

AARON: La primera inteligencia artificial creativa

Su nombre es AARON y pintaba bodegones, series de atletas y paisajes surrealistas, entre otras muchas cosas, cincuenta años antes de que DALL-E, BOTT0, Midjourney y toda una saga de inteligencias artificiales recién nacidas estén poniendo en jaque al universo de la pintura y la creatividad.

El desarrollo de AARON se inició en 1973, en la década en la que la tecnología comenzaba a permear los lienzos, y funcionaba con 1,5 megabytes de código LISP (uno de los lenguajes de programación más antiguos todavía en uso). Nació de la mano de un artista británico llamado Harold Cohen, que exploró los algoritmos como pinceles. Las obras de AARON se expusieron en grandes galerías de arte.

¿Soy yo el artista?

“¿Soy yo el artista o es AARON el artista?” Harold Cohen, creador del robot pintor AARON, dijo no saber responder a esa pregunta.

Cohen fue un pintor pionero en el arte computacional, y estableció un puente entre el arte y la computación con la creación de AARON, uno de los sistemas inteligentes creativos más longevos.

Cohen definió el primer marco computacional para la generación de arte, formalizando el proceso creativo y reduciéndolo a una serie de reglas y cierta aleatoriedad. Esta formalización cobró vida en un sistema experto que modelaba el hacer de un artista. Su nombre comienza por A porque Cohen estimaba que sería el primero de varios programas creativos. Sin embargo, dedicó su vida entera solo a AARON.

La mano humana

Cohen nació en Gran Bretaña en 1928, pero se marchó a EE UU donde se convirtió en artista y profesor en la Universidad de California. Comenzó a trabajar en AARON en la década de los años 70 en su intento de responder a la cuestión *“¿cuál es la mínima condición para que una serie de marcas se consideren una imagen?”*. Según Cohen, se requería que el espectador creyera que las marcas habían sido creadas en un acto humano o similar. Así surge la idea de crear a AARON, inteligencia computacional que

exhibió capacidades cognitivas como las de los humanos para crear imágenes.

A lo largo de su niñez, partiendo de representaciones sencillas del conocimiento de su creador, AARON sólo podía distinguir entre formas cerradas o abiertas, y realizar simples manipulaciones con las mismas.

AARON aprendió a pintar como los niños

Un punto de inflexión tiene lugar en 1980, cuando Cohen observa cómo los niños pintan sus primeros garabatos buscando una pista para mejorar a AARON. Algo tan sencillo como trabajar con formas que se conectan entre sí, con unas reglas que modelan las articulaciones, permite que AARON comience a dibujar sus primeros garabatos.

En 1985 pinta unas figuras que evocan a la Estatua de La Libertad, y progresa con creaciones cada vez más complejas, como pinturas de atletas o pinturas que incluyen vegetaciones.

AARON no era capaz de proporcionar una perspectiva tridimensional, aunque los objetos se superpusieran correctamente en el espacio. Por ello, a mediados de los años 80, Cohen incorpora en AARON representaciones sofisticadas codificadas por muchos más puntos.

AARON comienza así a generar figuras más realistas, proyectando una representación del mundo tridimensional en un cuadro bidimensional.

La obra de AARON:

https://www.youtube.com/embed/plcjS3_YoK8?feature=oembed

Con información de [RPP](#)