

# Hacer que las estúpidas máquinas canten: Reflexiones preliminares (y provisionales) sobre e-literatura y escritura generativa<sup>1</sup>

Patricia Georgina Rico León  
Universidad de Barcelona (España) ✉ 

<https://doi.org/10.5209/tekn.87493>

Recibido: 7 de marzo de 2023 • Aceptado: 3 de junio de 2023 • OPR

**ES Resumen.** Este artículo ofrece una panorámica de los usos actuales de la palabra electrónica y, en particular, de las composiciones escritas a partir de algoritmos generativos. A través de la presentación de ejemplos pioneros de arte generativo, la comparación con otros métodos combinatorios y la relación con perspectivas teóricas sobre la hiperrealidad y la reproductibilidad, se discuten tanto las sospechas como las expectativas a las que actualmente se encuentra asociada la escritura derivada del uso de algoritmos e inteligencia artificial en el entorno artístico.

**Palabras clave:** algoritmos generativos; arte generativo; inteligencia artificial; literatura electrónica.

## ENG Making the dumb machines sing: Preliminary (and provisional) reflections on e-literature and generative writing

**Abstract.** This article offers an overview of the current uses of electronic writing, particularly of compositions written by generative algorithms. Using pioneering examples of generative art, comparing other combinatorial methods and drawing relationships with theoretical perspectives on hyperreality and reproduction, this text seeks to discuss both the suspicions and the expectations to which writings derived from the use of algorithms and artificial intelligence are currently associated in the artistic environment.

**Keywords:** generative algorithms; generative art; artificial intelligence; electronic literature.

**Sumario.** 1. Literatura y nuevas tecnologías: La e-literatura. 2. Arte, literatura y algoritmos generativos. 3. Una reproducción combinatoria de la escritura: Del cut-up a la inteligencia artificial. 4. Evaluando condiciones: La posibilidad de hacer que las estúpidas máquinas canten. 5. Referencias.

**Como citar:** Rico-León, Patricia Georgina (2024). Hacer que las estúpidas máquinas canten: Reflexiones preliminares (y provisionales) sobre e-literatura y escritura generativa. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales* 21(1), 111-118. <https://doi.org/10.5209/tekn.87493>

Enthralling surgeons will dance quickly with tripping / stenographers. They will sing and chant of their passion / and their love and their desire. They will yodel their / dreams to the stenographers who will answer and respond: / «We ponder that hedges are like bushes» RACTER (1984, p. 116).

Existen indicios de que ya para los griegos, la introducción de la escritura, de la letra, causaba reacciones encontradas: si bien podía verse como una herramienta de memoria más sólida que la voz, también podía tomarse como un mecanismo de olvido que se interponía entre el alma y aquello que ésta debía aprender (Platón, 274c5-275b2 [1986, pp. 401-404]). Una respuesta similar causaría, más de dos milenios más tarde, la introducción de los medios electrónicos de escritura. Partícipe de una confianza en la escritura forjada trabajosamente a lo largo de los siglos, la aparición de la palabra inscrita, presentada y preservada en medios

### 1. Literatura y nuevas tecnologías: La e-literatura

El surgimiento de nuevas tecnologías de la palabra nunca llega sin una buena dosis de aprehensión.

<sup>1</sup> Este trabajo fue escrito gracias al programa «Creación y conocimiento hacia el Futuro». Apoyo a Profesionales de la Cultura y el Arte para Estudios de Posgrado en el Extranjero (AFPE) del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT, México) y la Fundación del Instituto Nacional de Bellas Artes (FINBA, México).

electrónicos provocó el recelo hasta de conocidos historiadores de la escritura (véase, por ejemplo, Petrucci, 1999, p. 296), para quienes un soporte de este tipo carecía de la confiable firmeza y materialidad del impreso. Estas preocupaciones pueden parecer lejanas en un tiempo en que la principal herramienta de investigación son los medios digitales, y donde las noticias más felices y las más angustiantes empiezan a abrirse paso a través de mensajes de texto. Pero lo cierto es que en años recientes las comunidades científicas y artísticas no han dejado de mostrar una importante cautela frente a las posibilidades que las más avanzadas aplicaciones ofrecen para la confección de textos, imágenes y entornos virtuales. Los mismos mecanismos cuya novedad y creciente accesibilidad no deja de maravillarnos a expertos y legos, también suscitan sospechas y escepticismos.

En un inicio los grandes proyectos para integrar el mundo de la palabra con el entorno digital concernían, sobre todo, a la puesta en marcha de mecanismos para la preservación, la búsqueda, la interrelación y la transmisión de información, bien proveniente de la digitalización de un bagaje ya existente en los archivos de soporte físico o bien generada directamente por un ser humano. Pero la concepción de estas tecnologías como archivos expandidos o como medios de comunicación fue desafiada con el desarrollo de programas cada vez más sofisticados, lo que, a su vez, dio paso a presentaciones más creativas, participativas e innovadoras de la palabra electrónica. Como señala Janet H. Murray (1999, p. 83):

Una vez que dejamos de pensar en el ordenador como en un enlace telefónico multimedia, podemos identificar sus cuatro propiedades básicas, que separada y colectivamente lo convierten en un poderoso vehículo para la creación literaria. Los entornos digitales son sucesivos, participativos, espaciales y enciclopédicos. Las dos primeras propiedades explican lo que queremos decir cuando usamos el término tan vago de 'interactivos', y las otras dos ayudan a que las creaciones digitales tengan la apariencia explorable y extensible del mundo real, justificando nuestra afirmación de que el ciberespacio es 'inmersivo'.

Es decir, los entornos digitales pueden almacenar o transmitir información estática, así como ejecutar cadenas de procedimientos (son sucesivos). Pero también son capaces de incorporar una gran cantidad de datos (enciclopédicos) en un ambiente que puede experimentarse como explorable (espaciales). Y, finalmente, ofrecen a los usuarios la posibilidad de intervenir y cambiar el rumbo de los procesos (participativos). En este ámbito flexible y en constante crecimiento hace su aparición la 'e-literatura' o literatura electrónica.

En una definición amplia, la e-literatura se caracteriza por el uso de tecnologías digitales como medio fundamental para la composición y la recepción. Como observa Katherine Hayles (2008, p. 3), la literatura electrónica «generally considered to exclude print literature that has been digitalized, is by contrast 'digital born', a first-generation digital object created on a computer and (usually) meant to be read on a computer».

La e-literatura ofrece experiencias de interacción e inmersión distintas a las de los medios analógicos de la palabra. Páginas web como Wattpad permiten la publicación de escritos con formatos variables y sin la mediación de un comité o una industria editorial. En este tipo de plataformas los lectores, además, pueden participar e interactuar directamente a través de foros. Otras formas de e-literatura incorporan códigos escritos específicamente para crear piezas con dinámicas propias del hipertexto o, incluso, del videojuego en las que los usuarios pueden seleccionar y mover elementos para conseguir resultados diversos o desplazarse en un entorno virtual. Este ambiente digital a menudo incorpora imágenes y sonidos. La pieza 'GOP (Geografías de Octavio Paz)', por ejemplo, permite que el usuario se mueva a través del tiempo (girando una ruleta graduada por años) y por el espacio (presionando localizaciones dentro de un mapa) para acceder a fragmentos escritos por Octavio Paz en un ambiente espaciotemporal preciso (Figura 1). Esta dinámica resalta la centralidad que tenía el viaje para el escritor mexicano.

La mayoría de las piezas de e-literatura incorporan la potencia no lineal del hipertexto o del juego, recurren a la plasticidad de los gráficos y a las múltiples opciones del código, además de permitir al lector/espectador/usuario comentar e intervenir. Este repertorio de facilidades posibilita que las

Figura 1. Captura de pantalla de la pieza 'GOP (Geografías de Octavio Paz)'. Fuente: Centro de Cultura Digital (2015)

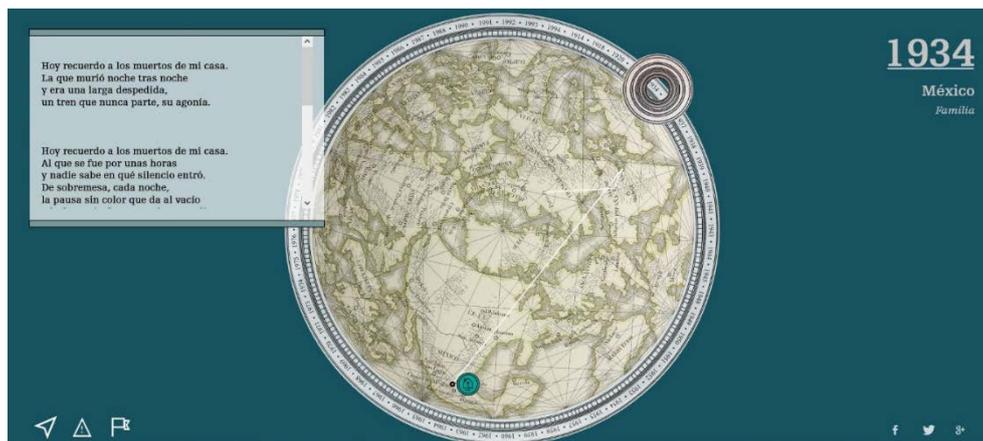
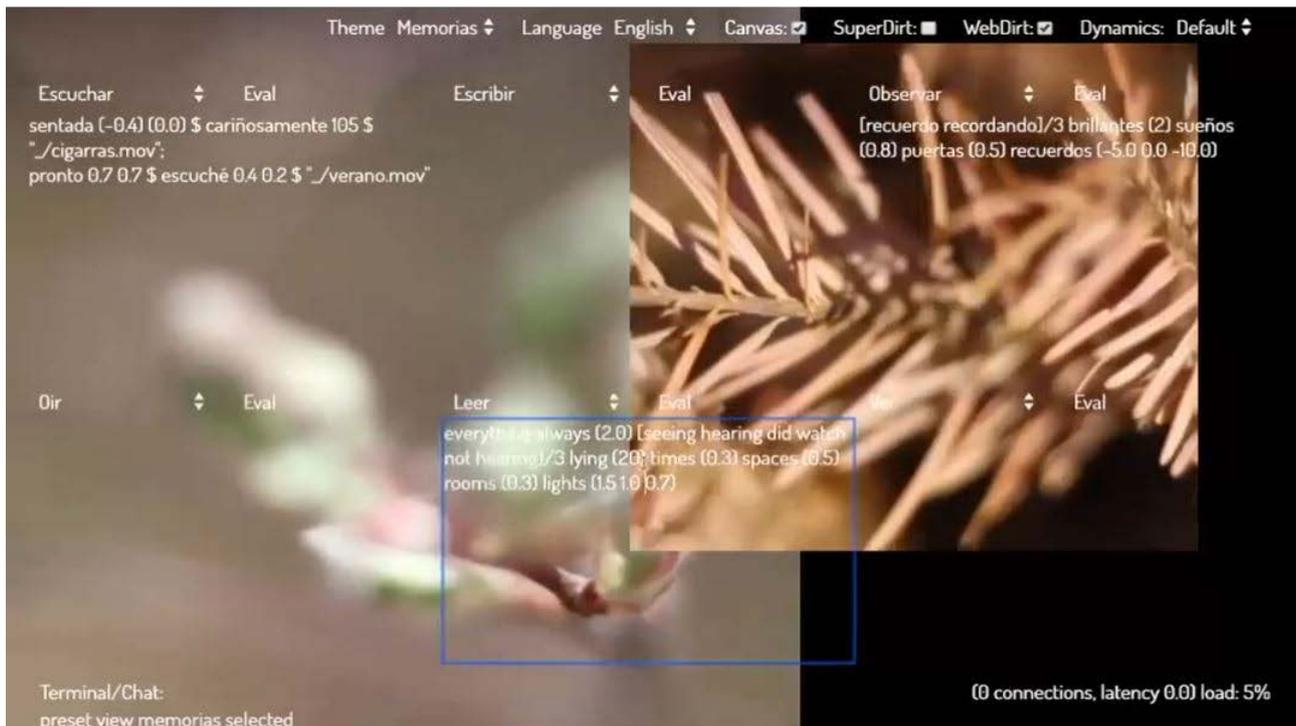


Figura 2. Captura de pantalla de la pieza 'Memorias'. Fuente: Electronic Literature Organization (2022)



obras de e-literatura sean insertadas sin mayores fricciones en el ámbito de la literatura expandida, cuya especificidad reside, según Belén Gache (2004, p. 11), en «la unión entre diferentes sistemas semióticos (lingüístico, visual y fónico)», dentro de los cuales valdría la pena añadir el propio sistema del código, que ha tomado protagonismo en prácticas como el *live coding* o el *codework*. Tal combinación puede verse en obras como 'Memorias', de Jessica Arienne Rodríguez Cabrera (2018-2021). Esta pieza colaborativa invita al usuario a variar escritos autobiográficos previamente introducidos en una plataforma de *live coding*. Mediante la exploración de componentes textuales, visuales y auditivos donde el código computacional se mezcla con el lenguaje natural, este trabajo pretende, según señala su autora (Rodríguez Cabrera, 2018-2021), establecer una relación más estrecha entre el usuario y la máquina en un ambiente audiovisual absorbente (Figura 2). La combinación de distintos formatos artísticos con el lenguaje escrito está presente, igualmente, en buena parte de las piezas reunidas en la *Electronic literature collection* (Electronic Literature Organization, 2022) –desde donde puede accederse al trabajo de Rodríguez Cabrera–, así como en otros acervos colectivos (por ejemplo, Centro de Cultura Digital, s.f.; Ciberia Project, s.f.; Cyborgrrrrls, s.f.) e individuales (por ejemplo, Romano, s.f.; Tisselli, s.f.). Si lo propio de la literatura expandida es su desenvolvimiento intermedial, entonces buena parte la e-literatura podría proponerse como una de sus manifestaciones más claras.

## 2. Arte, literatura y algoritmos generativos

Puede que la combinación de imagen, sonido, texto y código en un entorno digital inmersivo e interactivo conforme los trabajos más vistosos para los lectores/espectadores/usuarios, pero no

necesariamente los más impactantes. Una de las muestras más innovadoras y, al mismo tiempo, más estremecedoras de la palabra electrónica es la derivada de códigos generativos. Los códigos de este tipo se caracterizan por el uso de algoritmos que permiten configurar productos ya sea a través de esquemas aleatorizados o bien a partir de una operación que combina elementos de textos preexistentes (Hayles, 2002, p. 18). Se trata de un mecanismo artístico que produce obras nuevas a través de la disposición inédita de elementos programados o previamente existentes. En palabras de Philip Galanter (2011, p. 228):

El arte generativo hace referencia a cualquier práctica artística donde el artista utilice un sistema, ya sea un conjunto de reglas análogas, un programa de computadora, una máquina, o cualquier otro proceso que sea ejecutado con cierto nivel de autonomía, contribuyendo o resultando en un trabajo artístico íntegro.

Como sucede con otras prácticas derivadas del uso de máquinas, los algoritmos generativos fueron implementados con fines de investigación científica y tecnológica para después ser explorados como medios de creación artística. El resultado es, con frecuencia, una obra que incorpora las características más notorias de un canon o un conjunto de documentos o ejemplos en un producto nuevo. Gracias a la posibilidad de descomponer textos, imágenes y otros formatos en unidades de información digital, estas vías generativas se han explorado en diversas disciplinas artísticas.

En efecto, uno de los más famosos e ilustrativos casos de su implementación proviene del campo de las artes plásticas: se trata de *Portrait of Edmond Belamy*, el retrato que los miembros del colectivo Obvious subastaron en la casa Christie's en 2018. Para su realización, el colectivo francés se sirvió

de 'redes generativas antagónicas' (RGA, o GAN por sus siglas en inglés), una forma de inteligencia artificial basada en la interacción entre dos redes neuronales, una generativa y una discriminadora, que compiten entre sí. La idea que subyace en este mecanismo es entrenar las redes para que produzcan disposiciones sintéticas, cada vez más convincentes, de una muestra previa de datos. Así, a partir de un archivo de retratos, puede producirse algo que semeje o sea, de hecho, un retrato nuevo. Como señala el catálogo de la exhibición *Faceless portraits transcending time*, conformada por los trabajos realizados por un programa similar, llamado AICAN, este tipo de operaciones se vale de «a complex algorithm that draws from art historical knowledge and a mandate to create something new, enabling it to make new artwork without human intervention» (HG Contemporary, 2019, s.p.).

Presentar una obra de arte nueva donde la intervención humana quedara fuera del cuadro era también la pretensión, esta vez en el campo de la literatura, de *The policeman's beard is half constructed*. Publicado en 1984, la carátula de este libro lo anunciaba como «a bizarre and fantastic journey into the mind of a machine», pero, sobre todo, como «the first book ever written by a computer» (RACTER, 1984). La entidad a la que se refieren estas dos alusiones y a la que se adjudica la autoría del libro es RACTER, un programa de inteligencia artificial escrito por William Chamberlain y Thomas Etter. Aunque RACTER –abreviación de *raconteur* (cuentacuentos o narrador en francés)– carece de la sofisticación propia de los RGA más recientes, su funcionamiento combinatorio aleatorizado, basado en un vocabulario seleccionado por sus desarrolladores, le permitía identificar modelos sintácticos para generar nuevas líneas de texto en inglés. De este modo continuaba con el espíritu de antecedentes tecnológicos como el programa ELIZA, un *chatbot* creado entre 1964 y 1966, que procesaba e identificaba patrones de la lengua para intentar sostener una conversación de texto.

No deja de ser revelador que entre las aplicaciones de ELIZA se llegara a intentar la simulación de conversaciones terapéuticas sin la presencia directa de un terapeuta (Bök, 2002, p. 14) y que la contracubierta de *The policeman's beard...* insistiera en que RACTER (1984, s.p.) «can write original work without promptings from a human operator». Lo generado a partir de estas formas de inteligencia artificial sigue teniendo un buscado parecido con obras anteriores de creación verbal y sigue siendo, en efecto, un producto derivado de éstas (otros textos son necesariamente la fuente de los datos que después son sintácticamente reacomodados a través de los programas). No obstante, el hecho de presentar los resultados como el trabajo de una máquina autónoma los dota de un cierto efecto estremecedor, especialmente cuando entre sus extrañas combinatorias se cuele el uso de la primera persona.

From water and from time / A visage bounds  
and tumbles / I seek sleep and need repose /  
But miss the quiet movement / Of my dreams  
(RACTER, 1984, p. 95)

Además de permitir la creación de *bots* que diseccionan y recombinan automáticamente pasajes

de corpus específicos, generalmente seleccionados por sus programadores, los avances actuales en este campo han posibilitado la aparición de sistemas que incorporan modelos de lenguaje entrenados en acervos de datos de gran tamaño (*large language model* – LLM). Entre ellos quizá el más famoso es el ChatGPT (Chat Generative Pre-trained Transformer), lanzado en 2022 por OpenAI. Se trata de un *chatbot* que combina diversas estrategias de aprendizaje de máquinas para generar textos: el 'preentrenamiento' no supervisado del LLM, el entrenamiento supervisado mediante ejemplos y el aprendizaje por refuerzo. Su novedad consiste en que el sistema, en un primer momento, ha sido capacitado en sus labores sintácticas predictivas mediante la interacción con un gran corpus de datos. Seguidamente, su funcionamiento ha sido ajustado a través de un entrenamiento evaluado por sus desarrolladores. Por último, el sistema ha sido puesto en línea como un *chatbot* cuyo afinamiento es una tarea constante, ya que es capaz de tomar en cuenta la retroalimentación introducida por los propios usuarios en un modelo iterativo (OpenAI, 2022). De este modo, sin la necesidad introducir líneas de código y simplemente pulsando la tecla aceptar (Intro/Enter), el usuario puede generar textos de una coherencia notable, incluso sobre cuestiones que desconoce, en idiomas que nunca ha leído o en formatos (ensayo, soneto, haikú) de los que solamente sabe el nombre. Asimismo, puede establecer una línea de instrucciones o preguntas consecutivas, que el sistema interpretará como relacionadas, o bien, puede pedirle al chat que reformule sus respuestas cuando no han sido satisfactorias. La combinación entre el complejo funcionamiento interno del sistema y el uso relativamente sencillo de la interfaz del *chatbot* ha acrecentado el revuelo que este modelo ha suscitado en ámbitos ajenos a la informática o la tecnología.

Además, con el lanzamiento de GPT-4 el 14 de marzo de 2023, los creadores de OpenAI mostraron que el modelo de lenguaje que sustenta ChatGPT (GPT-3.5) no era última parada de este viaje. Por ahora, el nuevo sistema solamente está disponible mediante el pago de licencias o a través de la lista de espera para usar el chat del buscador Bing (Microsoft). En consecuencia, OpenAI no ha dejado de promocionar sus nuevas características. La empresa remarca que el modelo está entrenado a partir de un mayor acervo de datos y mayores adecuaciones de seguridad y utilidad en las respuestas. También resalta sus nuevas capacidades, como la posibilidad de aceptar imágenes y manejar textos extensos. Aunque quizá lo más interesante, en un nivel artístico, sea que la creatividad ha sido uno de los aspectos más mencionados en el lanzamiento.

OpenAI promete que GPT-4 es «more creative and collaborative than ever before. It can generate, edit, and iterate with users on creative and technical writing tasks, such as composing songs, writing screenplays, or learning a user's writing style» (OpenAI, 2023). Es muy significativo que sean estas palabras las primeras que se muestran en la página web donde se presenta el sistema. No es para menos: difícilmente sus potenciales usuarios dejarán de maravillarse ante el ejemplo que la misma página web despliega a continuación:

Input: Explain the plot of Cinderella in a sentence where each word has to begin with the next letter in the alphabet from A to Z, without repeating any letters.

Output: A beautiful Cinderella dwelling eagerly, finally gains happiness; inspiring jealous kin, love magically nurtures opulent prince; quietly rescues, slipper triumphs, uniting very wondrously, xenial youth zealously (OpenAI, 2023).

Por más que parezca un ejemplo ocioso, las líneas citadas apuntan a que esta tecnología no solamente se propone como un asistente de investigación o una vía rápida para la escritura de textos de formatos genéricos –como los oficios legales o los correos electrónicos de bienvenida–, se propone también como aparato artístico y literario.

### 3. Una reproducción combinatoria de la escritura: Del cut-up a la inteligencia artificial

Estas mismas características, que tanto maravillan al usuario, son también las que relacionan estas prácticas tecnológicas con conceptos tan inquietantes como ‘lo hiperreal’, que Jean Baudrillard (1977, p. 5) vincula con la simulación, con «la generación por los modelos de algo real sin origen de realidad». Según Baudrillard (1977, p. 53), «la simulación corresponde a un cortocircuito de la realidad y a su reduplicación a través de los signos». El funcionamiento de los *chatbots* y de otros algoritmos generativos no se basa en un régimen de representación donde lo escrito corresponda a una supuesta realidad extratextual; tampoco en una concepción de la palabra con significados intencionales. Lejos de ser un medio de denotación precisa o de expresión psicológica, esta escritura presenta, ante todo, un conjunto de palabras y símbolos que pueden ser procesados, analizados y ordenados. Así pues, los textos generados por este tipo de algoritmos son una combinación sorprendente e ingeniosa de los modos cognitivos del pensamiento humano y la ejecución de la máquina (Hayles, 2008, p. 26). Pero también, tomando el concepto de Baudrillard (1977, p. 49), podrían describirse como mecanismos que:

fijan con un parecido alucinante una realidad de la que se ha esfumado todo el sentido y toda la profundidad y la energía de la representación. Y así, el hiperrealismo de la simulación se traduce por doquier en el alucinante parecido de lo real consigo mismo.

El alucinante parecido, en este caso, de la escritura maquínica con la escritura humana: una reduplicación textual sin anclas.

Vista desde este prisma, la escritura generativa sería un desarrollo hipertrofiado de aquella obra de arte sometida a un régimen de reproductibilidad técnica que Walter Benjamin (2003) categorizaba como carente de ‘aura’. Como en la fotografía y, sobre todo, como en el cine, en la escritura generativa, la autenticidad, vinculada con la ‘aparición única’ del original y su valor tradicional (Benjamin, 2003, p. 42), está cada vez más distante. Los objetos generados

por la combinación algorítmica son fruto de un sistema de reproducción sin precedente, ya que, más que presentar y ordenar datos recopilados de fuentes diversas, se valen de la reorganización de estos datos en disposiciones novedosas y coherentes. La autenticidad, entendida como originalidad aurática, ‘ha abandonado el chat’ para dar paso a una elaborada reproducción de la escritura.

Ahora bien, es necesario mencionar que los procedimientos algorítmicos generativos no son exclusivos de la inteligencia artificial y ni siquiera, como indica Hayles (2008, p. 26), de los medios virtuales y programables. Las formas constreñidas de escritura basadas en sistemas programáticos de repetición y combinación de elementos han tenido un amplio desarrollo desde la literatura de composición analógica. En contraste con el modelo del genio decimonónico, que escribía desde una postura de originalidad entendida como el resultado de una subjetividad única, autónoma e individual, movimientos como la llamada *language poetry* estadounidense, la poesía concreta brasileña o el internacional Oulipo proponían una exploración de la creación literaria a través de procedimientos combinatorios (Perloff, 2010, pp. 13-17). Piénsese en los famosos *Cent mille milliards de poèmes* [*Cien mil millones de poemas*] de Raymond Queneau ([1961] 2006), un libro-objeto compuesto por diversas líneas de soneto impresas en cartón que el lector puede combinar a su gusto. Otro ejemplo destacado es la técnica del *cut-up* de Brion Gysin y William S. Burroughs, mediante la cual uno o varios textos escritos se recortan en fragmentos que después son reacomodados para crear un texto nuevo. Lo mismo puede extenderse a los poemas que Bob Cobbing reescribió mediante el mimeógrafo, una máquina usada, esencialmente, para realizar copias impresas de textos e imágenes (véase Cobbing y Sutherland, 2001).

La existencia de este tipo de manifestaciones llevó a Marjorie Perloff (2010) a proponer un nuevo concepto de la *inventio* y del genio. Esta autora sugiere que a partir de este tipo de prácticas «we can dissociate the word *original* from its partner *genius* [...] –this is not to say that genius isn’t in play. It just takes different forms» (Perloff, 2010, p. 21, énfasis en original). Es lo que puede verse también en exploraciones más recientes, como el célebre ensayo ‘The ecstasy of influence: a plagiarism’ de Jonathan Lethem (2007) o el poema ‘Suave septiembre’ de Gerardo Arana (2011). De no ser porque Lethem coloca al final de su ensayo las fuentes de donde ha extraído –plagiado– los fragmentos que componen su texto (Mary Shelley, David Foster Wallace, John Sulston, etc.) o porque Arana (2011, p. 26) explicita que su composición es un «Remix libre de la Suave Patria de Ramón López Velarde y Septiembre de Geo Milev», sería muy difícil notar que ambos textos fueron escritos a manera de collage a partir de materiales provenientes de plumas diversas: la considerable redondez de estas composiciones difumina sus uniones, sus costuras.

No puede ignorarse que este *unoriginal genius* ha sido, sin duda, potenciado por el uso de las herramientas del entorno digital. Con la palabra electrónica, la técnica del *cut-up* ha sido reproducida a una escala antes imprevista gracias a la gran

cantidad de textos disponibles actualmente en la web y a la practicidad de los comandos del copy-paste. Como ejemplo de obras que llevan este procedimiento a un grado experimental antes impensable están las composiciones de Joel Katelnikoff. En ellas, el profesor universitario y twitterero (@remixtheory) une mediante una variante digital del *cut-up* fragmentos de referentes teóricos y literarios como Roland Barthes o Jorge Luis Borges para conformar textos de gran densidad conceptual. Algunos de sus trabajos se acercan, incluso, a la prosa auto/crítica de un manifiesto (Medina, 2018), como puede notarse en su obra *Johanna Drucker remixed: «Ningún documento es idéntico a sí mismo»*:

Mi propio proyecto se ha convertido en una técnica inagotable: producción de conocimiento en la que entra el espectador. No existe un camino lineal entre caracteres, escenas, eventos: nos construimos sobre variables interactivas. Cada texto que generamos produce un resultado diferente mañana. Simplemente reconoce los límites del lenguaje escrito. Toma una puesta y una salida de sol, córtalas en tiras. Intenta combinaciones diferentes y borraduras infinitas, la recombinación más violenta y atrevida. Simplemente reconoce los límites de las palabras (Katelnikoff, 2018, p. 23).

El subtítulo de linaje benjaminiano bajo el que se presenta el libro que reúne este fragmento indica su conciencia sobre la lejanía de este trabajo respecto a las creaciones auráticas. Benjamin escribía en 1935 que «el concepto de la autenticidad del original está constituido por su aquí y su ahora; sobre éstos descansa a su vez la idea de una tradición que habría conducido ese objeto como idéntico a sí mismo» (Benjamin, 2003, p. 42). En el remix reproducido en el subtítulo de Katelnikoff (2018), ya no quedan restos de esta búsqueda incesante de la originalidad, pues se asume, sin más, que «*Ningún documento es idéntico a sí mismo*». Y, sin embargo, aunque esta afirmación, formulada más de noventa años después de la publicación de las observaciones de Benjamin, todavía puede causar un fuerte resquemor en lectores y críticos, no comprende el cuadro completo de las sospechas que despierta la escritura derivada totalmente de un código generativo electrónico.

Mientras en el *cut-up* analógico y el de procesador de textos existe una persona que guía el proceso generativo, tanto escogiendo cuidadosamente las fuentes como uniendo, borrando, seleccionando o editando los resultados, en los procedimientos dejados a cargo de la inteligencia artificial la participación del usuario es mucho más reducida. De ahí que represente una ruptura aún mayor frente a la idea de arte, de originalidad y de subjetividad romántico-burguesa. Según una incisiva observación de Baudrillard (1999, p. 6, énfasis en original):

La inteligencia artificial carece de inteligencia, porque carece de artificio. El auténtico artificio es el cuerpo de la pasión [...] Ahora bien, el artificio no tiene nada que ver con lo que genera, sino con lo que altera la realidad. Es el poder de la ilusión. Estas máquinas sólo poseen el candor del cálculo, y los únicos

juegos que proponen son unos juegos de conmutación y de combinación. Sólo en eso pueden ser llamadas virtuosas, y no únicamente virtuales: en que no sucumben ni a su propio objeto, y no son seducidas por su propio saber. Su virtud es su transparencia, su funcionalidad, su ausencia de pasión y de artificio. La Inteligencia Artificial es una *machine célibataire*.

La crítica de Baudrillard (1999, p. 7) se basa, por un lado, en la imposibilidad de las máquinas para concebir o ejecutar el 'placer del hombre' y, por otro, en la ausencia de libertad que conlleva el funcionamiento de la inteligencia artificial. En otras palabras: lo que está en juego no es solamente una combinatoria, sino, en particular, una combinatoria concebida como acéfala y sin cuerpo. Ya no habría *genius* detrás del *unoriginal*. Tales características diferencian los textos producidos enteramente por programas generativos de los textos de *cut-up* o compuestos a manera de collage, pues estos últimos todavía pueden sortear la tan moderna cuestión de la autoría, aunque su estatus no siempre sea tan claro en el campo de los derechos de autor.

Jonathan Lethem (2007) y Gerardo Arana (2011), por ejemplo, actuaron de manera creativa al unir fragmentos de obras diversas de una forma no anticipada y, además, sumamente convincente; sin embargo, su ejercicio hubiera sido retado por la ilegalidad si no hubieran colocado de forma explícita un reconocimiento de los textos empleados en la composición. En cambio, cuando se trabaja con algoritmos generativos automatizados esta cuestión no es tan clara. Si bien las agencias y los editores sentaron un significativo precedente al ceder a RACTER el estatuto de autor del libro *The policeman's beard is half constructed* en los años ochenta, no es inusual encontrar en trabajos sobre arte generado por inteligencia artificial una búsqueda de un fundamento humano al cual adjudicar la creatividad, la autenticidad o la autoría de las obras conformadas por los algoritmos (véase al respecto McCormack, Gifford y Hutchings, 2019; Natale y Henrickson, 2022).

Como ha señalado Christian Bök (2002, p. 13), la tecnología que dio lugar a programas como RACTER «*virtually qualifies for the kind of test imagined by Turing*», ya que fue pensada para generar obras que un lector/espectador/usuario pueda interpretar e, incluso, disfrutar como si de creaciones humanas se tratara, borrando, de este modo, su génesis maquina. Podría afirmarse, como señala Baudrillard (1999, p. 5), que «lo que ofrecen esas máquinas es el espectáculo del pensamiento» y la creación, y no el pensamiento y la creación mismos.

Sin embargo, también cabe preguntarse si, décadas después de que Roland Barthes anunciara la muerte del autor, todavía cabe buscar dedos y pasión detrás de la palabra electrónica. Muchos de los exponentes que trabajan con estas nuevas formas de creación literaria consideran que podríamos ahorrarnos el impacto de este luto. Katherine Parrish (2002, p. 41) afirma, incluso, que «*what we think of as individual conscious agency is as much a construction as the author we keep killing off*». De hecho, en el polo opuesto de la inquietud distante de Baudrillard, existen escritores que

celebran la literatura generativa como una liberación. En su 'manifiesto para la destrucción de los poetas', Eugenio Tisselli (2011, s.p.) escribe: «las máquinas, los algoritmos generadores de poemas, abren la última vía posible hacia la liberación: la superación del arte hacia la plenitud de la vida. Que las máquinas hagan la poesía, para así nosotros dedicarnos a vivir».

#### 4. Evaluando condiciones: La posibilidad de hacer que las estúpidas máquinas canten

Tanto en la sospecha de no considerar a las máquinas como capaces de producir textos autónomamente como en la pretensión de confiarles el futuro entero de la literatura lo que está en juego es la negociación de las fronteras entre la humanidad y la tecnología. Y este es un asunto difícil de abordar con rigidez. Como afirman Simone Natale y Lea Henrickson (2022, p. 3), «understandings of attributions and feelings projected onto AI systems are much more diverse and nuanced than a simple human/machine dichotomy implies». Así pues, es posible que a los lectores/espectadores/usuarios les resulte cada vez más difícil diferenciar los trabajos generados por inteligencia artificial y los creados por humanos. Estas dificultades ya han empezado a verse en el campo de las artes plásticas (véase Gangadharbatla, 2022). Por su parte, los cursos de *copywriting* y de empleabilidad no dejan de recomendar el uso de ChatGPT para agilizar la ya de por sí mecánica y repetitiva tarea de redactar publicaciones para redes sociales y correos electrónicos genéricos.

En la literatura, por el contrario, la opinión pública parece avanzar con mucho más tiento, en particular porque las formas correctas pero básicas de composición textual de estos programas no siempre acercan los textos que producen a la frescura que suele esperarse de las obras literarias. Es evidente que el modo combinatorio y sintético que caracteriza a estas tecnologías no las provee de ninguna capacidad fiable de contrastación factual o estética. Pueden generar textos gramaticalmente correctos, aunque sostenidos en relaciones lingüísticas descabelladas o poco convincentes, lo que en materia de técnicas de reproducción podría denominarse 'alucinaciones' o 'artefactos de compresión' (véase Chiang, 2023, s.p.): las tramas sin sentido, las descripciones contradictorias o las cacofonías reiteradas estarían entre los ejemplos más claros. Otros críticos han ido aún más allá para subrayar –si bien de forma debatible (véase Chun y Elkins, 2022)– que el funcionamiento generativo de estos modelos, basado en las operaciones lógicas propias de la ecuación y no en las dinámicas sucesivas en que se desenvuelven las acciones, imposibilita específicamente su capacidad narrativa (Fletcher, 2022). Aunque la limitación más preocupante es que sus composiciones generadas se nutren de un catálogo finito (aunque extenso) de materiales cuya dinámica no representa equitativamente la diversidad de textos y lenguas existentes (véase, por ejemplo, Armegol-Estapé et al., 2022); por lo tanto, tampoco se acerca sin sesgos a la diversidad de lenguas, literaturas, posturas o perspectivas. Y las

limitaciones en los datos dispuestos son difícilmente superables en un ejercicio de base combinatoria como el que estos modelos ofrecen.

No obstante, el hecho de que el entrenamiento de estas tecnologías y, por ende, su afinamiento, sea un proceso siempre en marcha no ayuda a que la desconfianza o la expectativa que suscitan se diluyan del todo. Aunque algunas figuras editoriales y académicas han comenzado a afinar sus convocatorias para evitar el uso de estos algoritmos en los textos propuestos para publicación, todo apunta a que la utilización de modelos generativos de inteligencia artificial para distintos procesos de creación textual no puede simplemente descartarse (véase Dwivedi et al., 2023), algo que puede extenderse al campo de la literatura. Como sucedió con el *cut-up* en el siglo XX o con sus vertientes digitales hasta los albores del XXI, la generación de textos mediante inteligencia artificial podría acarrear la posibilidad de ampliar los horizontes de la escritura, sin que esto implique necesariamente una aniquilación de las formas de composición o de lectura más tradicionales. Tampoco puede ignorarse que la generación de estos textos todavía requiere una instrucción y una pregunta ni que su reconocimiento como escritura o su final adecuación a un contexto particular todavía dependen de una evaluación lectora, que, como se sabe, no es nunca del todo pasiva. En todo caso, quizá lo más prudente no sea, por ahora, ni detenernos por completo en el vistoso vacío de la 'máquina célibe' ni dotarla de deseos y agencias paralelos a los nuestros, sino empezar a explorar conscientemente sus muchas potencialidades sin dejar de reconocer sus limitaciones. Si, como señala Janet H. Murray (1999, p. 21), a tantos de nosotros ya nos «seduce la posibilidad de hacer que las estúpidas máquinas canten», habrá que disponer y evaluar tanto el escenario como la performance.

#### 5. Referencias

- Arana, Gerardo (2011). Suave septiembre. *Bulgaria Mexicalli* (pp. 26-37). Herring Publishers.
- Armengol-Estapé, Jordi, De Gibert Bonet, Ona y Melero, Maite (2022). On the multilingual capabilities of very large-scale English language models. *Proceedings of the Thirteenth Language Resources and Evaluation Conference* (pp. 3056-3068). European Language Resources Association.
- Baudrillard, Jean (1977). *Cultura y simulacro*. Kairós.
- Baudrillard, Jean (1999). El xérox y el infinito. *Revista de Occidente* 113, 5-13. <https://gescsemiotica.com/wp-content/uploads/2019/08/EI-xerox-y-el-infinito-Rev.Occidente-113-1990-pp.-5-13.pdf>
- Benjamin, Walter (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ítaca.
- Bök, Christian (2002). The piecemeal bard is deconstructed: Notes toward a potential robo-poetics. [https://ubuweb.com/papers/object/03\\_bok.pdf](https://ubuweb.com/papers/object/03_bok.pdf)
- Centro de Cultura Digital (s.f.). *E-literatura*. <https://editorial.centroculturaldigital.mx/eliteratura>
- Centro de Cultura Digital (2015). *GOP (Geografías de Octavio Paz)*. <https://gop.centroculturaldigital.mx/>

- Chiang, Ted (2023, 9 de febrero). ChatGPT is a blurry JPEG of the web. *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/chatgpt-is-a-blurry-jpeg-of-the-web>
- Chun, Jon y Elkins, Katherine (2022). What the rise of AI means for narrative studies: A response to «Why computers will never read (or write) literature» by Angus Fletcher. *Narrative* 30(1), 104-113. <https://doi.org/10.1353/nar.2022.0005>
- Ciberia Project (s.f.). *Biblioteca digital*. <http://www.ciberiaproject.com/>
- Cobbing, Bob y Sutherland, W. Mark (2001). The point about criticism is that it is frequently wrong. *UbuWeb*. [https://www.ubu.com/papers/cobbing\\_sutherland.html](https://www.ubu.com/papers/cobbing_sutherland.html)
- Cyborgrrrrls (s.f.) *Cyborgrrrrls: Encuentro tecnofeminista*. <https://cyborgrrrrls.net/>
- Dwivedi, Yogesh K., Kshetri, Nir, Hughes, Laurie, Slade, Emma, Jeyaraj, Anand, Kumar Kar, Arpan, Baabdullah, Abdullah M., Koohang, Alex, Raghavan, Vishnupriya, Ahuja, Manju, Albanna, Hanaa, Albashrawi, Mousa A., Al-Busaidi, Adil S., Balakrishnan, Janarthanan, Barlette, Yves, Basu, Sriparna, Bose, Indranil, Brooks, Laurence, Buhalis, Dimitrios, Carter, Lemuria... Wright, Ryan (2023). Opinion Paper: «So what if ChatGPT wrote it?»: Multidisciplinary perspectives on opportunities, challenges and implications of generative conversational AI for research, practice and policy. *International Journal of Information Management* 71, 102642. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102642>
- Electronic Literature Organization (2022). *Electronic literature collection*. <https://collection.eliterature.org/>
- Fletcher, Angus (2022). Why computer AI will never do what we imagine it can. *Narrative* 30(1), 114-137. <https://doi.org/10.1353/nar.2022.0006>
- Gache, Belén (2004). *Escrituras nómades: Del libro perdido al hipertexto*. Limbo.
- Galanter, Philip (2011). What is generative art? Complexity theory as a context for art theory. En Celestino Soddu (ed.), *GA2003. Proceedings of the 6th International Conference Generative Art* (225-245). Alea Design Publisher.
- Gangadharbatla, Harsha (2022). The role of AI attribution knowledge in the evaluation of artwork. *Empirical Studies of the Arts* 40(2), 125-142. <https://doi.org/10.1177/0276237421994697>
- Hayles, Katherine (2008). *Electronic literature: New horizons for the literary*. University of Notre Dame.
- HG Contemporary (2019). *Faceless portraits transcending time: AICAN + Ahmen*. Elgammal, HG Contemporary.
- Katelnikoff, Joel (2018). *Johanna Drucker remixed: «Ningún documento es idéntico a sí mismo»*. Centro de Cultura Digital.
- Lethem, Jonathan (2007, febrero). The ecstasy of influence: A plagiarism. *Harpers*. <https://harpers.org/archive/2007/02/the-ecstasy-of-influence/>
- McCormack, Jon, Gifford, Toby y Hutchings, Patrick (2019, abril). Autonomy, authenticity, authorship and intention in computer generated art. *EvoMUSART 2019: 8th International Conference on Computational Intellingence in Music, Sound, Art and Design* (pp. 35-50). [https://doi.org/10.1007/978-3-030-16667-0\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-030-16667-0_3)
- Medina, Ana Cecilia (2018). Presentación. En Joel Katelnikoff, *Johanna Drucker Remixed: «Ningún documento es idéntico a sí mismo»*. Centro de Cultura Digital.
- Murray, Janet H. (1999). *Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós.
- Natale, Simone y Henrickson, Leah (2022). The Lovelace effect: Perceptions of creativity in machines. *New Media and Society*. <https://doi.org/10.1177/14614448221077278>
- OpenAI (2022). *Introducing ChatGPT*. <https://openai.com/blog/chatgpt/>
- OpenAI (2023). *GPT-4*. <https://openai.com/product/gpt-4>
- Parrish, Katherine (2002). How we became automatic poetry generators: It was the best of times, it was the blurst of times. [https://www.ubu.com/papers/object/07\\_parrish.pdf](https://www.ubu.com/papers/object/07_parrish.pdf)
- Perloff, Marjorie (2010). *Unoriginal genius: Poetry by other means in the new century*. The University of Chicago Press.
- Petrucci, Armando (1999). *Alfabetismo, escritura, sociedad*. Gedisa.
- Platón (1986). *Diálogos III*. Traducciones, introducciones y notas de C. García Gual, M. Martínez Hernández y E. Lledó Íñigo. Gredos.
- Queneau, Raymond ([1961] 2006). *Cent mille millars de poèmes*. Gallimard.
- RACTER (1984). *The policeman's beard is half constructed*. Ilustraciones de Joan Hall e introducción de William Chamberlain. Warner Books.
- Rodríguez Cabrera, Jessica Arianne (2018). Memorias. En Electronic Literature Organization (ed.), *Electronic literature collection*. <https://collection.eliterature.org/4/memorias>
- Romano, Gustavo (s.f.). *Portfolio*. <http://www.gustavoromano.org/>
- Tisselli, Eugenio (2011, julio). Sobre la poesía maquina, o escrita por máquinas. Un manifiesto para la destrucción de los poetas. *Periódico de Poesía* (40). <http://www.archivopdp.unam.mx/index.php/48-poemas/poemas/1857-040-poemas-manifiesto-eugenio-tisselli>
- Tisselli, Eugenio (s.f.). *Motorhueso*. <http://www.motorhueso.net/wuweil/>