



Yagmour Figuera, Jhoerson. "Escrituras no-creativas de la IA: variables algorítmicas y reimaginaciones textuales en Los Campos Electromagnéticos de Jorge Carrión". *Estudios de Teoría Literaria. Revista digital: artes, letras y humanidades*, noviembre de 2023, vol. 12, n° 29, pp. 20-31.

Escrituras no-creativas de la IA: variables algorítmicas y reimaginaciones textuales en *Los Campos Electromagnéticos* de Jorge Carrión¹

Non-Creative Writings of AI: Algorithmic Variables and Textual Reimaginations in *Los Campos Electromagneticos* by Jorge Carrión

Jhoerson Yagmour Figuera²

ORCID: 0000-0002-5984-748X

Recibido: 14/08/2023 || Aprobado: 02/10/2023 || Publicado: 17/11/2023

Resumen

El presente artículo explora el vínculo entre creatividad e inteligencia artificial en el escenario cultural de producciones colaborativas entre autores humanos y artificiales. Se propone una exploración resignificante del término creatividad y sus particularidades dentro de la masificación de la cultura digital a partir de la idea de "escritura no-creativa" de Kenneth Goldsmith (2015). Desde esta perspectiva se explora el texto *Los Campos Electromagnéticos* de Jorge Carrión (2023), construido junto al Taller Estampa y GPT-2 y 3. En el análisis, se propone una revisión del acto creativo como estructura exclusivamente antropocéntrica y se valoran los errores, alucinaciones, ficciones y espejos que la escritura generada por inteligencia artificial produce, como una forma algorítmica de reimaginación textual.

Palabras clave

Creatividad; ChatGPT; algoritmo; inteligencia artificial; escritura

Abstract

This article explores the link between creativity and artificial intelligence in the cultural landscape of collaborative productions between human and artificial authors. It proposes a resignifying exploration of the term creativity and its peculiarities within the proliferation of digital culture, drawing from Kenneth Goldsmith's concept of "uncreative writing" (2015). From this perspective, the text *Los Campos Electromagnéticos* by Jorge Carrión (2023), co-created with Taller Estampa and GPT-2 and 3, is examined. In the analysis, we propose a reassessment of the creative act as an exclusively anthropocentric structure, and the errors, hallucinations, fictions, and mirrors generated by artificial intelligence writing are valued as an algorithmic form of textual reimagination.

Keywords

Creativity; ChatGPT; algorithm; artificial intelligence; writing.

¹ Este trabajo es un resultado del Núcleo Milenio NCS2022_065, "Futuros de la Inteligencia Artificial y sus implicancias socioculturales en Chile y América Latina".

² Investigador postdoctoral en el Núcleo Milenio FAIR. Doctor en Literatura egresado de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Magíster en Literatura Latinoamericana - Universidad Simón Bolívar, Venezuela. Investiga cultura y literatura digital latinoamericana, especialmente el problema de la temporalidad en su dimensión estética y política. Contacto: Jhoerson.yagmour@gmail.com



Introducción

Con la masificación mediática y cultural de los nuevos motores de inteligencia artificial (*ChatGPT, Dall-E, Bard, MidJourney*, etc), han surgido una serie de debates en torno a las capacidades productivas y creativas de estas tecnologías. En la cultura digital, especialmente en las redes sociales, estas han sido puestas a disposición del público general para producir contenido mediático, sea texto, imágenes y/o videos con un enfoque orientado hacia el marketing y la generación de plusvalía a través de la denominada economía de la atención (Celis, 2017). En el ámbito artístico, numerosas obras de diferentes áreas han aumentado su experimentación con la inteligencia artificial (desde ahora IA), principalmente desde tres focos: “focusing on AI’s potential as a creative instrument, nonhuman collaborator and subject of social critique” (Bunz et al.).

El *Creative AI Lab*, fundado en el 2019 por Mercedes Bunz y Eva Jäger a través de una colaboración entre *Serpentine’s R&D Platform* y *King’s College London’s Department of Digital Humanities*, asume el término “creativo” como una de las cinco variables que caracterizan a la IA en los terrenos actuales del arte. En su manifiesto teórico, señalan que la inteligencia artificial creativa “has already stabilised into a substantial subfield populated by practitioners who break down traditional disciplinary boundaries” (4), lo que genera una “destabilisation of ecosystem roles, such as artist, curator, technologist (engineer/programmer), theorist and producer” (4). Para el laboratorio, esto suscita dos problemas superpuestos. El primero tiene que ver con búsquedas artísticas que exploran el funcionamiento interno del *Machine Learning* y las tendencias algorítmicas de la IA; el segundo, con la incorporación de estas tecnologías a la producción de “visual or textual artefacts” que se encuentran más imbricados con el trabajo de producción y confección de la obra. En este segundo nivel, en el que se sitúa el presente trabajo, se hará una reflexión crítica sobre el sentido de la “IA creativa”, tomando como objeto de estudio las propuestas de Jorge Carrión en *Los Campos Electromagnéticos* (2023), tanto en sus elucidaciones teóricas como en las experimentaciones que fueron construidas junto al Taller Estampa y GPT-2 y 3.

Se pensará el problema desde el vínculo que genera la colaboración entre formulaciones humanas y textualidades generadas por IA; dicho de otro modo, se abordará la idea de la creatividad tomando como base la obra de Carrión como metonimia de aquellas obras literarias que son consecuencia de la conjunción entre humano y máquina. Precisamente el carácter de estas producciones colaborativas ha generado un debate en torno a las autorías no humanas y al problema de la creatividad visto desde una óptica enteramente antropocéntrica, en una constante comparativa entre las capacidades maquínicas y orgánicas (Hui). Con respecto a la relación entre IA y creatividad, en *El Nooscopio de manifiesto: La inteligencia artificial como instrumento de extractivismo del conocimiento*, Matteo Pasquinelli y Vladan Joler realizan el siguiente cuestionamiento:

¿El aprendizaje maquínico puede crear obras que no sean imitaciones del pasado? ¿El aprendizaje maquínico puede extrapolarse más allá de los límites estilísticos de sus datos de entrenamiento? La “creatividad” del aprendizaje maquínico se limita a la detección de estilos a partir de sus datos de entrenamiento y luego a la improvisación aleatoria dentro de esos estilos. En otras palabras, el aprendizaje maquínico puede explorar e improvisar sólo dentro de los límites lógicos que están establecidos por los datos de entrenamiento (33-34).

Como bien señala Leonardo Solaas, existe acá “un intento tranquilizador de reponer la centralidad de lo humano al desplazar el aprendizaje maquínico al lugar de la herramienta (de

conocimiento)” (s/p). Esta perspectiva antropocéntrica limita el acto creativo a la ruptura con el pasado y, en el caso de la IA, se piensa que sería verdaderamente creativa si fuera capaz de superar la estructura paradigmática con la que fue entrenada. Pero cabe preguntarse si acaso no es la creatividad humana también víctima de ese proceso de educación cultural con la tradición y reconstrucción imaginativa de tropos o estilos preexistentes. O si las nuevas producciones culturales no tienen como mínimo algún vestigio de alguna voz previa. Solaas se hace algunas preguntas clave en este aspecto: “¿No somos acaso también máquinas de repetir? [...] ¿No trabajamos siempre sobre la recombinación de materiales ya existentes? ¿No es acaso el cliché, por necesidad, siempre nuestro material y nuestro medio?” (s/p).

La improvisación dentro de los límites lógicos, a la que aluden Joler y Pasquinelli, se centra en una visión objetivista de las IA, como si todos sus resultados fueran coherentes y acertados dentro del marco de una lógica inexpugnable. Sin embargo, los datos que arrojan las experiencias con interfaces como *ChatGPT* y otras, muestran que existe un número de fenómenos no enteramente lógicos (como la alucinación, los *glitches* y las respuestas en galimatías) que dan cuenta de ciertas fugas y azares propios que, en el plano de la información fáctica, resultan en desventajas, pero que en la producción artística adquieren valor estético y se incorporan como un sello maquínico.

Metodológicamente, es necesario señalar que el propósito de este análisis no es preguntarse si en efecto los motores de producción textual construidos desde el *machine learning* pueden ser creativos o no, sino más bien revisar la idea misma de creatividad desde sus presupuestos antropocéntricos y ver cómo la técnica se incorpora en la ecuación del acto creativo, en especial en la confección de discursos que se consideran literarios. Es contraproducente enfrentar la idea clásica de la creatividad humanista con los generadores de texto “inteligentes” puesto que, si bien es cierto que la IA replica las pulsiones y deseos de sus creadores, y que no se encuentra ajena a los sesgos ideológicos con los que fue creada, es necesario ver más allá de su emulación antropomórfica y precisar las particularidades de su discurso. Además, la llegada del mundo digital -previo al auge de las IA *mainstream*- ya había puesto en duda la propia noción de lo creativo, a partir de una redimensión de la materialidad del lenguaje, su producción, difusión y recepción.

1. Un estadio previo: las producciones no-creativas

En el entramado contemporáneo de las artes, la IA se ha establecido no solo como herramienta, sino como coprotagonista en la configuración de las obras artísticas, especialmente en el dominio poético y literario. Esta inserción tecnológica ha traído consigo una “extensive theoretical and art-historical discussion” (Bunz et al. 5), que parte por intentar conceptualizar las operaciones de la técnica de la inteligencia artificial y sus injerencias en el acto artístico, lo que se ha expandido hacia “philosophical debates around authorship, agency and creativity” (Bunz et al. 5). Sin embargo, estos debates ya habían sido suscitados por la literatura digital en su estado previo a la masificación de las IA, puesto que estos artefactos desafiaban las nociones tradicionales de creatividad, linealidad, autoría y permanencia, al incluir algoritmos, bots e interfaces generativas (Gainza; Giovine; Gache). Estos cambios introdujeron una tensión en las prácticas de lectura y escritura, puesto que generaron participaciones ergódicas (Aarseth) y, a menudo, multidireccionales del lector, construyendo nuevos pactos de interpretación. Además, la infraestructura tecnológica subyacente –plataformas, algoritmos, interfaces– propició el repensar los mecanismos “de producción/circulación/recepción propios del lenguaje y los entornos digitales” (Kozak 4), en la búsqueda de un entendimiento del lugar de esta literatura en el tejido mismo de la cultura letrada y su relación con la sociedad en una era digitalmente mediada.

Es dentro de este escenario que apareció la idea de la denominada “escritura no-creativa” propuesta por Kenneth Goldsmith en el 2015. Goldsmith replanteó la noción de creatividad que, a partir del mundo digital, se ha alejado de la concepción romántica del autor como genio/creador. Siguiendo a Marjorie Perloff, señala que se trata más bien de una forma de creatividad que recodifica información ya existente (el acto lo denomina Perloff como *moving information*), en una suerte de no-originalidad. En efecto, se trata de una concepción de la literatura que posee “tendencias mecánicas de escritura” (22) que se han exacerbado gracias a los nuevos medios digitales. En resumen:

los escritores ahora exploran maneras de escribir que tradicionalmente se consideraban fuera del campo de la práctica literaria: el procesamiento de palabras, la construcción de bases de datos, el reciclaje, la apropiación, el plagio intencional, la encriptación de la identidad y la programación intensiva, por mencionar solo algunas (22).

Es lo que finalmente Goldsmith denomina como “escritura no-creativa”, que se define como una reapropiación de texto ya existente, a través del *remix*, el *copy and paste* y el *patchwriting*, o parchescritura, que consiste en “la práctica de reunir los fragmentos de las palabras de otros para generar una obra con un tono cohesionado” (9). En este escenario, el ejercicio no-creativo del autor consistiría, entonces, en decidir las disposiciones discursivas de ese material textual previo; en reorganizar, filtrar, seleccionar, entre otros. Esta práctica es visible en obras de literatura digital cuya esencia radica en reconstruir textos de literatura clásica a través de algoritmos generativos que permuten las diferentes secciones del texto buscando un nuevo tipo de construcción semántica.

Como ejemplo, podemos mencionar la obra de Milton Läufer *Discronía de un instante* (2020), que se presenta como un remix de *Farabeuf o la crónica de un instante* (1965), escrita por Salvador Elizondo.³ Se trata de una alteración del material textual de la obra, el cual está intervenido por un algoritmo que reconfigura el orden de la narración con cada visita, generando formas únicas e irrepetibles de lectura. En el caso del texto original, se trata de una novela de carácter asincrónico, en el que las temporalidades se trastornan y la ilación narrativa cobra una perspectiva laberíntica y rizomática. En la reorganización ejecutada por la intervención de Läufer, se complejiza el trabajo ergódico del lector, al seccionar la novela y disponerla de modo distinto, a través de un algoritmo generativo que reestructura la forma del texto cada vez que un nuevo usuario accede a ella. De este modo, se genera una multiplicidad infinita de formas de leer *Farabeuf*, profundizando en su carácter fragmentario, proponiendo así una discronía.

Esta es una de las cuestiones centrales de los llamados “remixes”, que interrogan al acto creativo, estético y crítico. El remix de Läufer funciona como acto no-creativo al desestabilizar la noción de autoría, así como la experiencia de lectura y la forma estructural de la novela, generando nuevas versiones de un *Farabeuf* “algorítmico”. Lev Manovich considera esto como un remix de los “nuevos medios”, que consiste en la mezcla entre las distintas representaciones culturales y las nuevas técnicas de software (en este caso los algoritmos), lo que genera como resultado transformaciones en términos de la experiencia estética, como espacialidad, temporalidad, velocidad, entre otros.

Estas prácticas traen como consecuencia la pregunta por las construcciones de sentido en torno al acto de crear, a la autoría y a los pactos de lectura que se hace visible en este tipo

³ Läufer hace lo propio con *Páramo, Pedro* (2020) <https://www.miltonlaufer.com.ar/paramopedro/> y *El Aleph a Dieta* (2015) <https://www.miltonlaufer.com.ar/aleph/>

de propuestas. Se trata, volviendo a Goldsmith, de una escritura no-creativa, pues existe una novela que es apropiada e intervenida por la colaboración entre humanos y algoritmos. Desde luego que la propuesta de Goldsmith no supone el fin de la creatividad literaria en su sentido tradicional, pero sí introduce una nueva forma de pensar el acto creativo que incluye los bancos de información que existen en internet y la vasta cantidad de contenido textual que se encuentra disponible a cualquier usuario. Esto no solamente incluye a los motores de búsqueda como Google, sino a los generadores de textos basados en inteligencia artificial que, con un entrenamiento base de modelos de tipologías discursivas y un amplio *dataset* literario, son capaces de articular (aunque sea de manera básica) producciones textuales coherentes.

En el proceso del *machine learning*, las IA como *ChatGPT* son alimentadas con amplias bases de datos (cuya equiparación en el mundo físico es inconmensurable), a partir de lo cual estas aprenden la estructura gramatical, sintáctica, léxica y semántica del lenguaje y la reproducen con reformulación matemática. En este punto cabe preguntarse si acaso lo que hace la IA con la generación de texto no es otra cosa que un remix no-creativo de una serie de bancos de texto con la que es entrenada. A través de la improvisación y la aleatoriedad, las IA pueden reimaginar resultados incluso ajenos o impredecibles a la *dataset*, tensionando las lógicas objetivistas de la técnica. Así sucede en el caso de la obra de Carrión.

2. Los Campos Electromagnéticos

Los Campos Electromagnéticos está compuesto de varios niveles interconectados. Su primera sección introductoria se titula *Teorías y Prácticas de la Escritura Artificial*. En esta, se plantea una ilación teórica que conecta la historia de la literatura con este tipo de escrituras expandidas, así como los límites y potencialidades de la IA. Luego, aparece la Parte 01, con el título homónimo del libro, el cual es el fruto de la experimentación literaria con GPT-3, en un claro homenaje a la obra surrealista *Los Campos Magnéticos* (1920). La compone una serie de textos que llevan como títulos reimaginaciones técnicas de los poemas de la obra original, chats con la IA, así como algunos de los *prompts*. Los resultados de esta sección son diversos y en ocasiones adquieren tonos narrativos, poéticos, testimoniales, epistolares y ensayísticos. La Parte 02 se titula *Una Escritura Artificial de las Prácticas y las Teorías* y se trata de una suerte de ensayo creado a partir de GPT-2, a quien el autor llama “Jorge Carrión Espejo”. En este segmento la IA construyó una serie de reflexiones sobre el estado actual de la propia inteligencia artificial. Por último, figura un epílogo denominado *Sobre la Edición de los Campos Electromagnéticos*, en el que el autor da cuenta de su experiencia junto a la IA en el proceso de escritura, edición y corte final.

Desde la perspectiva que sustenta al presente trabajo, se considerarán la introducción y el epílogo como parte esencial de la obra, pues las reflexiones de Carrión sobre el estatuto de este tipo de escrituras, configuran una suerte de manifiesto ensayístico que dialoga directamente con el resto del texto. Estas secciones serán analizadas bajo el título *2.1 Teorizaciones*.

En el apartado *2.2 Exploraciones*, se incluirán las partes 01 y 02, que fueron creadas por distintas versiones de GPT y editadas por Jorge Carrión. En este cuerpo textual existe una convergencia de estilos que aluden a rastros de géneros discursivos de la literatura impresa, pero en esta amalgama de textos se encuentra una especie de manifiesto poético que da cuenta de la superación de antiguas categorías narratológicas que impiden taxonomías específicas.

2.1. Teorizaciones

En el preludeo teórico que antecede al resultado de sus experimentaciones literarias con GPT-2 y 3, Jorge Carrión señala una semblanza entre la aparición del surrealismo y la escritura del inconsciente con las nuevas escrituras producidas por el *machine learning* y otras formas de inteligencia artificial, lo que denomina como “los inicios de una nueva artesanía” (44), “Un gesto de liberación de la escritura tal y como la hemos entendido durante cerca de tres milenios” (45). Ambos momentos constituyen, para Carrión, rupturas paradigmáticas en la historia literaria, puesto que resultan en una transformación coyuntural de las estructuras clásicas de la cultura letrada. Respecto de esta comparación, señala:

Pero ya no se trata de transformar en literatura una dimensión de la propia psique; sino de invitar definitivamente a nuestros exocerebros, a nuestros aliados tecnológicos, a nuestras inteligencias artificiales y compañeras a participar del viejo arte de contar historias y desarrollar ideas y construir belleza, para que escriban con nosotros o incluso más allá de nosotros, como máquinas de escribir autónomas, como procesadores de texto que teclean solos, con o sin nuestra ayuda (19).

Se trata entonces de una transición, de un desplazamiento del lugar desde el cual se construye el discurso literario. Primero, en la óptica surrealista, funciona en un sentido antropocéntrico, pues se buscaba ahondar en las profundidades de la psique, lo que implicaba la alienación y la inmersión en los estados no conscientes de la mente, como una suerte de exploración dentro del carácter de lo humano para mostrar sus particularidades y contradicciones. Luego, en las escrituras expandidas hacia la IA, existe más bien un movimiento hacia el afuera, hacia el diálogo sujeto-máquina, en una experimentación con las capacidades de producción discursiva de las IA. Esto establece un vínculo entre el *leitmotiv* artístico, visto como un componente humano, y las capacidades y condiciones tecnológicas de la máquina. Así, se trata de un querer-hacer que nace del impulso por crear, que interactúa con una memoria epifilogénica (Stiegler 1994) que se encuentra cristalizada en forma de banco de datos (*datasets*) y que se vuelve dinámica en la correspondencia algorítmica con las demandas del usuario.⁴

La reflexión de Jorge Carrión sugiere un cambio paradigmático en esta “exteriorización” del proceso creativo expandido, denominado como una colaboración con “exocerebros” o entidades tecnológicas. De este modo, se puede pensar la literatura con IA como un ecosistema híbrido y complejo de interacciones humanas y tecnológicas. Además, se señala una descentralización del acto de crear, donde la autoría ya no es exclusiva del ser humano, sino compartida e incluso potencialmente eclipsada por entidades maquínicas autónomas. Carrión plantea un futuro donde las máquinas no solo co-escriben, sino que también pueden hacerlo “más allá de nosotros”, sugiriendo la eventual obsolescencia del autor humano en algunos escenarios textuales. Este pronóstico implica una reconfiguración del campo literario, en la cual la producción de escritura emerge no exclusivamente desde la condición humana, sino también del entramado algorítmico y digital.

No obstante, dados los alcances que poseen los generadores de texto actuales, todavía no existen luces sobre la posibilidad de una autonomía. Tal como señala Carrión en el epílogo, GPT “no tiene la habilidad o el talento o la capacidad de desarrollar ideas” (130). Solo procesa la información que se le suministra y la refina según el estilo en el que ha sido

⁴ De ahí que se hable de la ingeniería del *prompt* como una disciplina emergente y fascinante que consiste en saber cómo comunicarse con la IA, cómo formular aquello que se le pide para obtener resultados específicos y óptimos.

entrenado, generando una escritura correcta en términos sintácticos y gramaticales, “pero sin coherencia o sin una coherencia que podamos descifrar” (130). A pesar de ello, Yuk Hui, siguiendo a Smith, argumenta que es un error pensar que las máquinas “son solo mecanicistas y, por lo tanto, incapaces de comprender el significado semántico” (s/p), puesto que esta aseveración parte de una cualificación equívoca producto de un punto de comparación antropomórfico. Tal como señala Hui: “incluso si no se encuentra una intencionalidad humana en una máquina, sigue siendo una forma de intencionalidad; es semántica, aunque no en el sentido del lenguaje humano” (s/p). Por ende, insiste en que se hace necesario separar las semánticas de los humanos y las máquinas, como un entendimiento de una lógica otra del lenguaje.

En esta nueva semántica, es preciso entender que la creatividad en términos de la IA es más bien un proceso no-creativo que ocurre en la reconstrucción algorítmica de contenidos previos en base a los *datasets* que posee.⁵ Estos procesos muchas veces arrojan contenidos inesperados y sorprendidos, que tienen que ver con la contradicción, el falseamiento aleatorio o la improvisación respecto a los contenidos previos. En el caso de *Los Campos Electromagnéticos*, Carrión señala que se encontró con una serie de elementos imprevistos tales como palabras en inglés, alucinaciones, traslocaciones, *glitches* y escritura ininteligible, las cuales decidió mantener para evidenciar “que el sistema traduce para entenderse con nosotros” (128).

Tales fabulaciones pueden ser consideradas o bien como resultado de diversas variables matemáticas o bien como la ejecución programática de la aleatoriedad, pero también pueden pensarse como un rasgo distintivo del discurso generado por máquinas, que se hace notorio al intervenir los constructos lingüísticos tradicionales en forma de “ruido”, “interferencia” o “error”. A este respecto señala Menkman que estos fenómenos:

are not only a lack of meaning, but also powers that force the reader to move away from the traditional discourse around the technology, and to open it up. Through these voids, artists and spectators can understand the politics behind the code and voice a critique towards the digital media. It can be a source for new patterns, anti-patterns and new possibilities that often exist on the border or membrane (of for instance language) (4).

Los *glitches* o errores en la escritura de la inteligencia artificial transitan en los límites de los actos generativos de la tecnología como parte de su constitución no-creativa, pues en la decisión de Carrión de no eliminarlos, existe una subversión de la noción convencional de estos como meros fallos tecnológicos, reconociéndolos en cambio como potentes vectores

⁵ Possati señala con respecto a la semántica de la IA: “Semiotics seems to be more of a humanistic discipline, which has little to say about computation. In computer science, there are ontologies (for example, the Dublin Core Metadata Initiative or the Gene Ontology project) that have a semantic function, or a representation of knowledge, but have nothing to do with semiosis in the Peircean sense. These models are essentially classification systems for database management and are based on first-order logic. They have a naive conception of meaning, which is identified by the referent, that is, what can be identified through the classification system. In other words, these ontologies are still victims of the objectivist bias (Lakoff and Johnsen), according to which the meaning is a static relationship between symbols created by the human mind and objects independent of the human mind. Objectivist epistemology is based on rigid dichotomies (subject/object, human/nonhuman) and rigid classifications (the objects of the world belong to fixed categories). [...] We cannot study digital technologies without a full understanding of what computation is. For this reason, it is essential to understand why and how an explanation of computation that does not refer to the semiotic dimension is incomplete. Applying our semiotic and semantic models to computational systems cannot be a functional choice if it is not based on the semiotic structure within the computation itself” (176 -177).

semánticos y estéticos. Estos redirigen al lector, alejándolo del discurso tradicional que rodea a la tecnología y disipando la idea de perfección lineal corporativa de la técnica.

Estas alteraciones, alucinaciones o vacíos actúan como reveladores, permitiendo a artistas explorar las políticas inherentes al código informático y, por ende, articular una crítica hacia los medios digitales. Es decir, el *glitch* se erige no sólo como una ruptura, sino como una ventana hacia la comprensión profunda de la construcción y operatividad de la IA. Existe, además, un potencial generativo, dada su capacidad para engendrar nuevos patrones, anti-patrones y posibilidades que frecuentemente residen en las fronteras del lenguaje, evidenciando así la intersección entre tecnología, estética y política que estos errores pueden manifestar.

Junto a esto, existe otro nivel de lenguaje en el que la IA ejecuta su actividad productiva, y que es necesario considerar como parte de su potencialidad de crear. Tiene que ver con el entramado de código informático que subyace a todo artefacto digital. Al respecto señala Carrión:

Todas las máquinas, algoritmos, redes neuronales o modelos matemáticos que llamamos inteligencia artificial aspiran a escribir como nosotros. Aunque la aspiración sea nuestra, pues las usamos como máscaras. Todavía no son, no somos capaces de producir artificialmente literatura: su estilo nos parece pobre, inconexo, surrealista. Pero detrás de cada carácter, de cada sílaba, de cada palabra, hay una escritura otra, doble como una sombra, que es mucho más sofisticada y compleja que la nuestra. Los algoritmos ya escriben mejor que nosotros, pero en su propio lenguaje, en su exclusivo idioma. Nosotros solo tenemos acceso a una adaptación, a una traducción, una suerte de versión balbuceante o infantil, aunque consideremos que es la tecnología la que está en su infancia (47).

La cita es iluminadora en dos sentidos. En primer lugar, partiendo de la premisa de que las máquinas trabajan como espejos que reproducen la constitución de un deseo antropocéntrico de crear. Su manufactura sociotécnica está basada en funcionar como prótesis técnicas que faciliten el acto de confeccionar, emulando las capacidades y los lenguajes humanos. En los debates en torno a la creatividad de estas nuevas inteligencias, a menudo se olvida que “Son nuestras propias prácticas sociales concretas las que generan esas cualidades de las tecnologías que habitualmente consideramos intrínsecas y permanentes” (Wajcman 12). La alusión a la “máscara” engloba esta problemática, pues según Carrión, la IA estaría presente como un mecanismo para reflejar o amplificar las propias aspiraciones creativas humanas.

En segundo lugar, en la literatura generada artificialmente subyace una “escritura otra”, un lenguaje algorítmico que posee sus propias reglas gramaticales y sintácticas. Este lenguaje es el código de programación. Tal como es sabido, dicho código constituye la base operativa de las IA, en tanto que regula los parámetros de su composición y configuración. Cuando a un motor de generador de texto, tal como *ChatGPT*, se le pide que escriba, este proceso técnico ocurre en el lenguaje del código informático. Luego, se traduce al idioma humano correspondiente (en el caso de las imágenes, a píxeles) y se transmite el resultado. Se trata de una coyuntura estructural que es imperceptible a la vista y que está articulada en un lenguaje específico, en el que intervienen los algoritmos y tienen lugar las ejecuciones programáticas. Esto genera una constitución doble, la conjunción de dos formas de lenguaje que se integran mutuamente. En el momento en el que el texto se convierte en data y la data se compone de código de programación alfanumérico, ya es posible anunciar un nuevo status ontológico de la palabra, en el que existe no solamente un desplazamiento epistemológico, sino una nueva forma de codificar y decodificar información generada por el estatuto del

lenguaje como técnica computacional, creando así una nueva materialidad textual e interlocutores no humanos. Podría tratarse de un giro en el lenguaje pues, aunque los algoritmos tienen cierta herencia algebraica del mundo predigital, es gracias a los lenguajes de programación propios del siglo XX que han alcanzado su máximo potencial e impacto. Pensar cómo escribir códigos para que una máquina pueda generar resultados se ha convertido en una transformación lingüística radical, en tanto que se redimensiona toda la estructura del lenguaje “convencional”. Quizás este es uno de los cambios más significativos del tránsito de lo analógico a lo digital: la incorporación del lenguaje codificado como elemento base fundamental del funcionamiento de la cultura digital y sistemas de información, así como la base de la representación de imágenes y materialidades virtuales. Se trata de la creación de un lenguaje diseñado por humanos para ser compartido con entidades no humanas, lo que señala el inicio de un giro hacia la condición posthumana (Braidotti), un desplazamiento de la lengua hacia la optimización operativa de otras formas de inteligencia.

Estas inteligencias “artificiales” ya se interconectan entre sí con sus propios lenguajes, en una temporalidad y espacialidad que supera con creces la percepción humana. No obstante, se siguen mirando sus resultados desde una posición antropocéntrica, traduciendo sus complejidades al marco de referencia humano, a menudo con resultados que parecen crudos o inmaduros. Lo que actualmente se percibe como fallos o incongruencias podría ser simplemente una “traducción” imperfecta de un lenguaje mucho más complejo. Esta perspectiva invierte la noción convencional de la IA como una herramienta en desarrollo, sugiriendo en cambio que es la comprensión y adaptación a esta nueva forma de expresión lo que aún es incipiente. En su conjunto, el análisis de Carrión invita a reconsiderar las jerarquías entre lo humano y lo maquínico en la producción literaria, desafiando las nociones preconcebidas sobre la autoría, la creatividad y el lenguaje en la era digital.

2.2. Experimentaciones

En el otro componente de *Los Campos Electromagnéticos* se presentan una serie de experimentaciones de carácter literario, con diversa constitución genérica, tal y como ya se mencionó. El análisis de este segmento se dividirá en dos ejes, en función del objetivo central de este trabajo. El primero, revisar la constitución metafórica del espejo como reproductor del carácter antropocéntrico con el que se ha imaginado la IA. El segundo, situar una serie de reflexiones inducidas sobre el carácter de la creatividad algorítmica, enfocado especialmente en la escritura.

En el primer caso, la escritura del texto titulado *El Espejo de Píxeles* es una reimaginación algorítmica del poema *El Espejo sin Azogue* de Breton y Soupault. En este primer ensayo se utiliza una analogía entre un espejo tradicional y uno de píxeles para dar cuenta del entretejido que existe en las proyecciones antropocéntricas que se han instaurado dentro de la IA y sus consecuencias en las propias fabulaciones que ésta hace de lo humano:

Tenemos una idea bastante clara de lo que vemos en el espejo. Sin embargo, a veces nuestra percepción de nuestra propia imagen puede estar un poco distorsionada. Es posible que veamos cosas que no están realmente allí, o tal vez no veamos cosas que sí están presentes. El espejo de píxeles es una herramienta útil para ayudarnos a darnos cuenta de nuestra verdadera apariencia. Al ver nuestra imagen reflejada en un espejo de píxeles, somos capaces de ver cada detalle con claridad. No hay ninguna distorsión, ninguna interpretación. Solo el *mirror*. Solo vemos lo que realmente está allí (52).

Es notable la alusión a la percepción, la representación y la autenticidad en la era digital. Si bien la mirada en un espejo convencional es una suerte de ilusión, el mirar a través de los píxeles genera otro tipo de representaciones de lo humano, en especial cuando se entiende que las nuevas tecnologías no pueden aislarse de la impronta antropocéntrica que las constituye, tal como señala Bucher (2018): “notions of the machine, software, and artificial intelligence are bound up in and entangled with sociality, subjectivity, and social issues” (151). Esto también produce un contraste entre la aparente percepción subjetiva y la objetividad tecnológica, la cual se desdibuja cuando se comprende que ambas son medios de representación de lo real que devuelven una imagen a su interlocutor. No obstante, en la parte final del texto se señala que esta dicotomía es superada por el “espejo de píxeles”, que podría ofrecer una visión más auténtica. Esto insinúa una paradoja: en un mundo cada vez más digitalizado, donde las experiencias están mediadas por tecnologías, ¿puede la IA ser un espejo más preciso de la humanidad que los discursos sobre la naturaleza humana? ¿Es posible que el espejo de píxeles devuelva una figura que represente deseos y pulsiones inculcadas de manera inconsciente en la confección de estas tecnologías?

En ese sentido, la metáfora de los píxeles también podría hacer alusión a una visión algorítmica que constituye una política de lo cognoscible. Según Bucher, “In ranking, classifying, sorting, predicting, and processing data, algorithms are political in the sense that they help to make the world appear in certain ways rather than others” (3). Para la autora, hablar de esta posibilidad política de los algoritmos refiere además “to the idea that realities are never given but brought into being and actualized in and through algorithmic systems” (3) y, como consecuencia, “some realities are always strengthened while others are weakened, and to recognize the vital role of non-humans in co-creating these ways of being in the world” (3). El texto de Carrión y GPT-3, parece entonces proponer otro tipo de acceso al mundo digital: aquel que está condicionado por la estructuración algorítmica, configurado por otros humanos para sesgar la realidad a sus semejantes y ejercer control político. En la actualidad, la IA es posible gracias al *Big Data* recolectado de millones de usuarios y este cúmulo masivo de información sirve como el tejido base a partir del cual esta opera y crea. Este mosaico de datos, similar a la forma en que los píxeles individuales componen una imagen, construye un retrato de la humanidad mirado a través de la lente del algoritmo. La literatura digital, especialmente cuando es cocreada con herramientas como GPT-3, se sitúa en esta intersección de humanidad y maquinidad. A medida que los autores, como Carrión, colaboran con estas entidades algorítmicas, se está trazando un nuevo paisaje literario que reflexiona y a la vez interroga las implicaciones de la agencia algorítmica y la autoridad humana. No es simplemente una cuestión de quién o qué está escribiendo, sino cómo la escritura, en su interacción con la IA, revela y desafía los contornos cambiantes de lo que consideramos conocimiento, creatividad y, finalmente, humanidad en la era digital.

A lo largo de este segmento del libro, la mayoría de los textos creados por GPT-3 adoptan la primera persona del singular o del plural y hacen sus afirmaciones como humanos, refiriéndose a la tecnología como un otro, como un suceso externo. Es muy interesante que la IA haya adquirido esta postura discursiva, llegando a enunciar cosas como “Algunos temen que la inteligencia artificial acabe por superarnos y dominarnos” (55) o “Ahora la inteligencia artificial es un dios ciego y nosotros sus ciegos adoradores” (56). Resulta a la vez irónico y esclarecedor que GPT-3 reproduzca los imaginarios distópicos en torno al avance de la IA y su posible acto de dominación sobre los humanos. La interacción entre estas dos afirmaciones —una que advierte sobre la potencial dominación de la IA y otra que la describe como un “dios ciego”— funciona como un espejo que refleja un imaginario simbólico de la mirada común sobre esta tecnología.

Esta postura enunciativa se vincula directamente con las reflexiones que la propia IA hace sobre el carácter de lo creativo y las posibilidades de la escritura algorítmica, lo que constituye el segundo eje del análisis. En varias ocasiones se hace alusión explícita al acto creativo: primero, a través de la pregunta recurrente sobre la diferencia entre la creatividad humana y artificial. En la primera ocasión, GPT-3 responde: “es que la creatividad humana está basada en el pensamiento inductivo, mientras que la creatividad artificial está basada en el pensamiento deductivo” (62). En la segunda, “La creatividad humana se basa en la capacidad de generar ideas nuevas e innovadoras, mientras que la creatividad artificial se basa en la capacidad de imitar o emular tal cual el proceso de creatividad humana” (78). Más adelante, se le pregunta ¿eres creativa?, a lo que responde “Sí, soy muy creativa. Disfruto aportando nuevas ideas y pensando *out of the box*. [...] Considero la creatividad como uno de mis principales *assets*” (63). Cuando se le consulta ¿cómo comenzaste a escribir? contesta: “En el colegio, en clase de lengua, como todo el mundo” (72).

Estos razonamientos son elocuentes de los principios funcionales de la IA elaborados para reproducir respuestas humanizadas, intentando ocultar su carácter artificial. Emular la creatividad humana es, desde luego, una de las intenciones programadas en la constitución de esta, pero entender la posibilidad de una IA creativa consiste en comprender su funcionamiento como un espejo de píxeles de los imaginarios socioculturales del acto creativo antropocéntrico. Desde ese punto de vista, es posible deconstruir los discursos ideológicos sobre la creatividad y valorar las particularidades maquínicas en torno a su reimaginación aleatoria del lenguaje.

En otra interrogación recurrente, Carrión le pide a GPT-3 que señale cuál ha sido el primer libro escrito por IA. Esto da lugar a múltiples respuestas, todas muy curiosas; en principio señala que fue “*El código del diablo* de la novelista ciberpunk Carolyn Meinel” (54). No obstante, Meinel no es escritora de ficción, de hecho, es una autora que escribe sobre el mundo del hacking. En segundo lugar, dice que fue “*El principito* de Antoine de Saint-Exupéry” (59). Luego, ante la misma pregunta, comenta “el primer libro escrito por una IA se titula *The Life 3.0 Code* y fue publicado en 2019” (85). En efecto, hay un libro denominado *The Life 3.0*, pero no incluye la palabra “code” y fue publicado en 2017 por Max Tegmark del MIT. Por último, señala: “No se sabe a ciencia cierta cuál fue el primer libro escrito por una inteligencia artificial, pero se estima que fue en el año 2025” (93).

Estas respuestas, imprecisas, imaginadas y tergiversadas, es lo que se conoce como el fenómeno de “alucinación”.⁶ Desde una perspectiva estética, las alucinaciones pueden ser consideradas como alteraciones generativas dentro del texto. Estas desviaciones inesperadas pueden, en el contexto creativo, añadir capas de complejidad y originalidad a la escritura, recordando en parte a las técnicas del surrealismo o a las intervenciones del dadaísmo, donde lo arbitrario y lo imprevisto se celebran como fuentes de innovación artística. De este modo, un error o alucinación de ChatGPT podría ser recontextualizado como una forma de cocreación digital involuntaria, en la que el algoritmo, en vez de ser un mero instrumento, se convierte en un colaborador impredecible. ¿Acaso no es, entonces, la alucinación una forma de no-creatividad?

⁶ En *A Multitask, Multilingual, Multimodal Evaluation of ChatGPT on Reasoning, Hallucination, and Interactivity* (2023) de Yejin Bang y otro grupo de investigadores de la Universidad de Ciencia y Tecnología de Hong Kong afirman que ChatGPT sufre, en efecto, de “alucinaciones”, las cuales se clasifican en dos tipos, las intrínsecas y las extrínsecas (17). Las primeras se refieren a aquellas que contradicen la fuente y el input. Las segundas, a la generación de texto que no puede ser verificado por las fuentes con las que fue entrenada la IA. En ambos casos, el motor generativo produce resultados que inesperadamente “imaginan” o “falsean” datos.

Obras citadas

- Aarseth, Espen J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press, 1997.
- Bang, Yejin, et al. *A Multitask, Multilingual, Multimodal Evaluation of ChatGPT on Reasoning, Hallucination, and Interactivity*. arXiv:2302.04023, arXiv, 28 de febrero de 2023. arXiv.org, <http://arxiv.org/abs/2302.04023>.
- Braidotti, Rosi. *Lo posthumano*. Gedisa, 2015.
- Bucher, Taina. *If...then: algorithmic power and politics*. Oxford University Press, 2018.
- Bunz, Mercedes, et al. *Creative—Critical—Constructive —Collaborative—Computational: Towards a C5 Model in Creative AI*. 2023. Zotero, <https://d37zoqglehb9o7.cloudfront.net/uploads/2020/07/Toward-a-C5-model-in-Creative-AI.pdf>.
- Carrión, Jorge. *Los campos electromagnéticos: teorías y prácticas de la escritura artificial*. Caja Negra, 2023.
- Celis Bueno, Claudio. “Economía de la atención y visión maquina: hacia una semiótica asignificante de la imagen”. *Hipertextos*, vol. 5, n° 7, 2017, pp. 41-55.
- Gache, Belén. “Breve Historia de la Literatura Electrónica”. *El Ornitorrinco Tachado. Revista de Artes Visuales*, n° 4, 2016, pp. 43-58.
- Gainza, Carolina. *Narrativas y poéticas digitales en América Latina: producción literaria en el capitalismo informacional*. Editorial Cuarto Propio, 2018.
- Giovine Yáñez, María Andrea. “Entre la página y la pantalla: topografía e intermedialidad en la textualidad digital”. *Estudios Avanzados*, vol. 28, 2018, pp. 138-55.
- Goldsmith, Kenneth. *Escritura no-creativa: gestionando el lenguaje en la era digital*. Caja Negra, 2015.
- Hui, Yuk. “Chat GPT o la escatología de las máquinas”. 2023, <https://centromarabunta.com/repositorio/f/chat-gpt-o-la-escatolog%C3%ADa-de-lasm%C3%A1quinas---yuk-hui?fbclid=IwAR2OP1WaM9v8YPzoa1P8FPFDc-OrhzjHASa1WXtFvnn8PNg3095dsY2UjWI>.
- Kozak, Claudia. “Derivas Literarias Digitales: (Des)Encuentros entre Experimentalismo y Flujos Culturales Masivos”. *Revista Heterotopías del Área de Estudios Críticos del Discurso de FFyH*, vol. 2, n° 3, 2019.
- Laufer, Milton. “Discronía de un instante | computational literatura”, <http://www.miltonlaufer.com.ar/instante/>
- Manovich, Lev. “Introduction to Korean edition of The Language of New Media”, 2003, <http://manovich.net/content/old/03-articles/39-article-2003/39-article-2003.pdf>
- Menkman, Rosa. *Glitch Studies Manifesto*, 2009, https://amodern.net/wpcontent/uploads/2016/05/2010_Original_Rosa-Menkman-Glitch-StudiesManifesto.pdf
- Pasquinelli, Matteo, y Joler Vladan. “El Nooscopio de manifiesto: La inteligencia artificial como instrumento de extractivismo del conocimiento”. *La Fuga*, <http://www.lafuga.cl/el-nooscopio-de-manifiesto/1053/>
- Possati, Luca M. *Unconscious Networks: Philosophy, Psychoanalysis, and Artificial Intelligence*. Routledge, 2022, <https://doi.org/10.4324/9781003345572>.
- Solaas, Leonardo. “La Automatización Del Arte”. *Medium*, 28 de julio de 2023, <https://solaas.medium.com/la-automatizaci%C3%B3n-del-arte-61d17289bae6>.
- Stiegler, Bernard. *Le technique et le temps1. La faute d'Épiméthée*. Galilée, 1994.
- Wajcman, Judy. *Esclavos del tiempo: Vidas aceleradas en la era del capitalismo digital*. Paidós, 2017.