

El arte de la inteligencia artificial: ¿futuro definido?

Santiago Cardona Caro

Tecnológico de Artes Débora Arango (Colombia)

cardonasantiago2016@gmail.com

El avance en procesos tecnológicos en Colombia y el mundo es cada vez más evidente: el uso de la inteligencia artificial (IA) como herramienta para el arte se vuelve de carácter global, mientras se incrementa la discusión o preocupación sobre la expansión de esas ilimitadas capacidades de las máquinas en algunos ámbitos.

El arte con la utilización de la IA para replicar y crear imágenes, pinturas, sonidos es un hecho. De ahí parte el rechazo hacia las inteligencias artificiales, un temor comprendido desde el quehacer artístico. Ahora, en la búsqueda por entender cómo se relaciona con esta disciplina, se considera al ordenador como una herramienta de ayuda; si bien en los últimos años ya lo ha sido para a los creadores humanos, podríamos ver al computador como una entidad creativa en sí misma.

Los avances en el mundo de la inteligencia artificial van en crecimiento cada día y el campo del arte no es ajeno al uso de nuevas tecnologías. Su utilización se ha puesto en discusión en la pintura, el cine, la ilustración, las artes escénicas, etc. Desde estas disciplinas se busca entender cómo la IA puede afectar o potenciar los procesos creativos de los artistas, y cómo puede desdibujar al artista en términos productivos.

La creatividad es fundamental para los artistas, pues de ahí se derivan sus obras o productos. La nueva tendencia del mundo tecnológico, y la utilización de tecnología en el arte, abren a la posibilidad de implementar la IA en esos procesos de creación. La

discusión radica en que, con la IA como herramienta ¿se potencia o se dificulta el proceso creativo?

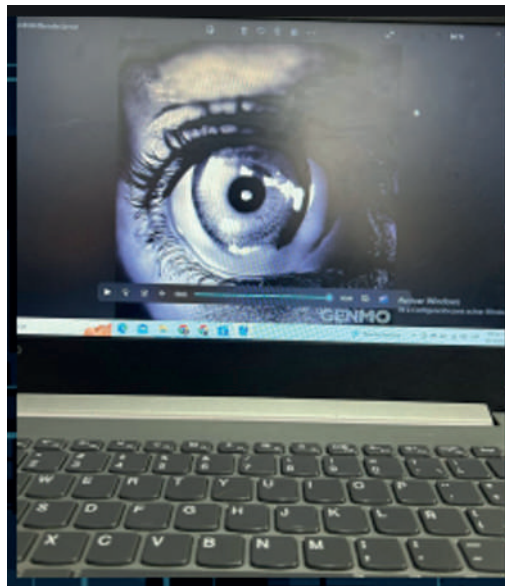
Juan Esteban Ocampo Rendón, magíster en estética de la UNAL de Medellín, en su investigación «Influencia de la inteligencia artificial en el arte: ¿máquinas o humanos creativos?» (2023), expone la posibilidad de cocreación entre el artista y la máquina, es decir que «funciona como una herramienta activa, no pasiva [...]». De igual manera, ejemplifica la relación de artistas con distintas visiones del mundo, aportando de manera activa al desarrollo de un proyecto artístico. La IA lo haría de manera semejante, pues a nivel de producción creativa habría una horizontalidad entre el humano y la máquina, donde ambos (persona e IA) aportan de diferentes formas. Afirma Ocampo que la IA «llegó para aportar y expandir el marco de producción y creación de los artistas». Si bien Ocampo presenta dinámicas de la IA como posibilidad, tanto en el campo artístico como en el social todavía hay una atmósfera de temor.

En la investigación de Ramón López, «La inteligencia artificial y las artes. Hacia una creatividad computacional», se habla de un subcampo de la inteligencia artificial denominado «creatividad computacional». Menciona que es «el estudio del desarrollo de software que presenta un comportamiento que sería considerado creativo en seres humanos». De allí se comprende el escepticismo respecto a la utilización en el arte, puesto que este *software*, bien dicen, puede simular técnicas artísticas que equivalen a simular el pensamiento y el razonamiento humano, en especial el pensamiento creativo de artistas y demás.

A pesar de ello, López dice que «es imposible hacer esto usando algoritmos o sistemas de procesamiento de información». Históricamente, ha sido difícil la aceptación por parte de la sociedad, al reconocer que estas tecnologías pueden ser inteligentes y creativas. Sin embargo, la creatividad computacional también permite comprender cómo funciona la creatividad humana y reproduce programas para los creadores, donde el *software* actúa como colaborador creativo y no como mera herramienta.

Intervención creativa con IA

Para el desarrollo de la intervención artística, se tiene el objetivo de identificar cómo, en el proceso creativo de una pequeña puesta en escena, la IA potencia o dificulta el proceso de creación, y de qué manera a través de esta se pueden crear productos multimediales. Se utilizó una IA que produce imágenes a través del texto. Parto de esas imágenes y desde la sensación que me producen. Posteriormente, trabajo los efectos visuales y la música.



Creación de visuales con IA. Fotografía del autor.

En la primera instancia del desarrollo de la puesta en escena con inteligencia artificial, utilicé una IA para crear unas imágenes en la web [GENMO](#). Algunas palabras claves obtenidas del texto se introducen en una especie de chat con la IA, que ofreció unas imágenes según las referencias dadas, que pueden resultar luego de cualquier tipo de modificación de color, tamaño, o alguna otra característica que yo indique.

En la segunda etapa de la intervención —que fue la más complicada en términos de ejecución—, las imágenes resultantes del proceso 1 se introducen a la IA. Luego, en una sección para programar se da el inicio de la creación de los visuales.

Debido al desconocimiento del campo de la programación y del uso de códigos, el proceso tarda tres horas aproximadamente. Durante ese tiempo, a través de tutoriales, videos, y ayuda de estudiantes de Interacción Digital del Tecnológico de Artes Débora Arango, pude generar unos segundos de visuales, a partir de los dos procesos resultantes.

Allí se inició la tercera etapa: generar un paisaje sonoro con el programa [Loudly](#). El proceso de generación de música permite introducir sonido de instrumentos, que, en relación con el texto, me parecían sonidos suaves y lentos. Finalmente, con base en esas premisas, introduje instrumentos como el bajo y una percusión tonal. El resultado fue un ambiente sonoro con frecuencias bajas, tranquilas, que reúnen todas las características del texto escrito inicialmente.



Resolución de puesta en escena con IA. Fotografía del autor.

El trabajo técnico realizado con la creación de las imágenes, los visuales, y la música puso en marcha la pequeña puesta en escena que se pudo articular a la ponencia del semillero IMA, en el marco del Seminario Internacional de Prácticas Artísticas de la institución.

Los procesos que se generan a través de la tecnología en el arte representan un aprendizaje en términos de desarrollo. Cada proceso es seguido por un artista con el que se crea una relación horizontal, acompañado de la máquina como ente creativo. También, se halló que para la ejecución de muchas de las fases de la intervención es necesario un conocimiento técnico básico sobre el uso de estos programas.

Bibliografía

- «Enlightened Dreams». Loudly. <https://www.loudly.com/music/song/aisong-Enlightened%20Dreams-4352246e-0f8f-47e9-aa11-acf22c69b202>
- Genmo. <https://www.genmo.ai/>
- Inteligencia Artificial Colombia. «El arte y la inteligencia artificial». Spotify. <https://open.spotify.com/episode/7yXcCa35tGzaljx4dzQMet?si=deC-GV N5TiWMOWUWFuYMLw&nd=1&dlsi=240d36b29e8a442d>
- López, Ramón. «La inteligencia artificial y las artes. Hacia una creatividad computacional». Open Mind BBVA. 2016. <https://www.bbvaopenmind.com/articulos/la-inteligencia-artificial-y-las-artes-hacia-una-creatividad-computacional/>
- Ocampo, Esteban. «Influencia de la inteligencia artificial en el arte: ¿máquinas o humanos creativos?». Universidad Nacional de Colombia, 2023.