
Subvirtiendo la IA desde la mirada de la creación

Gómez Mosqueda*¹

¹Universidad Autónoma Metropolitana – Mexico

Abstract

Subvirtiendo la IA desde la mirada de la creación

Subtema

Metodologías de IA en el Arte y el Diseño

Palabras clave

Procesos de creación, tecnología, subversión

Nuestro mundo cotidiano se halla inmerso en mundo de Big Data, vivimos en una vorágine de algoritmos que orientan nuestra cotidianeidad y el mundo artístico no es una excepción. El arte siempre ha mantenido un diálogo cercano e íntimo con la ciencia y tecnología impactándose de modos diferenciados, encontrándose en condiciones diferentes o diversas, pero finalmente dialogando. En una era donde la innovación tecnológica como el big data, la inteligencia artificial, modelos de transformación como Dall-e 2 son modelos de aprendizaje automático (*machine-learning*) retan de muchas maneras al arte y a los creadores en general. Me interesa discutir el hecho de que estas innovaciones tecnológicas que inician y determinan al arte abren interrogantes y desafíos sobre lo que significa crear alrededor de y con innovación tecnológica. Repetidas ocasiones asumimos que el arte históricamente ha sido una práctica que discute de manera subversiva con sus épocas, repetidas ocasiones repetimos que la IA es una herramienta para crear y, la intersección de estos puntos son en los que me interesa discutir. El objetivo de esta comunicación proponer que los desarrollos productos de la innovación tecnológica como la IA o el machine-learning son instrumentos para pensar, verdaderas herramientas de investigación a partir de las que se puede innovar en los procesos de creación artística de modo disruptivo o subvertido. De modo que estas tecnologías hagan que el sentimiento y la sensación dejen de ser meros contenedores de la experiencia estética y se conviertan en los propios objetos de investigación.

Aquí asumiría la idea de que el arte es subversivo y que para crear en este reino de la IA hay que subvertir esta tecnología, no tomarla ordinariamente como una herramienta sino como un objeto que hay que fisurar y subvertir creativamente.

Para desarrollar esta idea propongo poner a discusión las siguientes ideas: 1) el arte y los artistas como objeto de transformación de la tecnología; 2) renuncia al discursos del machine-learning y de las IA como herramientas para el arte y proponer estas como instrumentos de investigación; 3) finalmente, mostrar ejemplos de como los artistas Mario Klingemann o Edmar Soria se interesan en estudiar los procesos de percepción, la creatividad en las máquinas

*Speaker

y en el arte, investigar métodos en los que las máquinas pueden aumentar o emular estos procesos, con la intención de ir más allá de que estas tecnologías ofrecer y mostrar cómo las producciones contemporáneas se han convertido cada vez más en proyectos cognitivos e intelectuales; de investigación estética y epistemológica.

Keywords: Procesos de creación, tecnología, subversión