
INTRODUCCIÓN

El 17 y 24 de agosto del 2023 se realizó el conversatorio «Nuevas Tecnologías y la IA en Arte y Diseño: desafíos y oportunidades» (<https://conversatorio-nuevastecayd.pucp.edu.pe>) en el campus de la Facultad de Arte y Diseño de la PUCP, organizado por la Comisión de Investigación, Creación e Innovación (I+C+I) del Departamento Académico de Arte y Diseño. Dicho evento contó con la participación de varios artistas e investigadores, cada uno con su propio enfoque; el conversatorio también incluyó una exposición digital con algunas obras de los ponentes a modo de ejemplo de las infinitas posibilidades de la IA y las nuevas tecnologías.

La Inteligencia Artificial (IA) ha generado cierto revuelo en los pasillos de las aulas universitarias, cierto temor e inquietud. Hay voces a favor y en contra; algunos anuncian con optimismo el comienzo de una nueva era en los distintos campos del saber humano, lo cual incluye, por supuesto, el arte y el diseño. Otros, con un oscuro tono apocalíptico, amargamente anuncian la decadencia de la creatividad humana y una dependencia cada vez mayor en la máquina que progresivamente irá sustituyendo nuestra inteligencia natural.

La verdad es que el fenómeno es demasiado reciente como para saber qué sucederá en el futuro próximo o lejano. Pero, mientras tanto, en esta etapa de exploración y experimentación debemos estar abiertos a las nuevas posibilidades que han irrumpido en el terreno del arte y el diseño. La tecnología y la ciencia en sí no son buenas ni malas, ni tienen carga moral alguna; es lo que hacemos con ellas lo que puede ser admirable o condenable. Al final, el resultado del uso de la tecnología es el producto de una decisión netamente humana.

Algo que llama la atención es que las personas que saben manejar estas nuevas tecnologías y que hacen arte no son necesariamente artistas de formación, sino que muchas pertenecen a otros campos, como la arquitectura, las ciencias, y la informática; lo cual revela que la tecnología ha llegado tan de prisa que, por el momento —y solo por el momento— solamente las personas que la manejan son capaces de producir imágenes artísticas. Probablemente, dentro de un tiempo los artistas se pondrán al día y también podrán producir sus propias obras digitales. En la actualidad la IA pertenece a la comunidad que la sabe usar, abriendo las puertas del mundo del arte a personas que antes no formaban parte de ella.

También es probable que, pasado cierto tiempo, estas nuevas herramientas ya no nos causen sorpresa, y, como todo en la vida, nos habituemos a ellas (como sucede, por ejemplo, con el realismo cada vez mayor de los efectos especiales en el cine que ya no nos impresiona y que ahora tomamos por sentado); entonces serán herramientas cotidianas y domésticas que cada uno manejará según su habilidad y conocimientos. Asimismo, es posible que la delgada línea que separa la creatividad humana del trabajo de la máquina se diluya hasta el

punto en que ya no sabremos diferenciar una obra original de un plagio, o que incluso esta distinción ya no tendrá sentido. Los referentes visuales y culturales están cada vez más mezclados e integrados, y ya no será posible saber de dónde vienen las «fuentes originales», si tal expresión todavía cabe. Navegamos, pues, en aguas ignotas.

En cuanto a las imágenes generadas por la IA, estas no se hacen solas, sino que requieren que alguien introduzca información (datos) al programa para que la máquina las genere; esto significa que antes de producir una imagen con IA es necesario tener alguna idea imaginada sobre ella, aunque sea vaga e imprecisa. La imaginación entonces precede a la imagen generada por la máquina. Estos datos son conocidos como “prompts”, una descripción de lo que queremos que la IA produzca. Mientras más detallado y específico sea el prompt, más precisa y diferenciada será la imagen producida.

Esto abre un nuevo debate sobre la relación entre lenguaje e imagen. La manera en que sea escrito el prompt determinará la imagen producida, y esta puede ser copiada infinitas veces; lo que será único e irrepetible será el prompt que la genera. Esto nos permite formular varias preguntas inquietantes: ¿significa esto que los prompts deberán mantenerse en secreto o venderse como la fórmula única que permite reproducir la obra?, ¿dónde radica finalmente el valor artístico de la obra, en la imagen o en el prompt que la genera?, ¿hasta qué punto las superestructuras detrás del lenguaje determinarán la manera en que se redactan los prompts?

Estas preguntas todavía están por contestarse. Lo que sí podemos saber es que la necesidad del prompt exige un conocimiento determinado del lenguaje. Tal vez esto implica que las personas que mejor manejan el lenguaje serán las que consigan mejores resultados; o también es posible que la fórmula mágica será revelada solamente a aquellos que, como en el caso de algunos de los expositores de este evento, saben cómo “piensa” el fantasma que habita la máquina.

Dentro del arte y el diseño, mi propia predicción es que, pasada la etapa de fascinación inicial, la IA traerá como efecto colateral el retorno a la actividad manual; un redescubrimiento y nuevo interés en la inteligencia natural del creador humano, lo cual puede favorecer a aquellas especialidades artísticas que suelen estar vinculadas al quehacer manual, como la pintura y la escultura, que aparentemente (y solo en apariencia) quedaron fuera del alcance de la IA y las nuevas tecnologías. Esto significaría un *revival* de la habilidad manual y analógica del ser humano: si errar es humano, buscaremos en el error la huella de nuestra verdadera naturaleza.

La presente publicación recoge algunas de las ponencias presentadas en este conversatorio. También se incluyen algunas obras que pertenecen a la exposición digital del evento. Los expositores nos comparten sus propias visiones y experiencias sobre la IA y las nuevas tecnologías que han irrumpido en el arte y el diseño. Algunos intentan explicarnos sus secretos, desmitificándolos y permitiendo que le perdamos el miedo. Otras voces son críticas y más especulativas, develando los mitos y malentendidos que se difunden sobre estas nuevas herramientas.

Ante lo nuevo y lo desconocido, la reacción normal es el temor y la incertidumbre. Estas ponencias nos ayudan a perder ese miedo y conocer al monstruo desde adentro, pero al mismo tiempo manteniendo la objetividad y la postura crítica. Nos guste o no, la IA es parte de la realidad y ha llegado para quedarse. A nosotros nos toca hacer el esfuerzo por entenderla y, en nuestro caso, ver qué posibilidades nos puede ofrecer dentro del campo del arte y el diseño, un terreno incierto en constante evolución.

Dr. George Clarke

Miembro de la Comisión de Investigación, Creación e Innovación del DAAD