
Apuntes para una curaduría cibernética. Diálogos curatoriales con las inteligencias artificiales.

Marc Pereyra*^{†1}, Renata Di Leo*^{‡2}, and Tobías Díaz*^{§3}

¹UBA-IAE – Argentina

²UNA - UNTREF – Argentina

³UNA – Argentina

Abstract

La inminente expansión de las inteligencias artificiales ha generado numerosas preguntas, incertidumbres y pánicos morales en el terreno de las artes. A partir de una investigación lúdica de múltiples lecturas y diálogos guiados con IAs se pensó en posibles trazados de curadurías artísticas colaborativas. La suma de las interacciones de la ciencia aplicada en la sociedad, la modifican y propician otros modos de comunicarse, jugar y producir. Es esa operación conjunta de lo científico con lo personal y los factores socioeconómicos lo que hace que la inclusión de los avances tecnológicos en los procesos creativos no pueda ser aprehendida de forma aislada. Tanto una biblioteca llena de libros como una plataforma web son artificios inteligentes.

El recurso a la asistencia e información provistos por la interacción máquina-persona constituiría la clave comunicacional de la curaduría cibernética, abriendo caminos neblinosos que difuminan los límites entre lo informático y lo considerado tradicionalmente humano. El desdibujamiento de esas fronteras y la incorporación de procesos de tratamiento de datos son susceptibles tanto de provocar un efecto siniestro como de alentar configuraciones cyborg. En el tránsito por los confines del *uncanny valley* aparecen formas híbridas que conviven con lo familiar. Quizás sea justamente su efecto *unheimlich* aquello que amerite incentivar el diálogo. El obsesivo control de estas tecnologías invita la pregunta respecto de lo que se pretende censurar u ocultar en su uso cotidiano. Cualquier producción de obra artística implica estructuras y condicionamientos sociales. La especificidad de la creación asociada a las inteligencias artificiales tal vez resida en la reflexión procesual. Es posible encontrar puntos de fuga en la interacción. Según Georges Bataille el jugador sabe que está jugando y es consciente de los límites de la jugabilidad. El usuario que chatea manifiesta su conciencia y las IAs conocen sus propias restricciones, o al menos delimitan sus capacidades de respuesta. ¿Tienen conciencia del juego? ¿Es el juego parte de una gran fuga?

Se propone una acción curatorial que indague sobre esas potenciales fugas tecnológicas. Una producción conjunta de IAs y curadorxs. Una plétora de posibilidades de creación de mundos, prácticas, discursos, narraciones. Una extensión que permita una fuga tanto más lejana hacia latitudes improbables. La propuesta curatorial se concibe como un espacio lúdico y performático capaz de vincular diversas experiencias estéticas participativas con el sistema simbólico propuesto por la producción colaborativa. Una puesta en diálogo de la

*Speaker

[†]Corresponding author: marinacarmenp@yahoo.com.ar

[‡]Corresponding author: renatadileo23@gmail.com

[§]Corresponding author: totodaz01@gmail.com

interactividad física con la virtual y la conciencia personal con el procesamiento tecnológico. Un agenciamiento localizable en los entrecruzamientos de contenidos y expresiones que se proyectan en todas las direcciones y posibilitan extrañas trayectorias. Una desordenada dispersión artística giratoria, intensiva, rítmica, en la que la incertidumbre del encuentro deviene voluntad creadora.

Keywords: curaduría, fuga, interactividad, jugabilidad, estéticas