

4.3. TECNOLOGÍAS DEL ARTE: LA CONSIDERACIÓN DEL ESTILO EN LA ERA DE LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ASISTIDA

Leila Daiana Llunez

Instituto de Investigación en Producción y Enseñanza del Arte Argentino y Latinoamericano (IPEAL).
Facultad de Bellas Artes (FBA). Universidad Nacional de la Plata (UNLP)

Resumen

El tema general del trabajo se basa en los alcances y limitaciones del desarrollo estilístico y las nociones de autoría en la producción de arte en el contexto de la realización de obras de calidad artística tanto por tecnologías con ciertos grados de autonomía como por productores humanos asistidos por las mismas.

Palabras clave

Arte; tecnología; autoría; estilo

En el contexto tecnológico actual en que las máquinas han conseguido producir obras de arte cada vez más alejadas de las instrucciones que han programado sus inventores (una suerte de autonomía artística si bien éste concepto es propio de los seres humanos), ¿puede afirmarse que el estilo es una cualidad humana?, ¿es el concepto de autoría exclusivo del hombre o puede la tecnología ser una legítima creadora de obras de arte? Teniendo estos posibles interrogantes en cuenta, nos planteamos entonces el siguiente problema: ¿de qué manera pueden ser repensados los conceptos de estilo y autoría en la era de la producción artística asistida tecnológicamente?

Desde el campo de las artes plásticas, y atendiendo a la relevancia y prevalencia de los distintos desarrollos tecnológico-digitales, consideramos fundamental investigar la manera en que dichos avances y sus máquinas resultantes impactan y ponen en cuestionamiento conceptos artísticos tradicionales, tales como el estilo y la autoría de obra. Si bien admitimos que los mismos han ido sufriendo ya modificaciones como consecuencia del surgimiento de diversos movimientos desde la Modernidad hasta la actualidad, entendemos que el desarrollo tecnológico es de tal rapidez que la misma historia del arte no siempre logra entrar en la discusión respecto de su capacidad de redeterminar ciertos valores. Es por tal motivo que este trabajo pretende abrir el debate respecto a estas dos cuestiones tan puntuales e importantes para el arte como campo de conocimiento, dado que consideramos que existe una resistencia desde determinadas facciones del área artística en cuanto a admitir la importancia y ubicuidad

de la participación de la tecnología en las artes. Consideramos a la relación entre arte y tecnología en torno a las problemáticas de la conceptualización de términos paradigmáticos de la historia del arte como un área insuficientemente explorada (evidenciado por los pocos antecedentes relevantes al tema), de modo que impulsar su investigación constituiría un significativo aporte académico y social. Proponemos una posición conciliadora hacia la tecnología, y vislumbramos en ella un

potencial de co-autoría de obra al poseer las máquinas más recientes un grado de participación tal que cooperan en la realización de la obra de una manera en que el artista humano por sí mismo no podría alcanzar el mismo resultado; si bien vemos el estilo como una pulsión fundamentalmente humana que, en todo caso, puede ser “enseñada” a la máquina. Comprendemos también que todos estos avances se encuentran en un desarrollo permanente y sostenido, y que por lo tanto, estos mismos conceptos aquí sostenidos pueden a futuro ser llevados a revisión. Esto, más que preocuparnos, por el contrario, nos entusiasma a continuar cuestionando las nociones de arte de la humanidad; justamente esta investigación persigue también el objetivo de impulsar a que los campos del arte y de la tecnología y robótica continúen interpelándose y estableciendo una dialéctica en la que ambos se influyan y consigan repensar y redescubrir sus conceptos y potencialidades.

El marco teórico de esta investigación se haya conformado por determinados supuestos que a los propósitos de este trabajo daremos por ciertos, como modo de afirmar una toma de posicionamiento respecto del tema como ya hemos explicitado anteriormente. Así, afirmaremos que la tecnología posee un potencial de co-autoría de obra, pero que el estilo es aún un campo abierto para ser explorado, en tanto es indispensable contemplarlo desde una visión histórica y socialmente situada; quedando así debidamente explicitado que este trabajo no pretende aparentar una neutralidad teórica sino por el contrario explotar los potenciales interpretativos del autor y sumar así una visión alternativa y novedosa a un tema que consideramos insuficientemente investigado, y de gran necesidad para los desarrollos futuros del arte dada la innegable importancia de un espíritu revisionista hacia las conceptualizaciones artísticas a fin de mantener términos actualizados que contemplen sus contextos situados; y que por lo tanto, den lugar a un desarrollo claro y concreto de todas las teorizaciones que puedan realizarse.

En este proyecto procuraremos dilucidar los alcances y limitaciones del desarrollo estilístico en la producción de arte en el contexto de la realización de obras de calidad artística tanto por tecnologías autónomas como por productores humanos asistidos por las mismas a partir del siguiente interrogante: ¿de qué manera pueden ser repensados los conceptos de estilo y autoría en la era de la producción artística asistida tecnológicamente?

Si bien siempre ha existido una voluntad del hombre de desarrollar e implementar diversas tecnologías para efectivizar sus actividades, ubicaremos esta investigación a partir de la segunda mitad del siglo XX y hasta la actualidad, concentrándonos en los medios tecnológicos digitales y el desarrollo de algoritmos computarizados. Nos resulta de fundamental importancia conciliar los campos del arte y de la tecnología robótica por ser dos pilares indispensables de la vida actual, y proponemos explorar el modo en que ambos campos se cuestionan e interpelan en la definición de términos críticos a la historia del arte: autoría y estilo.

El concepto de estilo (del latín *stilus*, “punzón”) implica un conjunto de determinadas propiedades que unifican o diferencian a un autor de otro; y así, se ha trasladado a la noción de estilo como género o movimiento, en tanto forma de catalogar y delimitar convenciones estéticas, formales, materiales e ideológicas que puedan asociarse colectivamente de manera que diversos artistas puedan ser unificados en una misma categoría. De esta manera, al poseer dichas características comunes, los estilos suelen surgir enmarcados por una determinada localización geográfica y/o espacio temporal que los hace fácilmente identificables y que podrían ubicarse cronológicamente en una línea temporal sin mayores problemas, como de hecho suele hacerse generalmente en los estudios de historia del arte.

Por lo tanto, de aquí se desprende una posible interpretación que en el caso de éste trabajo daremos por cierta y es que el estilo es una propiedad inherentemente humana.

A partir de las vanguardias del siglo XX comienzan a sucederse una seguidilla de movimientos artísticos muy diversos; y junto con ellos y arribando a la mitad de siglo, también se suceden numerosas implementaciones tecnológicas con una evolución técnica y nivel de desarrollo cada vez más abarcativos, de modo que su utilización en el campo artístico es progresivamente mayor y abre todo un nuevo espectro de posibles alcances de realización.

En principio, las tecnologías son exploradas por los artistas como nuevos medios y soportes de expresión, tales como sucede en el videoarte, el montaje tanto en fotografía como en cine, y ciertos casos de arte sonoro (como por ejemplo el grupo Fluxus), en los que se hace uso inicialmente de insumos analógicos. Con el posterior desarrollo de las tecnologías digitales, también se da el surgimiento de novedosas modalidades y exponentes, como instalaciones digitales, NMA (*new media art*, arte de los nuevos medios), net art, arte digital; y a partir del siglo XXI los más flamantes arte virtual y arte de realidad aumentada.

En todos estos casos mencionados, la tecnología, si bien es fundamental para dar forma a la obra, se encuentra bajo el control exclusivo de los autores y conforma un instrumento más de los muchos que los artistas disponen para elegir. Estas máquinas son medios para realizar la obra, soportes, acompañamientos o accesorios, siempre desplegando sus funciones en términos del productor de la obra que ha decidido y determinado cómo actuará cada tecnología y cuál será la extensión de su rol. En definitiva, sin importar cuán pequeña o grande sea la participación de la tecnología en la obra, el artista humano detrás de su utilización es indiscutiblemente el autor de la obra; y por lo tanto el estilo de la misma es el propio del autor.

Sin embargo, a partir de los últimos diez años y con mayor proliferación en nuestro presente más inmediato, podemos asistir a tecnologías de altísimo grado de desarrollo, basadas en el sistema neuronal humano y programadas con algoritmos que replican las funciones humanas e incluso en algunos casos poseen una variable de azarosidad que hace que su comportamiento no sea completamente determinable ni anticipable, tal como sucede con las personas.

Muchas de estas máquinas surgen como simples experimentos o ejercicios de artistas en busca de cuestionamientos sobre las nociones de arte; como la Drawing Machine (máquina de dibujo)

del artista multimedial Harvey Moon quien produce máquinas con motores y servomecanismos, programadas con algoritmos que le indican los movimientos y gestos a realizar. Si bien sus resultados son más que interesantes, la creación de imágenes para esta máquina depende intrínsecamente de los datos que Moon le ha provisto y a los que le permite acceder.

The Painting Fool (el pintor tonto), un software creado por Simon Colton, profesor de creatividad computacional de la Universidad Goldsmiths de Londres; no sólo puede crear imágenes replicando variedad de técnicas de dibujo y pintura, sino que además, desde su concepción en 2001, ha ido evolucionando desde expresar distintos estados de ánimo de acuerdo a palabras clave que singularizaba de noticias que le eran dadas para ilustrar, a identificar las emociones de personas físicas que se le presentan y generar imágenes

totalmente originales sin acceder a ninguna base de datos, es decir, valiéndose solo de lo que ha aprendido con su experiencia.

En Alemania, científicos de la Universidad de Tubinga han creado un algoritmo capaz de tomar cualquier fotografía y transformarla en un cuadro imitando el estilo de obras concretas que le son dadas como referencia para que “aprenda” su estilo vía lo que los expertos llaman una *deep neural network* (red neural profunda), es decir, un sistema que responde de la misma manera que lo hacen las neuronas en los procesos de pensamiento humanos, de modo que ocurre un aprendizaje a partir de la imitación; habiendo logrado así generar imágenes al estilo de pintores como Turner, Munch, Picasso, Van Gogh y Kandinsky.

Siguiendo ésta modalidad de redes neuronales artificiales, el gigante tecnológico Google ha desarrollado una forma de inteligencia artificial que estudia fotografías aleatorias que puede ir obteniendo de Internet y luego las analiza en base a parecidos formales que establece a partir de las distintas imágenes que ha visto a lo largo de todo su desarrollo y así, las reinterpreta tanto en contenido como forma (estilizando las imágenes y agregando informaciones visuales no preexistentes) produciendo resultados completamente inéditos. El equipo de Google decidió llamar a este software *Inceptionism* u origenismo haciendo uso del sufijo -ismo que normalmente se utiliza para designar tendencias innovadoras que se oponen a lo ya existente, es decir, que indica movimientos; proponiéndolo como una variante del surrealismo por su emparentamiento formal y conceptual en torno al imaginario onírico de ambos movimientos. Más allá de las cualidades estéticas que puedan tener éstas imágenes, no es menor notar la decisión voluntaria y criteriosa de nombrar un movimiento de pretensión artística a partir de éste desarrollo tecnológico; especialmente teniendo en cuenta que se trata de la primera vez en la historia que el origen de un movimiento artístico se halla dado por imágenes que no son de creación humana (o al menos no mayoritariamente, estando aquí la participación humana únicamente limitada a la creación original del software, pero que luego no interviene en el proceso de aprendizaje del mismo ni tampoco en la evolución interna del algoritmo puesto que éste se enseña y modifica a sí mismo).

En estos ejemplos como también en el caso de otras múltiples tecnologías artísticas en las que no entraremos en detalle por ser de funcionamientos semejantes, podemos apreciar que acontecen claramente dos pasos indispensables para la concreción final de la imagen u obra (entendiéndose que éste último concepto es tan discutible en estas situaciones como el de autor; pero que por motivos prácticos y ateniéndonos a la convención utilizaremos de aquí en adelante para denominar el producto final de todas las acciones artísticas tratadas). Estas dos instancias son primeramente, la creación por parte de un humano o equipo de humanos de una máquina/software/ algoritmo capaz de generar productos de cualidad artística; y luego, la producción de la obra por parte de dicha máquina.

Podemos apreciar así dos momentos de creación, pero esto no necesariamente refleja dos situaciones precisas de autoría. La autoría es la cualidad de ser autor, y el concepto de autor es siempre atribuido a un humano (basta con una rápida búsqueda en alguno de los múltiples diccionarios de la RAE para ver que cualquiera de las posibles definiciones del término autor comienza con “persona que”). No obstante, Roland Barthes; filósofo, semiólogo y escritor que elaboró el ensayo “La muerte del autor” explica allí que todos los textos elaborados (éste escrito teoriza sobre los textos literarios, pero en la presente

investigación extenderemos el uso del término “texto” a cualquier obra artística) son resultantes de múltiples combinaciones de elementos de la cultura general, conteniendo siempre citas a obras anteriores y demás preconceptos propios del autor encontrados en su misma e inevitable carga histórico-cultural; de manera que para que los potenciales interpretativos de la obra puedan ser desplegados, el autor debe morir figuradamente en pos de que el lector (público/receptor) pueda hacer propia la obra en el acto interpretativo. Dado que entre todos los textos existe una transdiscursividad e intertextualidad que los conecta, todos forman parte del imaginario de la cultura general, de modo que no tiene sentido atribuir la autoría a una persona. Barthes cree que ésta voluntad/necesidad de dar importancia al autor está relacionada a las categorías modernas positivistas antropocéntricas del prestigio individual, en tanto también critica la idea romántica del autor como genio creador que canaliza una obra luego de ser alcanzado por la inspiración; ya que si esto fuera tal, el autor sería el completo protagonista y centro de importancia de las obras y por ende dominaría la totalidad de sus significados; en tanto Barthes junto a múltiples otros autores evidencian que las interpretaciones de una obra son infinitas en tanto lo son los lectores.

En la misma línea de pensamiento encontramos a Michel Foucault; historiador, filósofo y escritor, quien desarrolló un texto llamado “¿Qué es un autor?” en 1969 en el que despersonaliza este concepto al proponerlo como una función en lugar de un rol estrictamente atado a un individuo. Para Foucault, el autor no es más que quien moviliza o pone en funcionamiento los mecanismos resultantes en la obra (aquí cabe destacar que al igual que en el caso previo, originalmente su texto fue desarrollado en torno a la literatura, pero sus conceptos son extensibles a otras formas artísticas), de manera que la misma trasciende a su autor y pasa a ser una propiedad de la cultura general o incluso de su público, dado que son éstos actores quienes la interpretaran e interpelaran en el transcurso de la historia y dotarán a la obra de la infinidad de significados que puede alcanzar.

En estos dos autores mencionados se hace evidente la necesidad de repensar las categorías del arte; y sin embargo, ambos textos son anteriores a la época digital, de modo que es fundamental ahora volver a analizar todas éstas nociones y recontextualizarlas en la era de la producción asistida para entender de qué manera los roles se transforman y proponen nuevas comprensiones de la historia del arte.

Entendemos entonces que el rol personal del autor no es realmente tan relevante desde su peso individual sino que la obra es más una propiedad de la cultura, y proponemos actualizar a la idea de que tampoco es necesario que sea un humano, dado que el peso está puesto sobre la obra final y lo que el público haga luego de ella. En el caso de las tecnologías que mencionamos en el presente escrito como de todas las máquinas artísticas que continúan desarrollándose en búsqueda de una autonomía que las libere y separe de sus inventores y programadores; vislumbramos al hecho artístico como una condensación de todos los procesos que acontecen hasta llegar a la obra terminada.

Existe por supuesto una instancia previa en la que el inventor inicial piensa en la máquina que desea crear y la construye y prepara para que ésta pueda actuar digital o mecánicamente como fue planeado. Pero como hemos explicado, el proceso no termina allí, en la mera construcción de una tecnología, sino que la mayoría de estas máquinas, y aún más las que están produciéndose actualmente, poseen sistemas que aprenden de sí

mismos y de su entorno, al punto en que generan un grado de entendimiento, una suerte de consciencia, que supera ampliamente las intenciones originales del inventor, de forma tal que los resultados de la obra final no pueden predecirse completamente. Es así que vemos que la obra artística tecnológica no refleja ni implica necesariamente al inventor original de la máquina que le dio forma puesto que mucha de la producción fue propia del mismísimo artefacto; por lo que no tiene sentido utilizar la idea moderna del autor único e individual y claro, humano. Cabe pues hablar de una co-autoría, en donde inventores, programadores, diseñadores mecánicos, robóticos y digitales, participan junto a softwares, sistemas, algoritmos y redes neurales en un intento conjunto por generar obras de presunción artística. Se trata pues de un esfuerzo colectivo, en el que ninguna de las partes sería capaz de alcanzar el mismo resultado final sin la implicación de los demás actores. Tal como los surrealistas hacían uso del cadáver exquisito para generar obras colectivas producto de la imaginación individual de todos sus participantes; en la producción artística asistida tecnológicamente ningún actor es más importante que otro ya que todos se necesitan para producir la obra final. Si bien consideramos que aún es muy pronto para referir a éstas tecnologías como “máquinas artistas” dado el grado de implicación humana necesario para la producción; creemos que las ideas de co-autoría y de producción asistida son conceptos suficientemente claros y apropiados para explicar ésta nueva faceta del arte producido externamente a la mano humana.

Habiendo ya precisado la cuestión de la autoría, podemos entonces adentrarnos en las problemáticas del estilo.

Como ya mencionamos anteriormente, el término *estilo* proviene del latín y era utilizado por los romanos como una forma de referir a una buena escritura, considerándose ésta bella y fluida. Esta idea de que la escritura expresara un contenido estético mediante el cual transmitir valores, se extendió rápidamente a otros ámbitos del arte, de manera que *estilo* se convirtió en la palabra con la que designar todas las categorías que permitieran agrupar obras con cierto grado de organización.

En su libro “Arte e ilusión: estudio sobre la psicología de la representación pictórica” publicado en 1960, el historiador de arte austríaco/británico Ernst Gombrich repasa los orígenes del concepto y destaca que para la sociedad romana clásica existía una fuerte voluntad de desarrollar una rica terminología descriptiva de las categorías de expresión y que resultaba de suma dificultad encontrar la manera de narrar las diferentes experiencias estéticas excepto a través de metáforas, y así aclara: “hablamos de estilos «chispeantes» o «apagados». Sin esta necesidad, sería posible que la terminología del estilo no se hubiera extendido nunca a las artes visuales”. El autor desarrolla en este escrito su teoría de la psicología de la percepción, en cuyas profundidades no nos adentraremos, pero sí destacaremos su importancia en tanto plantea que las determinaciones estéticas de una obra no son producto realmente del gesto del autor, sino de lo que el público hace de la lectura de la misma en cada contexto determinado (en línea también a los pensamientos de Barthes y Foucault que colocan al autor en un segundo plano de relevancia); es decir, posee una visión situada del momento perceptivo, y considera que por ende el estilo de la obra no es una propiedad inherente a la misma sino una conceptualización momentánea acorde a lo que llama el “espíritu de época”. En un análisis sobre la modificación de los estilos a través del tiempo, Gombrich encuentra que los estilos cambian a medida que las intenciones de las personas lo hacen también puesto que los estilos cumplen la función dual de transmitir y

perpetuar tradiciones estéticas, a la vez que establecen horizontes de expectativa y disposiciones mentales intrínsecamente relacionadas a cada entorno y situación temporal. De ésta manera, entendemos que cada estilo es un producto y reflejo de su época como también de las posibles lecturas que los espectadores puedan realizar a partir de sus propios condicionamientos culturales provistos precisamente por la dualidad de la tradición y el espíritu innovador de su tiempo.

Analizando también esta relevancia de estudiar los fenómenos artísticos desde su situacionalidad, el historiador de arte estadounidense Meyer Schapiro denuncia en su ensayo “Estilo, artista y sociedad” que existe una fuerte necesidad de superar la estrechez de las enunciaciones teóricas abstractas y de los planteamientos totalizadores dada la complejidad del proceso artístico y la importancia del contexto histórico y sociopolítico de las obras; y concluye que no existe aún una teoría del estilo adecuada para contemplar las problemáticas del arte ya que precisamente sus categorías son tan herméticas que no permiten ser modificadas incluso cuando los tiempos históricos –como sucede actualmente y en el presente escrito– lo demandan.

Fredric Jameson, crítico y teórico literario estadounidense, considera en sus “Ensayos sobre el Posmodernismo” que a partir de la reconfiguración del autor de Foucault de la que hemos hablado anteriormente, acontece un giro histórico a partir del que ya no es posible asentir a la idea de un estilo personal puesto que el sujeto antropocéntrico moderno se pierde en pos de un sujeto abstracto y despersonalizado posmoderno. Así, el autor elige repensar el estilo como una *función narrativa* o un *proceso de producción de sentido* ya que ve como prioritario el momento generado por la contemplación de la obra al gesto de quien pueda haberla realizado. De tal manera también analiza algunos dispositivos que ya hemos mencionado previamente tales como el cadáver exquisito, el pastiche, demás formas de arte colectivo y también las formas del montaje, collage y citas que pueden considerarse como primeras muestras de la vinculación entre arte y tecnología y que funcionan como exponentes de autoría y estilo no centralizados o despersonalizados.

En la actualidad, a medida que transcurrimos en la era digital y nos adentramos en sus crecientes complejidades y desafiantes grados de desdoblamiento entre el mundo virtual, nuestra realidad, y la realidad aumentada que une ambas dimensiones, vemos claramente que las lecturas posibles de las obras artísticas no pueden ser separadas de la visión tecnológica, puesto que los humanos ya vivimos inmersos en ésta era y nuestra cultura y cosmovisión se encuentra inefablemente ligada a los tintes tecnológicos. Es así, que nuestra percepción ya cuenta con una carga cognitiva que reconoce los rastros digitales, y consiguientemente, entendemos los estilos a partir de lo que nuestro espíritu de época nos habilita.

Así mismo, hemos visto también que el estilo es menos el gesto del autor, y más la condensación de su contexto espacio temporal sociológicamente situado. De ésta manera, no hay caso en negar que las obras producidas por las máquinas artísticas acontecen a una encrucijada estilística muy interesante, y cuyo análisis y definición ciertamente será de gran importancia para el futuro de los estudios del arte.

Si por una parte ya hemos dejado establecido que estas máquinas, aunque no completamente autónomas, pueden considerarse co-autoras en la producción de obras de arte; atendemos al ya explicado fenómeno del alejamiento del autor y su relación a la

pérdida del dominio del gesto autoral sobre el universo del estilo, para explicar entonces que el estilo resultante de las obras de producción tecnológica asistida es aquel propio del entendimiento de su tiempo. Es decir, el inventor/programador/diseñador de la máquina la dota de un contingente de conocimientos artísticos escogidos a partir de su voluntad humana; pero como hemos visto, los artefactos más recientes y avanzados poseen funcionamientos neurales equiparables a los humanos, y pueden por ello aprender de sí mismos y de sus entornos e interacciones con otros sistemas y personas. Tal como un niño que en su escuela aprende una serie de contenidos elegidos por otras personas y luego a partir de allí y de su conexión con lo que lo rodea continúa desarrollando y ampliando sus conocimientos, éstas máquinas han adquirido la misma capacidad, y por tanto, al momento de producir sus obras, el estilo de las mismas excede ampliamente cualquier rastro del gesto original del inventor de dicha tecnología. Así entonces, si la máquina es una co-autora de obra junto con su creador, y el

estilo es una noción que en donde el rol privilegiado es el del entendimiento del público y la época que acontece en detrimento del autor; pues el estilo de dichas obras es la condensación de la intención del inventor original del artefacto, el aprendizaje propio de la máquina que sobrepasa su programación inicial, y todos los significados que los receptores de la obra puedan atribuirle en su momento.

Retornamos entonces a nuestro interrogante original: ¿de qué manera pueden ser repensados los conceptos de estilo y autoría en la era de la producción artística asistida tecnológicamente? Pues tal como lo hicimos, prestando una especial atención a la situacionalidad de nuestro tiempo histórico, manteniendo una lectura sociológica e histórica que permita entender la vinculación entre todos estos aspectos y no analizar los fenómenos tecnológicos como hechos aislados que no afectarían nuestra manera de conceptualizar el mundo que nos rodea; esforzándonos por desligarnos de las nociones tradicionalistas que vinculan todo arte a una acción única y exclusivamente humana, y abriendo el campo a una relación interdisciplinaria que vincule los campos del arte y de la tecnología digital y robótica puesto que la era digital es el tiempo que transcurrimos y que nos interpela internamente afectando nuestra cultura, preconceptos y subjetividades.

Aún es muy pronto para hablar de máquinas artistas, y tal vez también lo sea para afirmar con total seguridad que una máquina haya inventado su estilo propio (aunque ya hemos observado que el momento de dar nombre a un movimiento a partir de una obra de producción tecnológica ya ha ocurrido, así sea únicamente promovido por un magnate tecnológico), pero ciertamente tampoco puede afirmarse lo contrario, y es claro que esto se trata de un proceso en permanente movimiento y transformación y que continuará cuestionando nuestra manera de ver la realidad y de poner en palabras las categorías del arte.

Por el momento, nos conformamos con categorizar a las máquinas de producción artística tecnológicamente asistida como co-autoras de sus obras, y consideramos que ello implica ya un gran paso adelante en la tarea incansable y eterna de repensar y revisar los conceptos artísticos. Además, dejamos abierto el campo del estilo, pero insistimos en la importancia de superar la noción de los movimientos hipercategoricos ligados a la percepción formal de la obra a partir del gesto del autor, y proponemos adoptar una consideración del estilo en línea a los autores trabajados anteriormente en base al entendimiento del público y el espíritu de época propio de cada tiempo en el que se analicen las obras, de manera que las mismas puedan siempre ser repensadas y reentendidas, cosa que, como ya hemos

reiterado varias veces, nos parece siempre una aspiración primordial de la historia del arte. Esperamos ver ésta investigación considerada, analizada, y por supuesto discutida y cuestionada. Insistimos por última vez en ésta idea, la situacionalidad de todo lo que se estudie es esencial, y éste escrito es una contemplación propia de su tiempo; por lo que impulsamos a que futuramente todos estos conceptos aquí tratados sean nuevamente reflexionados, para que la historia del arte esté siempre actualizada y así, los pensamientos que de ella se desprenden.

Bibliografía

Barthes, Roland. “La muerte de un autor”. El susurro del lenguaje. Barcelona, Paidós, 1987 en “El placer del texto”. Siglo XXI, Buenos Aires, 1993.

Benjamin, Walter. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”. Discursos Interrumpidos I. Buenos Aires, Taurus, 1989.

Foucault, Michel. “¿Qué es un autor?”. Editado por Elseminario.com.ar. Fuente: "Qu'est-ce qu'un auteur?", Bulletin de la Société française de philosophie, año 63, n°3, julio-septiembre de 1969, págs 73-104 (Société française de philosophie, 22 de febrero de 1969; debate con M. de Gandilac, L. Goldmann, J. Lacan, J. d'Ormesson, J. Ulmo, J.Wahl.)

Gombrich, Ernst H. “La psicología y el enigma del estilo” en Arte e ilusión: estudio sobre la psicología de la representación pictórica. Londres, Phaidon Press Limited, 2008.

Jameson, Fredric. “Ensayos sobre el Posmodernismo”. Buenos Aires, Imago Mundi, 1991.

Jimenez, José. “La experiencia artística como proceso” en Imágenes del hombre: fundamentos de estética. Madrid, Tecnos, 1986.

Kusch, Rodolfo. “Tecnología y cultura” en Geocultura del hombre americano. Buenos Aires, Fernando García Cambeiro, 1976.

Schapiro, Meyer. “Estilo, artista y sociedad: teoría y filosofía del arte”. Madrid, Tecnos, 1999.

AA.VV. “Mecanismos autónomos que hacen arte”. (En línea) <<http://hacedores.com/mecanismos-autonomos-que-hacen-arte/>>

Alcalá Mellado, José Ramón. *El Artista y la máquina automática. Un nuevo enfoque para su análisis historiográfico*. (En línea) <<http://asri.eumed.net/g/arte-maquina.html>>

Benítez, Jorge. “¿Puede una máquina ser el próximo Picasso?”. (En línea) <<http://www.elmundo.es/papel/futuro/2015/12/24/567a972322601dc34f8b4578.html>>

Bethge, Matthias; Ecker Alexander S.; Gatys, Leon A. *A Neural Algorithm of Artistic Style*. (En línea) <<https://arxiv.org/abs/1508.06576>>

Cilleruelo, Lourdes; Crego, Juan. “Algunas cuestiones sobre arte y tecnología”. (En línea) <http://www.virose.pt/vector/b_03/lourdes.html>

Cohen, Harold. “Harold Cohen”. (En línea) <<http://www.aaronshome.com/>>

Colton, Simon. “The Painting Fool”. (En línea) <<http://www.thepaintingfool.com/index.html>>

Gayford, Martin. “La inteligencia artificial que se convirtió en aprendiz de pintor”. (en línea) <<https://www.technologyreview.es/informatica/49347/la-inteligencia-artificial-que-se-convirtio-en/>>

Gómez Pazmiño, María Carolina. *Gaga. La Representación Integral del Arte. ArtBook de un Paradigma*. (En línea)

<<http://dspace.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/7362/Estilo%20Concepto.pdf?sequence=1>>

Kappala-Ramsamy, Gemma. “Robot painter draws on abstract thoughts”. (En línea) <<https://www.theguardian.com/technology/2012/apr/01/robot-painter-software-painting-fool>>

Kevin Holmes. “Robots que crean arte: las máquinas que dibujan de Harvey Moon”. (En línea) <http://www.vice.com/es_mx/read/robots-que-crean-arte-las-maquinas-que-dibujan-de-harvey-moon>

CIEPAAL

1° CONGRESO INTERNACIONAL
DE ENSEÑANZA Y PRODUCCIÓN
DE LAS ARTES EN AMÉRICA LATINA

Secretaría de
Ciencia y Técnica
IPEAL

facultad de
bellas artes

SECRETARÍA DE
ARTE Y CULTURA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Pagola, Lila. *Arte y tecnología: una relación dialéctica*. (En línea)
<<http://www.ocw.unc.edu.ar/cea/arte-y-tecnologia/actividades-y-materiales/apuntes>>

Roco, Lelia. *El problema plástico-visual en la investigación artística*. (En línea)
<http://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/2766/tesinaroco.pdf>

Zhang, Michael. "This New Algorithm Gives Photos the Look of Famous Paintings". (En línea)
<<http://petapixel.com/2015/08/31/this-new-algorithm-gives-photos-the-look-of-famous-paintings/>>