

ai: la revolución en dos letras

A estas alturas todos hemos escuchado hablar de ChatGPT o Dall-E. El Papa se convirtió en embajador de Moncler y terminamos un ensayo de 8 horas en 3.5 segundos. Mientras algunos lo usan para crear controversia en Internet, otros salvan el semestre al último momento; pero el potencial que tienen estas nuevas tecnologías para la industria creativa representa, más allá de una amenaza, una nueva puerta a posibilidades infinitas.



¿Sueña ChatGPT con humanos?

En 1968, Philip K. Dick escribía sobre un escenario posapocalíptico donde la Tierra deja de ser fértil, se cubre con polvo radioactivo y androides renegados, casi idénticos a los humanos, cuidan de animales eléctricos. ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? Anticipó las consecuencias de rebasar el impreciso límite entre lo artificial y lo natural. Tal vez la ficción haya alcanzado a la realidad mucho antes de lo que imaginábamos. La novela, que reflejaba la decadencia de la vida

en sociedad y cuestionaba la ética sobre el rápido desarrollo de nuevas tecnologías, podría haber sido escrita en 2023 y abrir su prólogo con un célebre "basado en hechos reales". Y aunque las ovejas aún no se alimentan enchufadas a una toma de corriente de 127 voltios, la aparición de tecnologías artificiales de última generación nos hace preguntarnos: ¿qué tan capaces son de recrear el cuestionamiento humano?

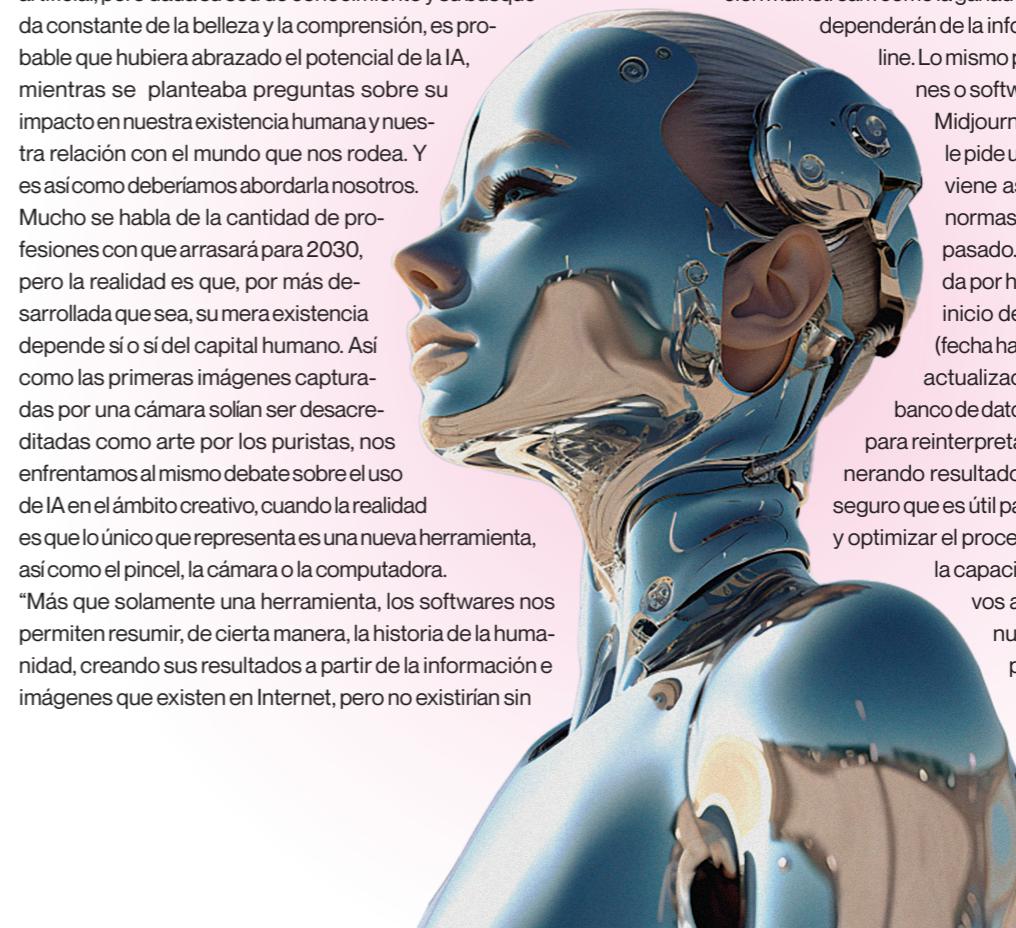
CORTESIA.

prompt The prompt to imagine
/imagine prompt



La insaciable curiosidad de Leonardo Da Vinci encontró fascinante este nuevo concepto. La consideraba una extensión del ingenio humano, una herramienta que amplifica nuestro intelecto y creatividad, pero le preocupaba su capacidad de capturar la esencia misma de la conciencia humana y de la creatividad: "¿Llegarán algún día a tener emociones y experiencias subjetivas similares a las nuestras?" No, Leonardo da Vinci no vivió lo suficiente para ver estas tecnologías florecer, pero ChatGPT nos generó un par de especulaciones sobre cuál habría sido su postura al respecto según la información recopilada hace más de 600 años. Pero si en algo coinciden probablemente ChatGPT y Leonardo Da Vinci es que la capacidad humana para crear y comprender la belleza y complejidad del mundo que nos rodea, es exclusiva de los humanos. Y es difícil afirmar con certeza cuál habría sido la opinión exacta del genio del Renacimiento sobre la inteligencia artificial, pero dada su sed de conocimiento y su búsqueda constante de la belleza y la comprensión, es probable que hubiera abrazado el potencial de la IA, mientras se planteaba preguntas sobre su impacto en nuestra existencia humana y nuestra relación con el mundo que nos rodea. Y es así como deberíamos abordarla nosotros. Mucho se habla de la cantidad de profesiones con que arrasará para 2030, pero la realidad es que, por más desarrollada que sea, su mera existencia depende sí o sí del capital humano. Así como las primeras imágenes capturadas por una cámara solían ser desacreditadas como arte por los puristas, nos enfrentamos al mismo debate sobre el uso de IA en el ámbito creativo, cuando la realidad es que lo único que representa es una nueva herramienta, así como el pincel, la cámara o la computadora. "Más que solamente una herramienta, los softwares nos permiten resumir, de cierta manera, la historia de la humanidad, creando sus resultados a partir de la información e imágenes que existen en Internet, pero no existirían sin

la instrucción e ideas de quien redacta los prompts, al igual que cualquier otro medio", menciona Gabriel O'shea, artista multidisciplinario de 24 años que toma la innovación como parte de su obra. Cuando le preguntamos a ChatGPT: "¿Cómo podemos ser más creativos?" Su respuesta confirmó que es consciente de su propia naturaleza y que la creatividad reside únicamente en la experiencia, que, por más que intentara, definitivamente no puede vivir como nosotros. "Creo que la expresión creativa es un subproducto natural de crecer en un mundo diverso. Cuanto más diverso es el mundo, más te expones a diferentes personas, a diferentes oportunidades, a diferentes lugares y a desafíos, así como más probable será que puedas juntar los puntos para formar algo nuevo". ¿Cómo funciona en realidad? Más allá de tener una "conciencia propia", el software únicamente tiene la capacidad de agrupar, interpretar y resumir datos que encuentra en línea en cuestión de segundos, empujando la información mainstream como la ganadora: lo que significa que los resultados dependerán de la información más popular disponible online. Lo mismo pasa con los procesadores de imágenes o software prompt-to-image, como Dall-E o Midjourney. En el caso de la moda, cuando se le pide un vestido, el primer resultado siempre viene asociado con una mujer debido a las normas de género que solían reforzarse en el pasado. La interpretación del medio capturada por humanos y cargada a la nube desde el inicio de Internet hasta septiembre de 2021 (fecha hasta la que tiene conocimiento la última actualización), funciona como el más grande banco de datos del que estas tecnologías se apoyan para reinterpretar la visión humana, simplemente generando resultados a partir de otros ya existentes. Si, seguro que es útil para reducir el tiempo de investigación y optimizar el proceso creativo, pero jamás reemplazará la capacidad humana de imaginar. Dos creativos analizan la forma en la que impactará nuestras vidas y cómo beneficia a su práctica, tanto en la moda como en las artes plásticas.



Prompt: imagine/ Robbie Barrat

<https://www.instagram.com/robbie.exe/>

En un landscape construido en Minecraft con pinturas de Monet o una Venus de Milo distorsionada, las obras de Robbie Barrat empezaron a surgir a principios de 2019, cuando el término *machine learning* aún no entraba en nuestro vocabulario. El algoritmo que alimentaba con más de 500 imágenes entendía a la perfección la naturaleza de las fotografías y las reinterpretaba de formas hiperrealistas, pero aquí fue cuando todo se tornó aburrido. Las obras más interesantes eran accidentes, una interpretación errónea del prompt añadía el toque de misterio que tanto caracteriza su práctica hoy. Sus obras abstractas rápidamente llamaron la atención de grandes marcas de moda y fue aquí donde entendió que en lugar de representar una amenaza para los diseñadores, pueden ser una gran herramienta de research para el entendimiento de la esencia de las marcas. Su primer gran trabajo involucró más de 50 shows y 500 looks de Balenciaga, con lo que entrenó un GAN (Generative Adversarial Network) para entender las siluetas y estética distintiva de Demna. El mismo proceso se repitió ahora con Acne Studios para su colección de AW20, pero Robbie



reconoce que nada de esto habría sido posible sin la interacción humana. A pesar de que el software arrojaba innovadores diseños distópicos, no todos ellos eran capaces de confeccionarse en materia de funcionalidad. La interpretación humana era fundamental para poder materializar los diseños, o de lo contrario, estarían condenados a vivir en la computadora.

“Las marcas podrían trabajar con otra persona y tener un resultado completamente diferente. No hay nada de estas herramientas que sea particularmente interesante, tiene que haber una colaboración con el artista primero”, y que puede ser un acto creativo en sí mismo, una nueva forma de co-creación que desafía las nociones tradicionales de la individualidad y la invención.

Pero también es importante reflexionar sobre el debate del copyright. En 2018, la startup Obvious vendió la primera obra de arte en IA a Christie’s con un código que robaron de Robbie, pero el hecho de que él haya compartido el proyecto original bajo una licencia de código abierto abrió la conversación sobre quién realmente tiene la propiedad intelectual de las obras, ¿el código o el autor?



LOOK 3459

BALENCIAGA
2049PROTOTYPE
2.0

FILE 4

ACNE STUDIOS

CORTESIA.

Prompt: describe/ Gabriel O’Shea

<https://www.instagram.com/gabrieloshea/>

A los 12 años le regalaron su primera cámara, y aunque no estudió Medicina como el resto de su familia, logró seguir el legado de su abuelo a través de la lente al cumplir el sueño que nunca pudo perseguir en la fotografía. Probó el boceto y la pintura, pero fue en la escultura donde encontró una práctica de introspección hacia sus propias incertidumbres y pasó a ser tanto el sujeto como el objeto de la obra, contrario a la fotografía, donde la verdadera poesía residía en el surrealismo del exterior. Las obras de tinte posapocalíptico en su más reciente exposición, *Preludio*, nos hacen reflexionar sobre la distopía representada por la tecnología, que genera un inminente miedo ante la muerte en soledad; a la que nos hemos encaminado por nuestra propia cuenta y donde nuestro peor enemigo no es la pantalla, sino el que la mira. Intervenidas con pinceladas al óleo y yuxtaponiendo las técnicas tradicionales sobre las modernas, las imágenes generadas con softwares de prompt-to-image son una representación de la cruda realidad de la época moderna, donde la innovación digital ha sustituido todos los símbolos de devoción tradicional. Cautivado por la forma en la que las primeras versiones de estos softwares reinterprestan la realidad al estilo Francis Bacon (con motivos religiosos y rostros nublados), llegó a generar más de 4,000 imágenes; e incluso fue vetado un par de veces de la plataforma

por los temas que explora en su práctica: la religión y la muerte. “Quisieron mantener los resultados en una calificación PG-13, por lo que se me dificultó mucho seguir trabajando como lo estaba haciendo al inicio. Palabras como *skin*, *wound*, *flesh*, *latex*, entre otras, dejaron de ser permitidas. Y aunque logré engañarlo un par de veces con sinónimos, cada vez era más complicado”. Su proceso creativo evolucionó del bocetaje a la narración, y los trazos se convirtieron en palabras que ayudaban a entender al algoritmo su particular estética: “Escribir los prompts también es un trabajo manual. Me di cuenta de que mientras más específico eras, mejores eran los resultados. Empecé con un par de líneas, pero luego me di cuenta de que importaba hasta la descripción de la luz. Terminé redactando párrafos gigantes y entendí que incluso el orden de las palabras aumenta la relevancia de ciertos aspectos y cambia los resultados por completo”. A pesar de que su obra está compuesta principalmente por cuerpos, raramente vemos rostros: ¿un error en el algoritmo o una pérdida de identidad? Aunque estas nuevas tecnologías suponen una barrera en la interacción humana para algunos, O’Shea entiende que de aquí en adelante, ninguna parte podrá ser excluida de la otra: “No se puede negar la presencia humana porque muchas de estas tecnologías funcionan a partir de palabras, y por lo tanto, de nuestras representaciones mentales de todos los objetos, de todos los conceptos que tenemos como humanos”. Es justo la forma tan personal y humana en la que Gabriel confronta sus propios miedos a través de la tecnología, la que nos hace vernos reflejados en ellas y preguntarnos: ¿Qué sigue? ¿Hasta dónde vamos a permitir que llegue? ¿Es este el preludio del fin o el inicio de una nueva era para la creatividad?

