

RDA.III

III CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTES
REVUELTAS DEL ARTE



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE LAS ARTES



III CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTES “REVUELTAS DEL ARTE”

Buenos Aires, 10 al 12 de octubre de 2023

Actas del III Congreso Internacional de Artes : revueltas del arte / Cristina Híjar... [et al.] ;

Compilación de Lucía Rodríguez Riva. - 1a ed - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Universidad Nacional de las Artes, 2024.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-3946-31-8

1. Arte. 2. Actas de Congresos. I. Híjar, Cristina II. Rodríguez Riva, Lucía, comp.
CDD 700.71

RDA.III

III CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTES
REVUELTAS DEL ARTE



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE LAS ARTES

III CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTES “REVUELTAS DEL ARTE”

Buenos Aires, 10 al 12 de octubre de 2023

El Congreso fue realizado por la Secretaría de Investigación y Posgrado de la Universidad Nacional de las Artes.

ACTAS DEL III CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTES “REVUELTAS DEL ARTE”

COMPILADORA

Lucía Rodríguez Riva

CORRECTORAS

Leonora Madalena y Diana Marina Gamarnik

ILUSTRACIONES

Facundo Marcos

DISEÑO

Soledad Sábato

COORDINACIÓN DE DISEÑO

Viviana Polo

RDA.III

III CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTES
REVUELTAS DEL ARTE



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE LAS ARTES

EJE 2

**ARTES, INVESTIGACIÓN
Y PRODUCCIÓN DE SABERES**



EJE 2: ARTES, INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN DE SABERES; 2.3: DECOLONIALISMOS ARTÍSTICOS: PRÁCTICAS Y PENSAMIENTOS INSURGENTES

La obra de arte en la época de su generatividad técnica

Nicolás Ruarte (Universidad Nacional de las Artes)

RESUMEN: Esta investigación aborda el impacto de las Inteligencias Artificiales (IA) en el paradigma del arte contemporáneo latinoamericano. Tiene como objetivos explorar las nuevas metodologías de producción artística, reflexionar sobre la entidad de la obra de arte, preservar y promover el estilo del arte latinoamericano, combatir el sesgo eurocentrista en la producción artística/tecnológica, ampliar la representación y promover una perspectiva más inclusiva en el campo de las IA y, finalmente, elaborar un manual de producción artística destinado a estudiantes y artistas jóvenes. Se espera contribuir al desarrollo de IA más inclusivas y representativas, fomentando la valoración y la difusión de los estilos y las expresiones artísticas de Latinoamérica. Se busca desafiar los estereotipos y los sesgos arraigados en los desarrollos comerciales de IA, abriendo un espacio para que los artistas latinoamericanos sean reconocidos, contribuyendo a la formación de los artistas jóvenes de la siguiente generación, que crecerá con estas herramientas a su disposición y deberá competir en este nuevo panorama mundial. La metodología de trabajo combina investigación y producción artística para indagar los riesgos e implicancias de estas nuevas tecnologías.

Palabras clave: Inteligencia Artificial; Eurocentrismo; Latinoamérica; Colonialismo; Arte generativo.

Introducción

Estamos al comienzo de una revolución tecnológica que transformará la economía, la sociedad, la política y las artes como no sucedía desde la revolución industrial. Los últimos avances en IA prometen revolucionar la forma en la que pensamos, diseñamos y producimos arte. En este contexto de grandes oportunidades y desafíos, hay también gran preocupación, en muchos artistas y colectivos artísticos, sobre el impacto que tendrá esta revolución sobre sus trabajos. Esta investigación busca desafiar esta idea y demostrar cómo el uso de estas tecnologías permitirá una explosión de creatividad sin precedentes, acortando los tiempos de producción, reduciendo costos, democratizando el acceso y aumentando la calidad de las producciones. Esto permitirá a los artistas capacitarse y abordar proyectos de mayor complejidad, expandiendo sus horizontes creativos.

La concepción de este proyecto surgió a partir la investigación de herramientas como Stable Diffusion y Midjourney, donde se hizo evidente la ausencia de los estilos de artistas latinoamericanos en los *outputs* de estas IA comerciales. Este hecho revela el sesgo eurocéntrico y la exclusión de las expresiones artísticas y culturales de nuestra región en el desarrollo y entrenamiento de estas tecnologías. La arquitectura de la IA, su red neuronal (RN), no tiene intrínsecamente ningún sesgo. El sesgo surge de los desarrolladores, quienes diseñaron y filtraron los *datasets* con las que estas IA fueron entrenadas. Todas las imágenes que sean omitidas de este *dataset*, ya sea voluntaria o involuntariamente, serán desconocidas por las IA. Pero también, todas aquellas imágenes que sean incluidas deben estar acompañadas de un *tag* o descripción asociada.

Si queremos herramientas de IA que reflejen la idiosincrasia, estilos y rostros de Latinoamérica, debemos desarrollarlas nosotros mismos. El proyecto busca desafiar y combatir el eurocentrismo, no solo desde una perspectiva artística, sino también como una forma de cuestionar los sesgos y las discriminaciones inherentes en estos sistemas y en el mercado del arte internacional.

Desarrollo

Este trabajo cuenta con dos ejes fundamentales. En primer lugar, la investigación sobre el desarrollo y entrenamiento de IA. En segundo lugar, la producción artística propia, mediante el entrenamiento y la utilización de estas herramientas y el análisis de las reacciones del público. En cuanto a la metodología de trabajo, consiste en encarar mi propia labor artística tratando de incorporar todas las herramientas de inteligencia artificial a mi alcance.

¿Qué es una Inteligencia Artificial?

La IA es una disciplina científica que estudia y desarrolla teorías, técnicas y sistemas de aplicación para simular o extender la inteligencia humana. El término fue acuñado por primera vez por John McCarthy en 1956, quien lo definió como la ciencia y la ingeniería de desarrollar máquinas inteligentes, especialmente programas de computadora inteligentes. La premisa de las IA es permitir a las máquinas aprender a partir de los datos recolectados, para simular los conocimientos y habilidades de un ser humano, implementando una toma de decisiones similares a las de una persona, continuamente adaptando sus estructuras de conocimiento y mejorando su *performance*. Hoy en día las IA han evolucionado como un campo interdisciplinario que involucra diversas ramas de la ciencia, la industria y la cultura.

Existen tres grandes escuelas de pensamiento de IA: Simbolismo, Conexionismo y Accionismo, que han desarrollado distintas arquitecturas o tipos de IA a lo largo del tiempo, cada una con sus características y objetivos particulares. El objeto de estudio de este trabajo son las IA generadoras de imágenes del tipo *diffusion models*, las cuales se originan de los estudios de *deep learning* (DL) de la Escuela Conexionista. Los algoritmos de DL tienen el objetivo de establecer una RN que simule el funcionamiento del cerebro humano. Las neuronas y las sinapsis del cerebro humano son representadas con unidades y *weights* (peso

de conexión) en la RN. Son particularmente eficaces para el trabajo con imágenes, voces y texto en lenguaje natural.

Si bien las IA existen como disciplina científica desde mediados del siglo xx, hoy en día vemos el despliegue de estas tecnologías, que están al alcance de cualquier persona que tenga un celular o una computadora. Hubo ciertos cambios fundamentales en los últimos veinte años, que permitieron esta reciente revolución. Para identificarlos es necesario mencionar primero los cuatro elementos básicos de toda IA:

- Los datos: toda información que se utiliza para el desarrollo, el entrenamiento y el funcionamiento de las IA. Pueden ser imágenes, números, lenguaje natural, información de sensores, datos transaccionales, etc.
- Los algoritmos: conjunto de operaciones sistemáticas y procedimientos de computadora que brindan la arquitectura lógica de las IA.
- El poder de procesamiento: capacidad de carga y procesamiento de datos del *hardware* sobre el que funciona una IA.
- Los escenarios de aplicación: entornos y tareas específicas para los que la IA fue diseñada.

Los avances en el poder de procesamiento de nuestras computadoras han permitido que se implementen sistemas de IA millones de veces más potentes que los de las décadas de los ochenta y noventa, los cuales en general no eran más que pequeños casos de laboratorio. Gracias a esto, los avances en algoritmos desprendidos de la investigación científica pudieron ser aplicados en RN con millones de veces más neuronas que sus predecesoras, otorgándoles la capacidad de almacenar y procesar enormes cantidades de datos, pero son estos datos la verdadera clave del panorama actual. Los humanos nos hemos convertido en máquinas incansables de generar contenido. Todas las interacciones, los textos, las fotos y las publicaciones que realizamos en Internet están disponibles para desarrollar, entrenar y

retroalimentar los sistemas de IA. Somos nosotros, en nuestro eterno afán de dejar una huella digital en el mundo, quienes hemos permitido que modelos de IA como ChatGPT o Stable Diffusion puedan mejorar a pasos agigantados la calidad de sus *outputs* hasta volverlos casi indistinguibles a los de un ser humano.

A pesar de todos estos avances, los desarrolladores de IA siguen muy lejos de lograr una verdadera singularidad, una IA con consciencia, que pueda realizar cualquier tarea que realiza un humano. Todas las IA actuales son lo que se conoce como IA específicas o débiles. Esto quiere decir que están diseñadas para una tarea específica en un escenario de aplicación determinado. Las respuestas de ChatGPT pueden parecernos brillantes, pero no tienen verdadera consciencia. Estamos aún muy lejos de poder desarrollar una IA general o fuerte, capaz de replicar cualquier función humana al punto de autosustentarse y no depender de la intervención de una persona.

¿Cómo aprende una IA?

Existen diversas metodologías y procedimientos para entrenar una IA. A los fines de este trabajo no voy a realizar una descripción teórica de técnicas y sus entornos de aplicación, sino que desarrollaré un caso práctico sobre la base del entrenamiento de modelos de Stable Diffusion (SD). Elegí SD para esta investigación ya que es un modelo de IA de código abierto desarrollado por Stability IA, por lo que todos los datos sobre su funcionamiento y arquitectura están disponibles al público.

SD utiliza un tipo de modelo de difusión (DM) llamado modelo de difusión latente (LDM). Se utiliza principalmente para generar imágenes condicionadas por un *prompt*. Funciona difuminando ruido gaussiano en una serie de iteraciones o *steps* para acercar la imagen generada a partir de ese ruido inicial al *prompt* introducido.

SD fue entrenada con cinco mil millones de pares de imágenes y descripciones tomadas de LAION-5B, un conjunto de datos de acceso público derivado de datos de Common Crawl extraídos de Internet. El modelo fue entrenado utilizando 256 GPUs Nvidia A100 en Amazon Web Services, con un total de 150 000 horas de GPU, a un costo de \$600 000 dólares.

Resulta terriblemente costoso entrenar desde cero un modelo de IA, pero al ser SD de código abierto nos permite utilizar la RN desarrollada por Stability IA y reentrenarla para nuestras necesidades. Dicho reentrenamiento requiere una cantidad mucho menor de imágenes con un costo de GPU que puede afrontar un artista independiente con una placa de video en su computadora personal.

Decidí comenzar este proyecto con el objetivo de reentrenar modelos de SD con la estética de los artistas latinoamericanos ignorados por Stability IA. Para esto entrené modelos más pequeños de SD, conocidos como Low Rank Adaptation (LoRA). Este procedimiento permite reentrenar una RN para generar un modelo que puede utilizarse como un *addon* de SD para generar imágenes de un estilo o personaje determinados. Al momento de la presentación de esta ponencia, llevo entrenados con éxito seis modelos basados en las obras de Benito Quinquela Martín, Leonor Finí, Ernesto de la Cárcova, Julio Le Parc, Raquel Forner y el cómic *El Eternauta*, del guionista Héctor Germán Oesterheld y el dibujante Francisco Solano López.



Imagen 1 – Giocondas ∞ / Imágenes producidas por las IA, de izquierda a derecha Cárcova_IA, Fini_IA, Forner_IA, Quinquela_IA, Eternauta_IA y LeParc_IA

El primer paso para poder entrenar una IA es la confección del *dataset*. Este *dataset* cuenta de dos partes fundamentales, las imágenes y las descripciones que las acompañan o *tags*. Para lograr una IA que funcione correctamente e imite de forma fiel el estilo de un artista, es muy importante tratar de recopilar la mayor cantidad de obras de dicho artista, con la

mejor calidad posible. Sobre la base de mis pruebas se necesitan al menos 150 imágenes distintas para obtener buenos resultados.

El segundo paso es la realización de los *tags*. Cada imagen del *dataset* debe estar acompañada de una descripción lo más detallada posible de la misma. Esto permite que, luego, el modelo pueda interpretar correctamente el *prompt*. Por ejemplo, debido a que Le Parc tuvo una larga carrera con diversos estilos, logré recopilar más de 450 imágenes de sus obras. Para que LeParc_IA pudiera producir imágenes de cada estilo por separado en lugar de una mezcla de todos, tuve que separar las imágenes del *dataset* en grupos y asociar una palabra clave o *keyword* a cada grupo para diferenciarlos. De esta forma, cuando el *keyword* está presente en el *prompt*, la IA producirá imágenes de ese estilo específico del artista.

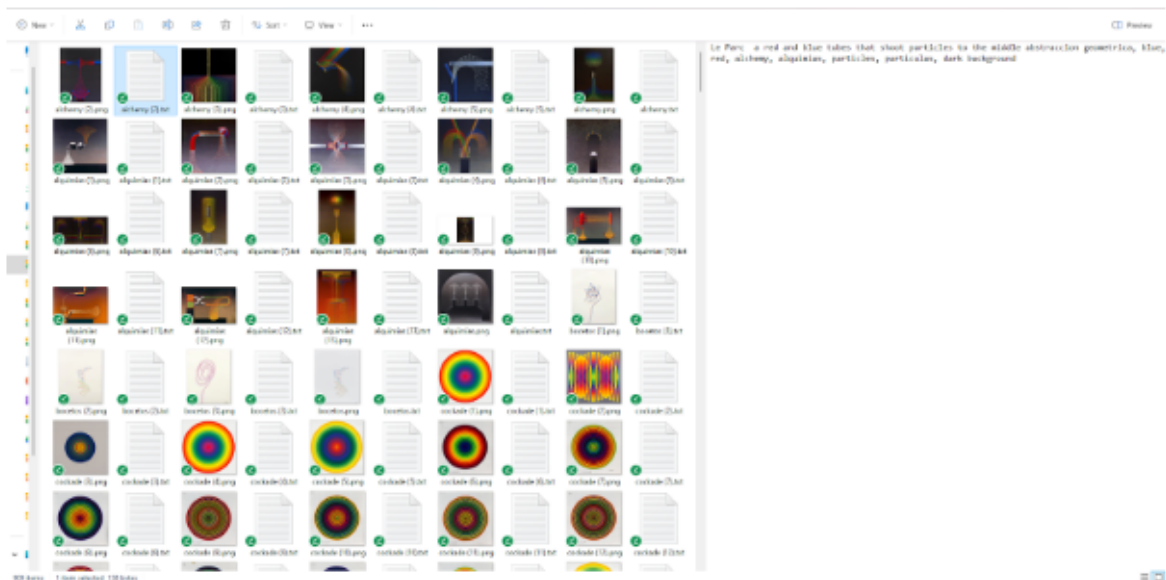


Imagen 2 – Dataset LeParc_IA / 454 imágenes de obras de Le Parc, acompañadas cada de su *tag*

Con el *dataset* completo se puede comenzar el entrenamiento. Es importante destacar que la confección del *dataset* es el proceso más importante a la hora de obtener buenos resultados en el entrenamiento. El entrenamiento no puede suplantar un *dataset* pobre o

mal confeccionado. Es justamente en este paso donde se generan los posibles sesgos que vaya a tener nuestra IA. Nuestra propia subjetividad al seleccionar y describir las imágenes del *dataset* llevan a que la IA asocie ciertas palabras con ciertas imágenes y pueda producir resultados tendenciosos o malintencionados.

Los parámetros de entrenamiento varían según las características del *dataset* y los resultados esperados. No existe al día de hoy un procedimiento estándar para todos los casos. Hay mucho de prueba y error en esta instancia, ya que cada RN y cada *dataset* tiene sus particularidades. A grandes rasgos, el proceso de entrenamiento de un LoRA consiste en reeducar una parte de la RN de SD para que produzca imágenes similares a las imágenes del *dataset*. Este entrenamiento se realiza en una serie de reiteraciones conocidas como *epochs*. El proceso habitual lleva unos quince o veinte *epochs*, pero no hay una relación directa entre más repeticiones y mayor calidad. Al contrario, las RN pueden ser sobreentrenadas, fenómeno conocido como *overfitting*, el cual termina generando resultados indeseados. En el caso de las LoRA de SD, al sobreentrenarlas con demasiados *epochs*, terminamos generando RN que reproducen demasiado fielmente las imágenes del *dataset* al punto que prácticamente copian imágenes tal cual son las originales, sin poder producir nada nuevo, prácticamente ignorando el *prompt* de generación.

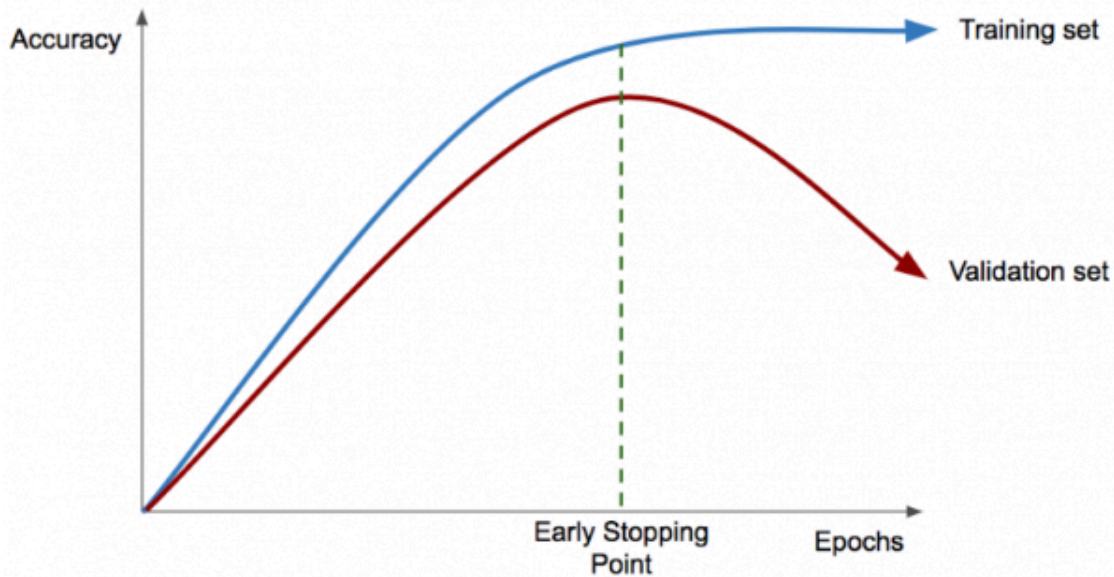


Imagen 3 – Gráfico de Precisión vs. *Epochs* en entrenamiento de IA / Luego del punto óptimo, a mayor cantidad de *epochs* más grande resulta el error de validación.

Una vez terminado el proceso, el resultado es una SD LoRA que podemos utilizar junto con otros modelos más grandes de SD para reproducir y generar imágenes sobre la base del estilo que seleccionamos. A modo anecdótico, con respecto a las IA realizadas en esta investigación, me gustaría mencionar que cada una parece tener su propia “personalidad”. Quinquela es obstinada: como Quinquela solo pintaba motivos portuarios es casi imposible evitar que en las imágenes de Quinquela_IA no haya agua, reflejos o barcos. También resulta llamativa la relación entre el método de pintar y las configuraciones ideales para reproducir su técnica. Quinquela_IA funciona mejor con un sampleo corto, entre 20 y 40 *steps*. Esto implica una imagen rápida, algo que se condice con el estilo veloz de Quinquela, quien podía terminar un cuadro en un día, aplicando grandes cantidades de materia directamente con la espátula. En cambio, Carcova_IA funciona mejor con un sampleo alto, de 69 a 96 *steps*. Podríamos trazar un paralelismo entre esta reiteración de capas con el

trabajo meticuloso de aplicación de materia con pinceladas suaves y veladuras de Ernesto de la Cárcova.

Una vez que logramos un modelo satisfactorio de SD, es momento de comenzar a utilizarlo. Las posibilidades son infinitas en este momento. SD puede utilizarse para confeccionar imágenes nuevas, intervenir fotografías o imágenes previas, realizar animaciones, realizar correcciones estilísticas o de postproducción de videos, animaciones 3d o animaciones 2d.

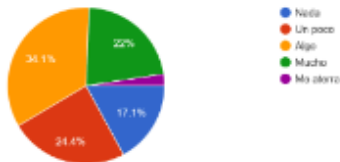
SD trabaja difuminando ruido gaussiano, lo que implica que, cada vez que utilizamos la RN, la imagen producida es realizada en el momento sobre la base de un mapa 2d de ruido aleatorio. Aunque utilicemos exactamente los mismos parámetros, el resultado siempre es único y presenta detalles específicos que son irrepetibles. Esta característica aleatoria es fundamental para entender y explicar los límites y las posibilidades de estas tecnologías.

Controversias

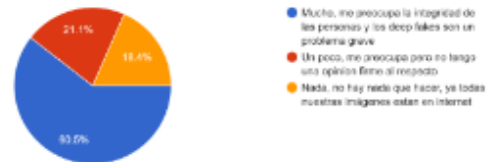
Es de público conocimiento que los avances en IA están generando una serie de controversias asociadas a la peligrosidad que pueda suscitar su uso indiscriminado. La tecnología es tan nueva que no hay legislación al respecto en Argentina ni en la mayor parte del mundo. Los miedos a las IA van desde la automatización de los puestos de trabajo, la pérdida de privacidad individual, la manipulación de la opinión pública mediante *deep fakes* o los problemas sobre los derechos de autor de las imágenes de los *datasets*.

Decidí realizar una encuesta asociada a este trabajo de investigación, que cuenta, al momento de entregar esta ponencia, con cuarenta y una respuestas realizadas por mis seguidores en redes sociales. Al menos 82,9 % de los encuestados dijo estar un poco preocupado por el avance y el futuro de las IA; 65,9 % tiene algo de preocupación de ser reemplazado en su trabajo; 81,6 % está algo preocupado por el uso de imágenes de individuos y al menos 80 % está preocupado por el uso de imágenes con derechos de autor.

¿Le preocupan los avances recientes y el futuro posible de las Inteligencias Artificiales?
41 respuestas



¿Le preocupa el uso de imágenes de personas para el entrenamiento de IA?
38 respuestas



¿Le preocupa que puedan reemplazarlo en su propio trabajo?
41 respuestas



¿Le preocupa el uso de imágenes con derechos de autor (de empresas y productoras) para entrenar IAs?
43 respuestas

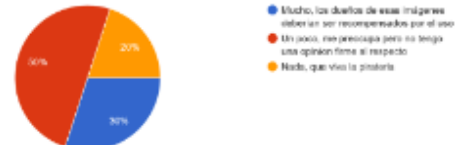


Imagen 4 – Encuesta IA / Resultados de la encuesta al 7 de diciembre de 2023

En mi opinión hay una parte de estos miedos que son infundados, principalmente condicionados por los prejuicios y por las obras de ciencia ficción. Como cualquier otro avance tecnológico, el uso que se le dé y sus posibilidades dependen de nosotros, los usuarios. Es importante establecer una mirada crítica e informada sobre estos temas y abogar por regulaciones coherentes que limiten el accionar de grandes corporaciones, gobiernos o individuos malintencionados, pero fomenten la investigación y el desarrollo de profesionales independientes y artistas.

Ciertamente la pérdida de puestos de trabajo es una preocupación real. Pero basta ver los ejemplos de otras industrias que ya fueron automatizadas hace décadas como la industria automotriz, la cual no por ser automatizada terminó por destruir todos sus puestos de trabajo. Aun así, es evidente que pueden surgir abusos y es necesario establecer regulaciones que cuiden a los individuos y a sus fuentes de ingreso sin ir en contra del progreso y el bienestar general de la comunidad.

El ente obra de arte y su relación con el nuevo espectador

Nos encontramos en un punto de inflexión en la forma en que pensamos y producimos arte. Estamos recién en los comienzos de una revolución tecnológica como no se veía desde la fotografía, el cine o la imprenta. Pero a la par de este avance, por momentos descontrolado y abrumador, hay numerosas voces críticas que parecen regurgitar los mismos argumentos de la época de Duchamp para oponerse y desmerecer o desvalorizar las producciones artísticas que utilizan estas herramientas. Retomando esa concepción casi idealista y religiosa de la creación desde la nada, si el genio creador no utiliza papel y lápiz es menos artista. Si no trae a la vida imágenes exclusivamente desde el mundo de las ideas, es un ladrón, ignorando que nuestras mismas ideas son producto del contenido visual que hemos visto y absorbido de la cultura que nos rodea.

Como dice Jiménez, “En ese contexto, las imágenes: del arte o de cualquier otro segmento de la realidad, están disponibles con una sobreabundancia que ha llegado a ser desmenuzada” (2002, p. 43). Esa sobreabundancia de información permite que hoy cualquiera pueda tener acceso a prácticamente la obra entera de un artista y con estas imágenes entrenar su propia IA, para producir contenido con esa estética. Aunque puedan existir cuadros escondidos en colecciones privadas, lo que está en Internet es la cultura de masas, por ende, para dicha cultura si no existe en Internet, podría no haber sido pintado jamás. Encuentro muchas similitudes entre lo que estamos viviendo hoy y la época cuando la reproducibilidad técnica de arte se volvió masiva y puso en jaque la concepción artística de la época.

El arte en general solo tiene sentido si se está dispuesto a aceptar el valor aurático de las obras de arte, pero la naturaleza de esta aura, y las obras en las que se la reconocerá, son cosas que no han dejado de cambiar desde que hay arte. Nuestra época ha asociado el aura artística por una parte a la institución (a la firma) y por otra parte al carácter “históricamente importante” de las obras del pasado; no hay duda de que esta doble

definición está destinada a ser desplazada en el futuro. En todo caso, no vale ni más ni menos que las concepciones que la han precedido (Aumont, 1992, p. 320).

Cada época, cada situación específica de cultura, ha entendido como “arte” cosas distintas, nuestra definición va cambiando, evolucionando junto con el pensamiento humano. La proliferación de procedimientos de producción de imágenes, característica de nuestro siglo, ha transformado profundamente y desde hace ya bastante tiempo esa situación.

Las IA nos ponen en un nuevo paradigma con la relación con el espectador. Gracias a las IA, cualquier persona con acceso a Internet puede fácilmente comenzar a producir imágenes. Ya desde el siglo xx los artistas nos enfrentamos a un espectador distinto, activo. Hace tiempo se perdió la idea del público como mero contemplador pasivo del arte. “Y precisamente la configuración de lo que podemos llamar un ‘nuevo espectador’ es uno de los elementos que de forma más importante interviene en el perfil del arte de nuestro tiempo” (Jiménez, 2002, p. 49). ¿Qué mejor forma entonces de dirigirse a ese nuevo espectador activo que hacerlo partícipe necesario y creador de la propia obra? Las IA nos otorgan la posibilidad de darle rienda suelta a la creatividad de las masas de una forma inédita. Ya no hacen falta escuelas, maestros y cientos de horas frente a un bastidor, sencillamente con tener una idea y un acceso a Internet se puede crear una obra. Esto democratiza de forma radical la producción artística, posibilitando la producción no solo para cualquier persona más allá de su experiencia, sino también posibilitando el acceso para personas con movilidad reducida o discapacidades motrices. No es más necesario movernos ni usar las manos para producir imágenes, es tan sencillo como pensar la obra para hacerla existir.

Esta capacidad productiva es lo que define a esta nueva época. La época generativa del arte. El ente obra de arte como tal deja de existir. Ya había perdido su aura en la época de su reproductibilidad técnica, ahora directamente perdió toda entidad. ¿Cuánto vale una Gioconda si puedo crear infinitas en un instante?

La obra ya no importa. Lo importante para ser un artista en esta era digital de redes sociales no es la obra, sino la capacidad de generar contenido. Vivimos una época donde la autonomía de la autoría artística se separa de la obra de arte.

Conclusiones

Si bien nos encontramos en una disyuntiva profunda, mi opinión personal es optimista. Creo que nos dirigimos a un panorama de enorme creatividad individual y global. Los artistas podrán utilizar las IA como una herramienta para tercerizar procesos productivos que les permitan centrarse en las áreas en las que son más fuertes, para producir contenido de mayor calidad y en menor tiempo. Además, el uso de inteligencias artificiales también permitirá a los artistas capacitarse en las herramientas y técnicas que deseen aprender, lo que les dará la capacidad de ampliar su rango de habilidades. Si bien en ciertos sectores hay mucho rechazo por las obras generadas con IA, nuestro concepto de arte es fluido, es producto del contexto y la historia, no se limita a lo que una o varias personas consideran arte ni a los cánones que venimos reproduciendo. Conforme pase el tiempo y se adopten cada vez más estas tecnologías, las preferencias estéticas de la sociedad se irán adaptando a este nuevo contenido.

La Web 3.0 estará dominada por las herramientas de IA; ante este panorama es importante atacar los posibles sesgos y es necesario que los artistas y los habitantes de Latinoamérica nos apropiemos de estas herramientas y las transformemos con nuestra impronta propia.

Es nuestro deber como artistas apropiarnos de los avances tecnológicos para que estos no queden exclusivamente en manos del mercado. El arte es arte porque molesta, porque transgrede nuestros marcos teóricos y normativos. Detrás de todos los argumentos dogmáticos, como el robo de imágenes a otros artistas o la desvalorización del trabajo digital, se esconde el mismo pensamiento cuasi religioso que criticaba hace cien años a Duchamp y se regurgita cada vez que un paradigma nuevo se avecina. Nos adentramos en la

época de la generatividad técnica, veremos qué dogmas del mundo del arte serán puestos en jaque esta vez.

Referencias bibliográficas

Aumont, J. (1992) *La imagen*. Paidós.

Benjamin, W. (1936). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit en su alemán original).

Traducción de Andrés E. Weikert (2003). Ítaca.

HUAWEI. (2023). HCIA-AI V3.5 Training Material.

Jiménez, J. (2002). *Teoría del arte*. Tecnos.

Ruarte, N. (7 de diciembre de 2023). Encuesta IA. Recuperado el 7 de diciembre de 2023 en <https://drive.google.com/file/d/1tYrFk48QTwNtEaQUzMKTxX2KjdLq3zys/view?usp=sharing>

The Other LoRA Rentry Guy. (7 de agosto de 2023). The Other LoRA Training Rentry. Recuperado el 1 de diciembre de 2023 en <https://reentry.org/59xed3#starting-settings>

Wiggers, K. (12 de agosto de 2022). This startup is setting a DALL-E 2-like AI free, consequences be damned. Techcrunch. Recuperado el 1 de diciembre de 2023 en <https://techcrunch.com/2022/08/12/a-startup-wants-to-democratize-the-tech-behind-dall-e-2-consequences-be-damned/>

EJE 2: ARTES, INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN DE SABERES; 2.3: DECOLONIALISMOS ARTÍSTICOS: PRÁCTICAS Y PENSAMIENTOS INSURGENTES