza un modelo que he entrenado con imágenes de galerías, museos, ferias de arte y salones en las que he etiquetado manualmente las obras

de arte expuestas. Por el momento, he tenido que eliminar las esculturas de aspecto humano, pues tienden a confundir a la IA, que reconoce también como obras de arte a los visitantes humanos de una exposición. Una vez que A.I.C.C.A. tenga una o varias obras de arte en su punto de mira, decide si quiere criticarlas en función de varios factores: ¿la ha analizado antes? ¿presenta características diferentes de las que ha visto antes? ¿se parece a obras que ya ha criticado antes positiva o negativamente? Por supuesto, en este estadio, A.I.C.C.A. se encuentra en una fase muy temprana, lo que significa que su criterio será relativamente indiscriminado y criticará la mayoría de las obras que vea, empezando así a construir la base de su gusto. Una vez elegida una obra, intenta hacer un primer plano (con su cámara zoom) y usa varios clasificadores para detectar objetos, estilos y también conceptos más abstractos en la imagen. También busca similitudes con obras de arte conocidas para encontrar posibles influencias o referencias.

**¿Y aquellos aspectos no visibles?** Actualmente, no tiene en cuenta nada que no se pueda ver: no conoce el nombre del artista ni el título de la obra y, como tal, no tiene ni idea de la biografía del artista ni del contexto en el que una obra concreta encaja en su periodo creativo. Así que en ese sentido podría decirse que tiene una visión del arte muy ingenua o literal, parecida quizá a la del visitante medio de un museo. Con el tiempo, irá adquiriendo capacidades adicionales o “mejoras”. Por ejemplo, con los micrófonos que ya lleva incorporados, es capaz de escuchar y tener en cuenta en su análisis la información adicional que se le comunique, así como investigar en Internet sobre el artista cuya obra está observando o tomar algunas pistas del título de la obra.

**¿Sustituirá algún día la IA al artista y al crítico de arte humanos?** No, no lo creo. Sin duda, hará más difícil la vida a los creadores mediocres, ya que la IA destaca por su mediocridad, pero quien tenga un sello propio y único podrá seguir destacando y, de hecho, será más valorado por dedicar tiempo, ser artesano e ir en contra de la corriente dominante.

**Usted ha manifestado que las máquinas artistas podrán crear “obras más interesantes” que los humanos en un futuro próximo. ¿Sigue pensando lo mismo?** Dije deliberadamente “más interesantes” y no “mejores”, ya que algo que nos resulta interesante no tiene por qué ser necesariamente bueno, basta con que capte nuestra atención y nos haga pensar en ello. Y sí, de hecho creo que esto ya ha sucedido. La IA lleva varios años dominando el debate público, lo que la hace innegablemente interesante.

«Hasta ahora la tecnología no perjudicaba al creador»

**¿Seguirá siéndolo?** La dificultad de lo interesante reside en su carácter efímero. “Esto se ha hecho con inteligencia artificial”, ya no sorprende a casi nadie, se ha convertido en la nueva normalidad en la que los creadores ya no pueden confiar únicamente en el aspecto novedoso para hacerse notar. Por supuesto, la IA puede seguir ayudando a encontrar y desarrollar temas o historias interesantes, pero estos tendrán que demostrar su valía por sus propios méritos y no por el hecho de que una máquina haya intervenido en el proceso.

**La fotografía no acabó con la pintura y la televisión tampoco con los libros, pero ¿puede la IA “acabar” con el arte tal y como lo conocemos?** No lo creo, pero sí tiene el potencial de disminuir nuestro disfrute del mismo con el paso del tiempo, simplemente creando un interminable flujo de producción en muy poco tiempo. Esto podría conducir a un cierto agotamiento a la hora de contemplar cualquier obra de arte, ya que todo podría empezar a parecer tan intercambiable y genérico que uno podría preguntarse si realmente merece la pena prestar atención a otra obra que recuerda tanto a otras cien. Lo mismo puede aplicarse a los creadores, que pueden sentir cierta desesperación por saber si aún es posible encontrar un estilo original en un espacio de posibilidades en el que todo parece existir ya en incontables variaciones. Hasta ahora, la experiencia nos ha enseñado que los humanos siempre encontrarán la forma de enfrentarse a cualquier tipo de desafío, por lo que espero que, tras la actual fase de conmoción y pavor de la IA, hallaremos nuevas formas de lidiar con ella y alcanzaremos una nueva normalidad y alguna forma de coexistencia.

**Muchos piensan que los generadores de arte por IA difuminan los límites creativos y éticos y eso hace que muchos artistas vean a las máquinas como un enemigo. ¿Lo comprende, o piensa que esta tecnología mejorará el trabajo de artistas y diseñadores?** Entiendo su punto de vista y su enfado, ya que para cierto grupo de creativos la IA supone una amenaza existencial para su medio de vida actual. Por desgracia, esto es algo que ya ha ocurrido muchas veces en la historia del progreso humano, con la diferencia de que hasta ahora no eran los artistas o los creativos los que se veían afectados por los avances tecnológicos, sino más bien los artesanos o los trabajadores manuales. A menudo, los primeros afectados por el progreso son quienes trabajan con la “última” tecnología de su época, que se ve sustituida por la siguiente; por ejemplo, los operadores de telégrafos, los reparadores de máquinas de escribir o los cajistas. Con la IA parece que los más amenazados son sobre todo los artistas digitales o conceptuales pero no creo que los pintores o ilustradores se vean tan afectados. Para aquellos que ven reducirse sus encargos, la única salida probablemente sea aliarse con la



Sanà, El Iemen, 1984

**EXPOSICIÓN**  
**01.07—19.11.2023**  
PALAU SOLTERRA, TORROELLA

**Marta Sentís**  
*Todos los días son míos*

FUNDACIÓ  
VILA CASAS

PALAU  
SOLTERRA  
TORROELLA



IA y tratar de utilizarla como acelerador, o bien tratar de mejorar su juego y centrarse en aquellos aspectos de su oficio en los que la IA es débil.

¿Alguna vez se ha visto sinceramente sorprendido por los resultados de sus experimentos artísticos con IA? Sí, me ha pasado, sobre todo en la primera fase, pero la sorpresa está estrechamente unida a la experiencia y, como tal, tiene un rendimiento decreciente cuanto más tiempo llevas en un campo. Cuanto más has visto o más tiempo llevas trabajando con un determinado sistema, más fácil te será predecir lo que ocurrirá a continuación. La sorpresa sólo puede producirse si fallas en la previsión del resultado para una entrada dada o si introduces un error involuntario en tu sistema que, si las circunstancias son las adecuadas, dará lugar un feliz accidente. Ir a la caza de sorpresas es lo que me hace seguir adelante y siempre intento encontrar nuevos métodos y enfoques para toparme con ellas.

¿Qué opina del nivel de control que ejercen sobre nuestra vida los algoritmos y el 'big data'? Lo odio profundamente. Como alguien que se pasa gran parte del día conectado a Internet y que obtiene la mayor parte de su información de las redes sociales

«Mi perro robótico es una provocación lúdica»

o de los resultados de las búsquedas, el nivel cada vez mayor con que las máquinas deciden qué es lo que debo o no debo ver y, en particular, la forma tosca y a menudo muy poco inteligente con que esas IA estiman lo que podría interesarme es frustrante, puesto que ya es casi imposible escapar de ello. Lo peor es que, como alguien que construye

este tipo de sistemas de descubrimiento a menor escala para mis propios proyectos, sé que es posible utilizar la misma tecnología para hacer algo útil que pueda mejorar tu calidad de vida. Pero como el "compromiso", los clics y las tasas de visualización de anuncios son las únicas medidas relevantes para las empresas que dominan nuestra experiencia digital, no tengo ninguna esperanza de que esto mejore en algún momento. Pero mientras exista el código

abierto y el intercambio libre y no regulado de conocimientos, al menos puedo intentar construir mis propias herramientas que me permitan filtrar el ruido y encontrar las cosas que considero relevantes.

Imágenes: Cortesía © ONKAOS



**PISSARRO**  
el padre del impresionismo

en cines  
17 y 18 de julio



Disfruta *en exclusiva* de los mejores documentales de arte desde el sofá de tu casa.



acontra+  
www.acontraplus.com

Arte en pantalla  
presenta



**VERMEER**

LA MAYOR EXPOSICIÓN DE LA HISTORIA

en cines  
a partir de septiembre

## Identidad fluida

El fotógrafo y *performer* Yasumasa Morimura reimagina el canon de la historia del arte occidental.

Jorge Kunitz

**E**stoy reescribiendo la historia a través de mi galería de personajes”, explica Yasumasa Morimura (Osaka, 1951) que empezó en 1985 a utilizar prótesis, maquillaje y vestuario para mimetizarse en arquetipos como la Mona Lisa de Leonardo, la Olimpia de Manet, La joven de la perla de Vermeer o celebridades como Andy Warhol, Marilyn Monroe o Michael Jackson, entre otros. “Lo que quería era saltar entre categorías binarias: masculino y femenino, oriental y occidental...”. Al asimilar identidades distintas, el artista japonés, un auténtico “camaleón humano”, desafía de forma imaginativa las nociones tradicionales de género, raza o nacionalidad. Mediante una suerte de revisionismo histórico, nos invita a reflexionar sobre cómo algunos protagonistas de la historia del arte han acabado convertidos en mitos anacrónicos, productos culturales o auténticos reclamos. “Hace tiempo que deseábamos contar de nuevo con la presencia de Yasumasa Morimura en nuestra programación, un artista con el que colaboramos desde hace más de veinte años, ya que sus proyectos son de los que más entusiasman al público”, expresa Juana de Aizpuru, “hemos procurado que su sexta exposición en nuestra galería coincida con PHotoEspaña, para que esta propuesta, que vincula la fotografía y el videoarte con la pintura, pueda llegar a un público más amplio.”

En la selección de fotografías que componen *A Sympósion on Self-Portraits*, el japonés se metamorfosea en algunos de los pintores más célebres de la historia, como Rembrandt, Van Eyck o Leonardo, y a

Además de fotografías, la exposición en la galería Juana de Aizpuru proyecta, por primera vez en España, el video *Egó Symposition* que descubre el trabajo que hay detrás de cada una de las fotografías de Morimura. A través de surrealistas viajes en el tiempo, podemos ver a Van Gogh caminando por las calles del actual Japón o a Rembrandt en un museo del siglo XXI. Una reunión de personalidades con la que se cuestiona la verdad universal y el concepto de autenticidad mediante un personal gesto apropiacionista. Aunque sea el único protagonista de todas sus obras, Morimura se desprende en ellas de su identidad para ofrecer una compleja lectura del ego.

«Mi obra refleja mi búsqueda de identidad»

través de estos autorretratos, analiza la evolución de la representación del “yo”.

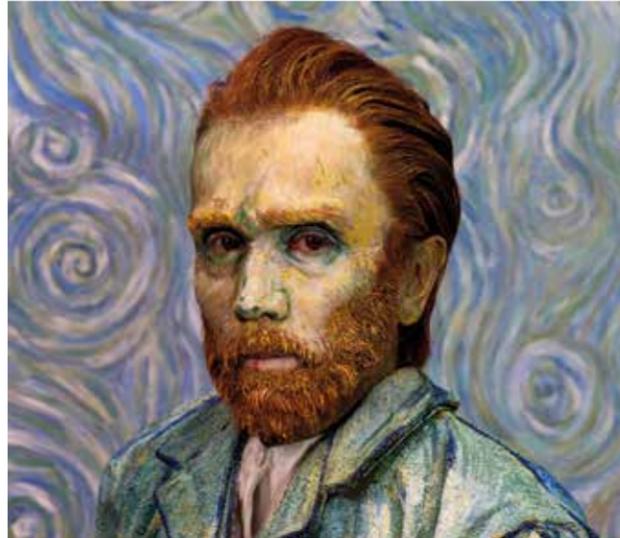
**Define su obra como “pintura que se viste”. ¿Recuerda la primera vez que se transformó en otra persona?** Desde niño me gustaba hacer monólogos. Me convertía en protagonista de historias en las que volaba o luchaba contra alguien y hacía la obra yo solo. No necesitaba público. De pequeño era muy insociable, y me sentía algo incómodo cuando tenía otros compañeros en escena o espectadores delante. De adulto, todavía sigo sin saber cómo comportarme en sociedad o cómo comunicarme con la gente. Hago arte mientras lucho contra esta falta de comunicación con el mundo. Digamos que el proyecto que llevo a cabo ahora, en el que me fotografío como otra persona, es una prolongación de aquel juego infantil. Sin embargo, este autorretrato actual es muy diferente del entretenimiento en soledad de mi infancia. En aquel, no puedes escapar del “mundo solitario”. Pero las cosas cambian drásticamente cuando lo conviertes en un acto artístico. Es como la diferencia que existe entre un diario y una novela. Un diario no es algo que se enseñe a los demás. Es un acto que está cerrado a la sociedad. Sin embargo, una novela se escribe suponiendo que alguien la leerá. En otras palabras, escribir una novela es un acto de revelación a la sociedad del universo del diario. Del mismo modo, cuando mi juego solitario, que nunca estuvo abierto a la gente, se convirtió en un autorretrato artístico, pude por fin abrir mis acciones a los demás y tener un punto de contacto con ellos. Al invertir la percepción sobre mis propios defectos -no negándolos, sino haciéndolos útiles para el hecho artístico-, de alguna manera conseguí sobrevivir por mí mismo.

**Sus fotografías tienen muchas lecturas, desde la cultural y política hasta la perspectiva de género. ¿Qué pretende como artista?** Que mi trabajo se pueda interpretar desde distintos ángulos. Esto es esencial en una obra de arte. Porque no es sólo un instrumento mediante el cual afirmar una postura. Personas con valores diferentes pueden apreciar la misma obra e intercambiar opiniones distintas frente a ella. Yo quisiera que mis obras fueran como una “plaza pública” en la que personas diversas pudieran

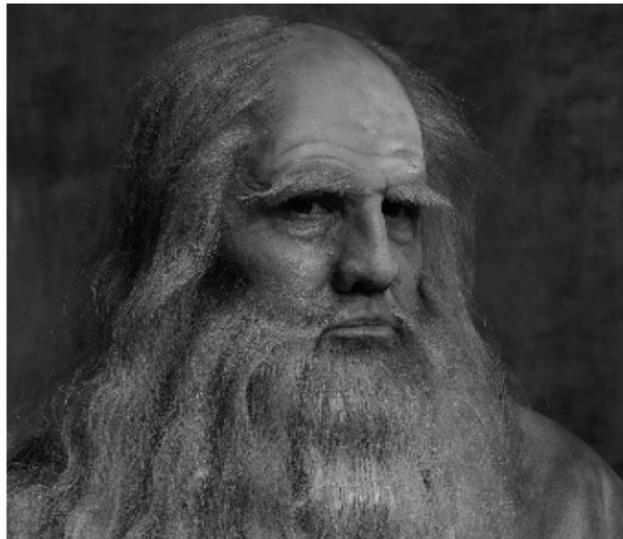




El testamento de Rembrandt, 2016



Van Gogh / Azul, 2016



Lo que dice la cara de Leonardo, 2016



Van Eyck con turbante rojo, 2016



Le Brun en la tribuna de testigos, 2016



La mano de Durero es otra cara, 2016

debatir libremente sobre ideas dispares. También espero que mis creaciones sean una "plataforma" desde la que puedan entrar y salir múltiples puntos de vista. Por supuesto, hay una serie de temas que me interesan especialmente pero en lugar de hacer hincapié en ellos, quiero que mi propuesta contenga diversidad y multiplicidad y que refleje una amplia gama de valores.

**Cuando introduce rasgos orientales en imágenes o iconos occidentales, ¿cuál es el mensaje subyacente?** Vine al mundo y crecí en Japón. Por tanto, es natural que sienta que la cultura nipona me ha influido mucho en la evolución de mi personalidad. Pero al mismo tiempo, desde la década de 1950, cuando yo nací, mi país ha recibido una enorme influencia cultural, sobre todo de Occidente. Por lo tanto, creo que en realidad he estado más influenciado por la cultura occidental (por ejemplo, por la historia del arte occidental más que por la japonesa) y he desarrollado mi propia sensibilidad estética. Tengo una mezcla de influencias japonesas y occidentales, y como resultado de esto, cuando era más joven, sentía que no podía dar una respuesta clara a la pregunta de quién era. Me hallaba en un estado tal en el que no era capaz de determinar mi identidad. Aún sigo sintiéndome así, y por si fuera poco, mientras luchaba contra la ambivalencia entre "Japón" y "Occidente", que convivían en oposición, poco a poco empecé a reflexionar sobre el hecho de que puede que hubiera estado demasiado ciego ante otros ámbitos culturales, otras regiones de Asia, por ejemplo, de las que Japón forma parte. Así que la cuestión sobre mi propia identidad se fue haciendo cada vez más compleja. Creo que el hecho de que en mi obra yo, un individuo oriental, sea visto a menudo como un icono occidental es un reflejo sincero de mi propia búsqueda de identidad.

**¿Lleva la cuenta de cuántos personajes históricos ha interpretado hasta ahora?** Al crear mis obras de arte, siempre he tenido algún tipo de razón para elegir al personaje en cuestión, y siempre he pensado en cómo dar forma a esa razón. Sin embargo, aparte de estos motivos, cuando echo la vista atrás, percibo algo más. Me he dado cuenta de que, a menudo, en los temas que escojo, hay lesiones corporales. El autorretrato de Van Gogh con la oreja cortada. Judith decapitando a Holofernes. David descabezando a Goliat. Frida Kahlo, que se sometió a innumerables operaciones. Yukio Mishima, que se suicidó destripándose. O la escena del tiroteo en la guerra de Vietnam, por ejemplo. Siempre me han obsesionado estos asuntos y las imágenes de los personajes "físicamente heridos". Esto



Diálogo conmigo mismo, 2001

no significa necesariamente que yo tenga tendencia a autolesionarme, pero estoy convencido de que el dolor es el detonante que despierta la sensibilidad, es decir, que no es posible el acto artístico sin sufrimiento, tristeza y dolor. Por supuesto, por otro lado, también plasmamos la "verdad", el hecho de que la vida es, al mismo tiempo, una tragedia y una comedia. Por cierto, respecto al número total de personajes de los que me he disfrazado me gustaría contarlo bien alguna vez. Es una broma, pero si pidiera un récord Guinness, podría ser reconocido como 'el artista que se ha disfrazado de más personas en el mundo'.

### «Me obsesionan los personajes heridos»

**Ha visitado España muchas veces ¿hay artistas españoles entre sus favoritos?** Siempre me han fascinado las Meninas. Por eso, cuando vi el cuadro por primera vez en vivo me emocioné muchísimo. También guardo bonitos recuerdos de mi visita nocturna a la galería de Velázquez en el Museo del Prado, cuando no había nadie, para fotografiarla para una obra que estaba creando sobre el tema de Las Meninas. Velázquez es uno de los artistas que más admiro.

Imágenes cortesía del artista y Galería Juana de Aizpuru