

EL RETRATO INFINITO

Mario Klingemann utiliza algoritmos e inteligencia artificial para crear sorprendentes obras de arte.

Jorge Kunitz
Foto: Priscillia Grubo

Pionero en el campo de la inteligencia artificial y las redes neuronales, el artista alemán Mario Klingemann (1970) utiliza las nuevas tecnologías para hablar de asuntos como la creatividad, la cultura y la percepción. La suya es una obra que desafía los medios tradicionales y permite vislumbrar lo que el futuro puede deparar al arte contemporáneo. Autodidacta, comenzó a programar con solo 10 años soñando con encontrar un trabajo que le permitiera unir sus dos grandes intereses: la tecnología y las artes visuales. Dio sus primeros pasos profesionales en el sector de la publicidad y el diseño y en 1994, empezó a crear páginas web en la aún incipiente Internet; desde entonces, ha centrado su práctica artística en la inteligencia artificial y la creatividad computacional. "Si hay un denominador común en mi obra es mi deseo de entender, cuestionar y subvertir el funcionamiento interno de los sistemas" asegura. Klingemann es artista residente en Google Arts & Culture y sus audaces creaciones han sido expuestas en museos como el MoMA de Nueva York, el Hermitage de San Petersburgo o el Pompidou de París. Aquí, nos descubre los secretos de *Memories of Passersby I* en la que, gracias a un algoritmo, crea un flujo infinito de retratos distintos en tiempo real. Ésta fue la primera obra de arte de inteligencia artificial subastada por la casa Sotheby's, y puede disfrutarse en la Colección SOLO de Madrid, cuya plataforma Onkaos, apoya la labor de artistas 'new media' como Klingemann.

¿Cuánto? Me resulta difícil calcular las horas que me lleva completar una obra. Esto se debe a que cada una está creada aplicando técnicas, modelos o algoritmos que he desarrollado con anterioridad. Es un poco como la anécdota de Picasso sobre el dibujo que hizo en una servilleta, quiso cobrar 100.000 dólares, y se le preguntó por qué si solo le había llevado 30 segundos hacerlo. Picasso, contestó: "Está usted muy equivocado. Este dibujo que acabo de terminar para usted me ha llevado hacerlo casi 40 años". Sin embargo, si tengo que dar un número, diría que fueron aproximadamente 3 meses desde la concepción de la idea hasta su ejecución completa.



¿Qué? La titulé *Memories of Passersby I* [Recuerdos de transeúntes I] porque los rostros aparecen y desaparecen en un bucle infinito, algo que me recordaba a cuando caminas por una calle muy concurrida en una ciudad. Ocasionalmente, te fijas en las caras de las personas con las que te cruzas pero su imagen se desvanece pronto de la memoria para ser sustituida por otra.



¿Cuándo?

La creé en 2018 en el marco de uno de los programas de apoyo de la Colección SOLO. Aquel año fue importante para la inteligencia artificial pues hubo numerosas instituciones que reconocieron su relevancia a través de diferentes exposiciones. Por suerte, yo ya contaba con cierto reconocimiento en este campo, y fui invitado a presentar mi trabajo en distintas muestras sobre el tema.

¿Dónde? Desarrollé los códigos y los modelos en mi estudio de Múnich mientras que el armario de madera que contiene el ordenador fue confeccionado por un carpintero en Madrid. Anteriormente, ediciones de esta obra han viajado por Inglaterra, Suiza, Alemania, Bélgica, Dubai o Rusia.

¿Por qué? Si bien esta obra está integrada por un sistema cerrado, que desde su concepción no vuelve a recibir ningún tipo de aportación posterior; continúa creando piezas nuevas en base a lo que ya "sabe". La pregunta entonces sería si dichas imágenes nos seguirán resultando interesantes o sorprendentes a lo largo de su existencia, o si, al cabo del tiempo, las encontraremos repetitivas y aburridas.

Lo que el ojo no ve Estoy especialmente satisfecho con el armario de madera donde se guarda el ordenador de inteligencia artificial. Su diseño está inspirado en el mobiliario escandinavo de los años 60, así como el de los primeros televisores y radios. Mi intención fue crear una especie de "caballo de Troya", un artefacto que la gente introdujera en su casa gracias a su apariencia inocente e inusual, pero en el que se ocultara una máquina muy potente.

¿Cómo? Dentro de *Memories of Passersby I* hay una gran cantidad de redes neurológicas adversativas y generativas que, conectadas entre sí, forman un *loop* cerrado. Entrené a estos modelos a través de 10.000 retratos pintados a lo largo de la historia del arte. Dentro de este *loop*, se da una corriente de datos de imágenes que se encuentra en permanente circulación siendo transformada por esos modelos. La tarea de uno de los modelos es buscar caras en la corriente y crear una especie de boceto de lo que ve. Pasa este boceto a otro modelo que intenta recrear una imagen que nos recuerde a una pintura usando el boceto. Estos dos modelos son imperfectos y cometen errores al interpretar los datos. Pero son justo esos errores los que hacen interesante y sorprendente el sistema y hacen que sea imposible predecir qué tipo de retrato vamos a ver en unos momentos.

Y desde entonces *Memories of Passersby I* fue sin duda mi obra más compleja en ese momento de mi carrera. Se añade a esto su exitosa venta en Sotheby's, que le hizo recibir una atención extra por parte del mundo del arte contemporáneo y a mi me dio la confianza para continuar por ese camino y crear después obras como *Uncanny Mirror* o *Appropriate Response*.