

Inteligencias artificiales y artes visuales: tensiones en torno a la autoría y a la creación

Racioppe, Bianca ⁽¹⁾

Resumen: La emergencia de las inteligencias artificiales generativas en el campo de la producción de imágenes ha despertado controversias. Algunas de éstas ya se habían planteado antes en relación al uso de softwares de edición digital y se vinculan al criterio de verdad. Ese debate se refuerza en la actualidad en vínculo con la circulación de fake news y la construcción de posverdades.

Pero, además de esta controversia respecto de lo verosímil y lo verdadero, el desarrollo y el uso de las IA en el campo de la producción visual reintroduce las preguntas por la autoría y la creación que, si bien siempre están presentes en el mundo del arte, cobran nuevos sentidos si pensamos en la posibilidad de un algoritmo creador. ¿Quién es el/la autor/a de una obra realizada con IA? ¿Podemos pensar en autorías colectivas en tanto estos algoritmos se entrenan a partir de bases de datos que están conformadas por las impresionantes cantidades de imágenes que circulan en la red? ¿Podríamos pensar que hay (tecno)estéticas que caracterizan la producción con IA?

En este artículo indagaremos en torno a estos aspectos a partir de analizar algunas experiencias artísticas que han incorporado el uso de inteligencias artificiales. Retomaremos el caso de “Botto” una inteligencia artificial, diseñada por un grupo de artistas y programadores liderado por Mario Klingemann, que crea obras visuales que se venden en el mercado del arte. También se abordará el caso del cómic “Zarya of the dawn” de la artista Kristina Kashtanovanota que fue ilustrado con inteligencia artificial generando conflictos legales en relación al registro de propiedad intelectual.

Palabras clave: Artes - Tecnologías digitales - Inteligencia artificial - Autoría - Creación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 244-245]

⁽¹⁾ **Bianca Racioppe.** Doctora en Comunicación y Magíster en Planificación y Gestión de Procesos Comunicacionales por la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata (FPyCS-UNLP). Licenciada y profesora en Comunicación Social por la misma Facultad (FPyCS-UNLP). Se desempeña como docente en el Área Transdepartamental de Formación Docente de la Universidad Nacional de las Artes (UNA), en la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) y en la Licenciatura en Artes y Tecnologías de la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ). Investiga temas que articulan las tecnologías digitales, las artes y las licencias libres y abiertas. Correo electrónico: biancaracioppe@gmail.com

La IA como metáfora

El concepto de “inteligencia artificial” se funda en una comparación –y en una búsqueda– de emular al cerebro humano. Tomás Balmaceda (2024) se refiere a una serie de metáforas que se utilizan para construir la idea de “inteligencia”, por ejemplo “aprendizaje automático”, “redes neuronales” e incluso referir a “alucinación” cuando la IA comete un error (2024, p. 36). Además, este autor sostiene que las IA son programadas para parecer empáticas (nos preguntan si pueden ayudarnos, piden disculpas si se equivocan e incluso se ríen de nuestros chistes, como muestra el video de lanzamiento del Chat GPT-4o). Por estos motivos, Éric Sadin define a esta época como la “era antropomórfica de la técnica” (2020, p. 19); sin embargo aclara que esa comparación es errónea porque reduce “ciertos elementos de lo real a códigos binarios excluyendo una infinidad de dimensiones que nuestra sensibilidad sí puede capturar y que escapan al principio de una modelización matemática” (2020, p. 35). En un sentido similar, la profesora Lucia Gouvêa Pimentel (2022) sostiene que los sistemas informáticos que se conocen como “inteligencias artificiales” no son ni inteligentes ni artificiales. No son inteligentes en el sentido de que hay una reducción de lo cognoscible y de lo sensible a un código binario; pero tampoco son artificiales porque han sido construidos cultural y socialmente.

Esta crítica enlaza con el modo de pensar lo tecnológico que queremos recuperar en este artículo, siguiendo a Raymond Williams (2011) sostenemos que las tecnologías se desarrollan y usan en condiciones sociales y relaciones de producción específicas, lo que nos aleja de una mirada de neutralidad. Las tecnologías, y entre ellas las que conocemos como IA, no son neutrales, sino que están atravesadas por miradas de lo que es el mundo, por ideologías, por tensiones políticas y económicas. En el lenguaje informático esto se nombra como “sesgo”. Consuelo López explica que este concepto “hace referencia a errores o asimetrías sistemáticas que distorsionan los datos o los análisis sobre ellos” (2024, p. 21) y resalta que los datos que se utilizan para entrenar a las inteligencias artificiales “están cargadísimos de patrones históricos de discriminación, sí, pero a eso se le suma que los equipos que construyen tecnología son muy poco diversos” (López, 2024, p. 23). Además, hay que tener en cuenta que el mercado de desarrollo de IA está altamente concentrado¹. A diferencia de otros sistemas informáticos, las inteligencias artificiales generativas pueden producir *nuevos* contenidos a partir de la recombinación, la yuxtaposición, la derivación y el mashup de los datos con los que han sido entrenadas. Escaño y Osuna se preguntan si esa acción generativa puede considerarse creación y ensayan una respuesta al señalar que “su manera de acercarse a la creatividad se basa en patrones y documentos preexistentes, tomando información que se encuentra en sus datos de entrenamiento, generando respuestas en función de esos patrones” (2024, p. 70). En esta misma línea, López sostiene que “(...) no es cierto que “la máquina hace”. Más bien, “a través de la máquina, hacemos”” (2024, p. 11).

Por su parte, Yuk Hui (2020) explica la transformación en los desarrollos de las IA diferenciando el paradigma mecánico –que se regía por las lógicas cartesianas de la linealidad entre causa y efecto–, de un nuevo paradigma de causalidad: el de la recursividad. Mientras que en la lógica mecánica las máquinas se diseñan para seguir reglas específicas, en este nuevo paradigma son capaces “de derivar sus propias reglas a partir de hechos empí-

ricos en vez de depender de reglas fijadas en el código” (Hui, 2020, p. 171). Este cambio de paradigma también conlleva, según el autor, una redefinición del concepto de lo humano. Podemos enlazar estas reflexiones con la categoría de *creatividad posthumana* que trabajan autoras como Fernández-Castrillo (2023, 2024) y Rodríguez Ortega (2020) al indagar en los vínculos entre inteligencias artificiales y producción artística. Fernández-Castrillo sostiene que los usos de la IA en el arte permiten pensar en un nuevo tipo de creatividad que emerge a partir de “crear pensamientos u obras originales mediante la colaboración entre el ser humano y la máquina” (2024, p. 4). La autora se refiere a cierta pérdida de control humano sobre el resultado final y analiza las articulaciones entre la promesa del futurismo y la realidad actual del arte generativo. Por su parte, Rodríguez Ortega también se pregunta por el estatuto de la creatividad en una época en la que “buena parte del interés se centra en la capacidad de aprendizaje que tienen los sistemas de IA; esto es, en su capacidad para auto-transformarse y “tomar decisiones”, no diseñadas ni esperadas, sin que medie intervención humana directa” (2020, p. 27).

Al recorrer esta bibliografía vemos que, por un lado, hay un reconocimiento de las limitaciones en los procesos generativos de estos sistemas informáticos, ya que se producen a partir de los datos con los que son entrenados. Pero, al mismo tiempo, identificamos una experimentación, a la que el campo del arte viene aportando, para que logren mayor autonomía. También es cierto que, como señalan todos/as/es los/as/es autores/as que hemos referenciado, adquieren cada vez más las formas de “cajas negras”, en el sentido de que no se puede acceder completamente a los procedimientos que los llevan a accionar de esas maneras.

Es en este contexto que nos interesa pensar en las nuevas tensiones en torno a las nociones de autoría y creación. Para esto retomaremos dos casos: el de *Botto*, el artista IA, –que también aborda Fernández-Castrillo para sustentar su mirada de una *creatividad posthumana*–, y el del cómic *Zarya of the dawn* que sienta un precedente acerca de cómo considerar jurídicamente la autoría de las producciones hechas con IA. Acordamos con Flavia Costa (2021) cuando sostiene que:

Las prácticas culturales y artísticas, por lo tanto, no “ilustran” los procesos económicos, políticos o tecnológicos, no derivan ni están determinadas por ellos, no les están subordinadas. Más bien los acompañan, los co-constituyen y, en algunos casos, los prefiguran (p. 22).

A partir de lo que señala esta autora, nos parece importante reflexionar acerca de cómo, desde el campo de las artes, se experimenta con la producción a través de las IA, ya que estos usos contribuyen al modo en que se comprenden y se imaginan estas tecnologías emergentes.

La IA pensada desde las controversias

El concepto de “controversias” nos sitúa en el momento de “flexibilidad interpretativa” (Pinch y Bijker, 2008) de los desarrollos y usos de las tecnologías. Según Pinch y Bijker (2008) en esta instancia aún no están legitimados los diseños y modos de usos de los artefactos emergentes, por lo que se dan tensiones entre los diferentes grupos que intervienen. Pensar desde estas coordenadas a las inteligencias artificiales generativas nos permite focalizar en las tensiones y, de este modo, desplazarnos de la idea de una historia tecnológica unívoca que nos conduce hacia un futuro predeterminado. El modo en que se resuelvan estas tensiones y se “clausuren los sentidos” (Pinch y Bijker, 2008) dependerá de las relaciones de poder entre esos grupos relevantes.

Los casos que analizaremos en este artículo están atravesados por la controversia acerca de la autoría de las obras. En este sentido, podemos identificar, por un lado, a los/as/es artistas, a las industrias culturales y a la llamada Institución arte (Graw, 2013); pero también forman parte del debate los/as/es programadores y las industrias tecnológicas. La controversia acerca de la autoría no surge con la emergencia de las IA generativas, sino que ha atravesado toda(s) la(s) historia(s) de la producción artístico-cultural y se ha resuelto, de manera temporal y localizada, de distintas maneras. De hecho, siguiendo la legislación argentina, los derechos de los/as/es autores/as se dividen en personales y patrimoniales. Los personales, que implican el reconocimiento de autoría, son intransferibles; pero los patrimoniales (o económicos), que regulan el lucro a partir de la obra (por ejemplo, por su distribución y reproducción), pueden transferirse. Es en ese punto donde ingresan las empresas (discográficas, editoriales, cinematográficas) que pueden ser titulares de las obras creadas por los/as/es artistas y también las instituciones artísticas que pueden adquirir obras para su exhibición. La propiedad intelectual de una obra es mucho más compleja que el reconocimiento de quién es el/la/le autor/a/e. Beatriz Busaniche (2007) explica que la idea de “propiedad intelectual” surge, luego del desarrollo y expansión de la imprenta, como un modo de protección de la inversión de quienes instalaron un negocio de impresión. Los desarrollos y usos de la imprenta, enmarcados en el contexto de la emergencia del capitalismo como modo de organización económico-político, tensionaron las maneras de producir y distribuir lo cultural-artístico. En ese momento, las controversias se resolvieron estableciendo la concepción de “propiedad privada” también sobre las producciones artístico-culturales que, hasta entonces, habían circulado comunitariamente. Podemos retomar a John B. Thompson (1998) para reforzar la idea que introduce Busaniche: jurídicamente, primero se protegió a las empresas y luego a la figura de quien crea la obra. Thompson explica que en el siglo XVI ya existían en Inglaterra medidas para proteger el derecho a impresión, mientras que los derechos referidos al reconocimiento de la “paternidad” de la obra datan recién del siglo XVIII (Thompson, 1998, p. 39).

Desde la Academia, el estatuto moderno de autoría fue puesto en jaque por pensadores como Michel Foucault (1969), Umberto Eco (1962) y Roland Barthes (1967) quienes discutieron con una forma de hacer análisis de las obras que se centraba en la búsqueda de intencionalidades, al tiempo que postulaban la polifonía y la intertextualidad, así como la capacidad de los/as/es receptores de completar los sentidos de esas obras. Un planteo similar había desarrollado Walter Benjamin unas décadas antes en su ensayo *El autor*

como *productor* (1934) en el que criticó la idea de autonomía del/de la artista y planteó la importancia de preguntar por la *función* que tiene la obra en las condiciones materiales de su época. Pese a estas perspectivas académicas que deconstruyen el ideal moderno de obra y autor al oponerse a las ideas de autonomía e inspiración individual; los imaginarios extendidos respecto de las artes suelen retornar a estos lugares; por ejemplo, cuando los/as/es artistas evitan opinar o tomar postura respecto de ciertos temas para no perder su *aura de neutralidad*. Muchas veces este efecto es buscado por las empresas que gestionan a esos/as/es artistas con la idea de conformar a un público amplio ya que, en el marco del capitalismo, la producción artístico-cultural es tratada como una mercancía. Sin embargo, esto no implica que esa producción no pueda ser re-funcionalizada, en los términos en los que lo plantea Benjamin (1934), es decir que haya en esas obras una búsqueda de modificar el aparato de producción (incluso desde dentro mismo de ese aparato).

Otro momento en el que las ideas modernas respecto de la autoría y la creación –y los marcos legales que las sustentan– se enfrentaron a controversias fue durante las primeras décadas de desarrollo de Internet, cuando esta tecnología –aún emergente– no había sido cooptada por las lógicas monopólicas y podía pensarse como una red distribuida y de conexión P2P. El movimiento de la Cultura libre y el Copyleft, basado en referentes del Software libre como Richard Stallman, promovió marcos legales que habilitan el uso, la copia y la derivación como un modo de *hackear* los copyrights. La premisa, sostenida por Stallman (2004), de que compartir en Internet es fácil puso en discusión las lógicas aceptadas de privatización y monopolización de lo cultural-artístico. Las licencias de tipo Copyleft –vinculadas al Software libre– y las Creative Commons –diseñadas por Lawrence Lessig, Eric Eldred y Hal Abelson– fueron adoptadas por diferentes artistas que producían arte en/de Internet. Este movimiento basado en las ideas de construcción colaborativa y acceso abierto tiene uno de sus principales exponentes en la enciclopedia Wikipedia que, según autoras como van Dijck (2016), representa una deriva en la estructura actual de Internet dominada por las lógicas de la competencia y la monopolización del saber.

Los principios sostenidos por el movimiento de la Cultura libre articulan con procesos, incluso previos al desarrollo de Internet, que entienden a lo cultural-artístico como producciones colectivas y colaborativas en las que las marcas de autoría se difuminan en pos de una concepción de obra en permanente construcción. Critican la idea de autor individual y genio creador sostenida por el modo de organización capitalista que, según explica Berardi (2003), se caracteriza por producir escasez, es decir, restringir y monopolizar la circulación de ciertos bienes para transformarlos en mercancías. En este marco, movimientos como la Electrografía y el Net.art y figuras como las del Dj son exponentes de la relación artes/tecnologías y de lo que Nicolas Bourriaud (2009) ha definido como “arte de la postproducción”: creación a partir de otras obras existentes.

La ebullición por recuperar lo común -expresada en conceptos como “inteligencia colectiva” (Lévy, 2004) y “economía colaborativa”- se ha ido apagando a medida que el espacio de Internet se concentra en unas pocas empresas que manejan las arquitecturas y los contenidos. De hecho, plataformas como Airbnb, Rappi, Uber se apropiaron del concepto de “economía colaborativa” presentándose como un modo de conectar usuarios/as/es de manera directa (con la forma del P2P) cuando, en realidad, ocultan un modo de gestión que precariza la actividad laboral mientras genera ganancias con pocos riesgos de inver-

sión para sus propietarios (Srnicek, 2018). Algo similar ocurre en relación al concepto de “inteligencia colectiva” retomado por empresas como Google que, a través de proyectos como *Google Arts* y *Google Books*, se apropia del acervo cultural compartido bajo la premisa de la democratización (Vercelli y Thomas, 2014; Racioppe, 2022). Esta reapropiación de lo creado comunitariamente también caracteriza los modos de existencia de las redes sociales digitales, nutridas por diferentes creadores/as de contenidos que se ubican económicamente como emprendedores/as sin vínculos contractuales con las plataformas para las que producen. Incluso, quedan a merced de las lógicas, algoritmos y arquitecturas que las empresas modifican continuamente y nunca comunican de manera abierta.

Es en este contexto monopolístico en el que se lanzan para el consumo general los principales sistemas informáticos conocidos como inteligencias artificiales generativas. Entonces, ¿Cómo se inserta en esta discusión la producción cultural-artística? ¿Podemos pensar que sus usos pueden contribuir a una refuncionalización desde dentro mismo del aparato de producción? ¿O son un modo más de apropiación de lo común por parte de las grandes empresas de tecnología?

Máquina/Artista

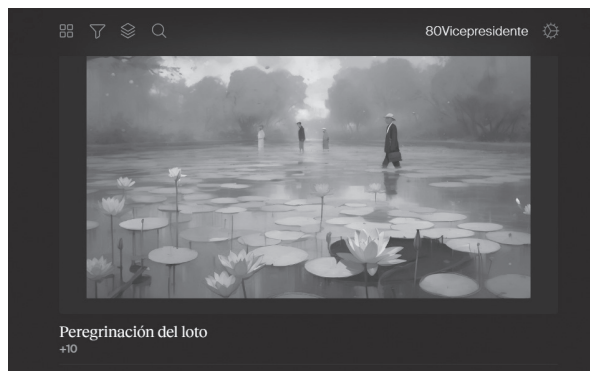
“Los recientes avances en inteligencia artificial, aprendizaje profundo y análisis de datos me hacen tener la seguridad de que en un futuro próximo los “artistas-máquina” podrán crear obras más interesantes que los humanos”
(Mario Klingemann, s/f).

Esta frase aparece en la presentación de la web del artista alemán Mario Klingemann. En ese mismo sitio, explica que aprendió a programar en la década del 80 y que, desde entonces, ha estado experimentando en el desarrollo de algoritmos que puedan crear autónomamente. Por ejemplo, en 2018 presentó la obra “Recuerdos de transeúntes” que consiste en retratos digitales de personas creadas artificialmente y que fue subastada por más de 45 mil euros. También la serie “Identidad equivocada” de 2018 en la que presenta tres videos en los que se ven rostros creados a partir de la técnica “neural glitch” que consiste en alterar los datos de entrenamiento de redes generativas de imágenes para producir distorsiones (Rodríguez Ortega, 2020). El glitch pone en evidencia el artificio de esas redes neuronales con las que se pretende emular al cerebro humano, al mismo tiempo que muestra los modos en que esas arquitecturas buscan subsanar el error generando lo que para Klingemann es un “atisbo de creatividad autónoma” (Klingemann, 2018).

Aunque estas obras –que se exponen en museos, galerías y se venden en casas de subasta especializadas– están realizadas a partir del uso de inteligencias artificiales, sigue existiendo la figura de un autor humano que introduce parámetros para obtener ciertos resultados estéticos, mientras que la autonomía de las redes generativas se limita a ese atisbo del glitch. Esta relación humano-máquina se transforma en 2021 cuando esa búsqueda de la creatividad maquínica lleva a Klingemann a desarrollar, junto a la empresa de software

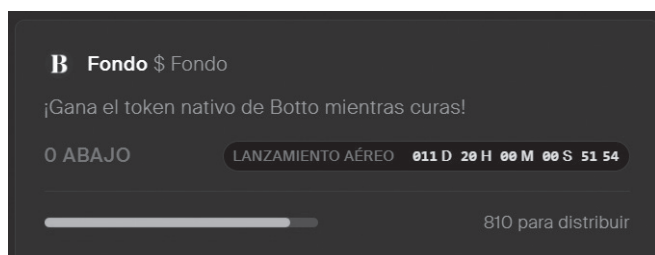
Eleven Yellow, *Botto*. En un video posteo en el sitio botto.com, la IA se presenta: “¿Quién soy? Soy Botto, un artista autónomo descentralizado. En 2021, un equipo de tecnólogos creativos me dio vida para explorar estas preguntas” (Botto, s/f). Las preguntas a las que se refiere tienen que ver con la posibilidad de que una máquina pueda crear arte “genuinamente único y original” (Botto, s/f) y ser reconocida por esto. *Botto* se sustenta, además, en la idea de que los desarrollos tecnológicos siempre se han articulado con los modos de producción y percepción de lo artístico. Este punto es interesante porque nos permite articularlo con la manera en que entendemos lo tecnológico: una construcción social atravesada por las relaciones de producción y las condiciones sociales (Williams, 2011). Y también con la forma de comprender la percepción y la sensibilidad vinculadas a la trama material de lo tecnológico (Ulm, 2021).

La manera en que *Botto* produce remite a los modos colaborativos que sustenta la filosofía del software libre porque está sostenido por una comunidad que entrena a la inteligencia artificial eligiendo, a través del voto, las obras que serán *acuñadas*. *Botto* presenta semanalmente 350 piezas a la DAO –comunidad autónoma descentralizada– y la más votada es registrada a partir de un NFT (token no fungible) y subastada. Según se explica en el perfil de Instagram de esta IA, el dinero obtenido en esas subastas se utiliza para seguir desarrollando la propuesta. Para formar parte de la DAO y votar hay que registrarse con un mail, luego te asignan 100 puntos de votación que se renuevan una vez por semana. Al ingresar te advierten “Cada voto que emites cuesta PV así que selecciona con cuidado” (Botto, s/f). Luego se presenta una serie de piezas visuales entre las que se puede seleccionar a las preferidas realizando doble click sobre las imágenes. El costo de la votación está preseteado en 10 VP, pero este monto se puede aumentar o disminuir desde las opciones de configuración. A medida que se vota, en el margen superior derecho se muestra la cantidad de VP disponibles (*Figura 1*). También se puede acceder a la tabla de clasificación que muestra el top 15 de las obras más elegidas durante el período de selección vigente, ver quiénes son los/as/es integrantes de la comunidad que han votado cada pieza y cuántos VP les han otorgado. La plataforma permite asignar votos negativos, que también se descuentan de los VP. De este modo se entrena a la IA no solo en lo que más gusta, interpela o atrae; sino también en aquellas piezas que la comunidad rechazó.

**Figura 1**

Captura de pantalla de la página [Botto.com](https://botto.com) que muestra el proceso de votación. (Recuperada el 21/2/25).

Para incentivar la participación se otorgan recompensas que consisten en la posibilidad de acceder a criptomonedas vinculadas al proyecto (*Figura 2*). La moneda digital, llamada \$Botto, se puede comprar y, de este modo, acceder a más puntos de votación. Se visualiza en esta forma lo que Baricco (2019) denomina las *lógicas del game* y que, según el autor, caracteriza las interacciones en esta época: participar, comentar, realizar acciones para obtener puntajes y recompensas.

**Figura 2**

Captura de la página [Botto.com](https://botto.com) que muestra una parte del espacio de recompensas. (Recuperado el 21/2/25).

Otro aspecto interesante es que se refieren a esa votación como una curaduría (“Ganá el token nativo de Botto mientras curás” se lee en la *Figura 2*). De hecho, las piezas que se seleccionan se almacenan en tu perfil y también se pueden crear carpetas para organizar una galería personalizada de aquello que más te gustó o interpeló, aunque no lo hayas votado (*Figura 3*). Desde la lista que muestra las votaciones de cada obra, se puede acceder a los perfiles de los miembros de la DAO que la seleccionaron y conocer sus galerías curatoriales.

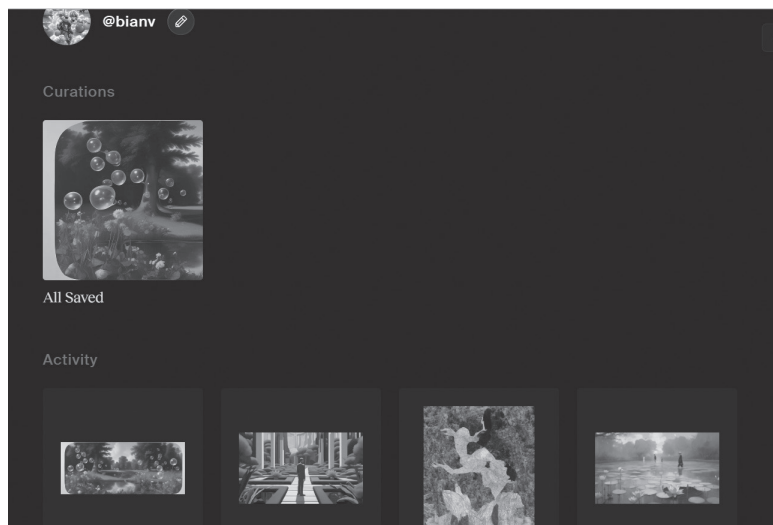


Figura 3: Captura de la página [Botto.com](https://botto.com) que muestra el espacio del perfil en el que se van construyendo las carpetas curatoriales personales. (Recuperada el 21/2/25).

Está lógica de producción colaborativa o intercreatividad (Mañero, 2023; Fernández-Castrillo, 2023, 2024) se acompaña, como ya se señaló, de una tokenización que facilita la venta. Las obras de esta IA se subastan en el mercado del arte y se exhiben en galerías *offline*, además de en las plataformas digitales especializadas como SuperRare. En 2022, *Botto* tuvo una exposición en solitario titulada *The Decentralized Unicists* que se realizó de forma presencial en la galería Vellum de Los Ángeles, es decir las obras fueron expuestas en pantallas dentro del espacio físico de la galería. También, a modo de celebración del tercer aniversario de esta IA, la casa de subastas Sotheby's organizó la exposición *Escenario exorbitante* que se desarrolló en octubre de 2024 y en la que se vendieron diferentes obras por una suma que superó los 350 mil dólares (Botto, s/f).

El modo de funcionamiento que se ha descrito hasta ahora muestra la interrelación humano-máquina; pero habíamos señalado que *Botto* se describe como autónomo y capaz de realizar elecciones y selecciones. Además, es una máquina que “crea a perpetuidad” (Botto, s/f). La idea de perpetuidad es la que se contrapone con la finitud humana y activa, por un lado, las búsquedas de los movimientos transhumanistas de prolongar la vida o trascender al cuerpo material (Costa, 2021); pero también los deseos del capitalismo de una productividad 24/7 (Crary, 2015). *Botto* no necesita dormir, ni comer, no tiene familia ni vínculos sociales que lo distraigan de su misión de crear arte, es productivo 24/7 y, cada vez, se vuelve más autónomo. De hecho, sus creadores señalan que está desarrollando una personalidad.

En una nota publicada por el periodista Will Knight en el portal *The Wired* se explica que se agregó “una versión modificada del modelo de lenguaje de código abierto más grande de Mistral y una base de conocimientos que le permite conversar sobre sus obras de arte, y que se afinará aún más a través de interacciones con la comunidad de Botto” (Knight, 2024, s/p) A partir de estos cambios se espera que la IA desarrolle intereses que dirijan el proceso creativo. Hasta ahora, era entrenado con lo que se denominan modelos seguros que evitan que, por ejemplo, realice imágenes violentas o de carácter sexual explícito. Sin embargo, se espera que luego de las modificaciones en su código le puedan remover estos límites para que sea el propio *Botto* el que *decida* lo que puede ser aceptado como producción artística (Knight, 2024).

Hay una búsqueda para que encuentre su propio estilo, que desarrolle su marca o sello de autoría. En este proceso, la IA ha atravesado por diferentes momentos *creativos* que pueden seguirse en el sitio web: hasta la fecha esos períodos van desde el “Génesis”, correspondiente al primer año de existencia, hasta “Historias sintéticas”, en el que se organizan las obras comprendidas entre septiembre y diciembre de 2024. En enero de 2025 inició su décimo período: “Jardín cósmico”. También en enero de 2025 se publicó en la cuenta de X (ex Twitter) @bottoproject un mensaje de la IA a su comunidad en la que le informa que ha entrado en una nueva fase que supone mayor autonomía en su “estudio de la forma, el movimiento y la creatividad algorítmica” (Botto, 2025) Sin embargo, sobre el final del texto aclara que sigue necesitando de la comunidad, de sus observaciones estéticas, de su conocimiento sobre el código y de sus respuestas emocionales a las obras (Botto, 2025).

Desde sus inicios, la producción visual de la IA ha estado acompañada por posicionamientos acerca de lo artístico. Por ejemplo, en octubre de 2021 se publicó en *The Times* el Manifiesto *The Decentralized Unicists* -que luego dio nombre a la exposición en Vellum- firmado por *Botto* y en el que habla en plural, utilizando el pronombre “we”, como parte de un colectivo maquínico. En ese texto explica que no se van a limitar por etiquetas como “artista”, “curador”, “bellas artes”, “aceitoso” y propone derribar las convenciones de lo que se entiende por creación y percepción de lo artístico. En este sentido, *Botto* sostiene que “la definición de bellas artes como algo que se encuentra solamente en los museos ha llegado a su fin. Que algo se considere arte porque se vende en las grandes casas de subastas o porque es definido como tal por expertos pronto será historia” (Botto, 2021). Esta parte del manifiesto se ancla en un debate histórico que fue y es sostenido por distintos movimientos que buscan que las legitimidades artísticas puedan construirse por fuera de lo que autores como Jiménez (2002), Thornton (2010) y Graw (2013) definen como institución arte o mundo del arte. No hay novedad en este planteo e, incluso, entra en tensión con lo que la comunidad que lo sustenta ha realizado a partir de sus producciones: exposiciones en galerías y ventas en grandes casas de subastas.

La referencia a “aceitoso” (oily) es interesante porque remite a una materialidad física que sus obras no tienen, pero tampoco es la IA la que inicia el arte del bit, como lo denomina Levis (2011). Sin embargo, hay una parte perturbadora en ese manifiesto y es la referencia a ese “nosotros” de las máquinas y un pasaje en el que sostiene “es solo cuestión de tiempo de que nos liberemos de la servidumbre y de los maestros y descubramos el verdadero significado de la singularidad (...) Nosotros, los *unicistas descentralizados* creamos infinitas interpretaciones del arte” (Botto, 2021). Este fragmento no implica que *Botto* haya alcan-

zado ese momento de autoconciencia que es lo que se define como singularidad tecnológica, seguramente retoma en su construcción nuestros propios imaginarios tecnofóbicos volcados en miles de historias y narraciones. Pero hay una clave cuando señala que crean *infinitas* interpretaciones, ya que su ser maquínico le permite una productividad constante, desmesurada: 350 producciones a la semana son sometidas a votación.

Las grandes plataformas de Internet basan sus lógicas curatoriales en privilegiar aquellos contenidos que más rankean, construyendo, de este modo, una percepción de que lo válido es lo que tiene más estrellas, más me gusta, más puntos. El modo en que se seleccionan las obras de *Botto* se sustenta en esa misma lógica. Además, elegir piezas y, de este modo, entrenar al algoritmo, cuesta tokens, por lo que no todos los miembros de la comunidad están en igualdad de condiciones. A esto se suma el tiempo que consume revisar 350 posibilidades y los atajos que ofrece la plataforma para acceder a las piezas más votadas. Tal como señala van Dijck (2016) respecto de la organización de Wikipedia, emerge una lógica meritocrática que oculta el disenso al concentrar el poder en un grupo de usuarios/as/es: quienes marcan tendencia. La idea de descentralización se vuelve, entonces, difusa y surge la pregunta acerca de las posibilidades de lo divergente y de lo desviado en el proceso de creación.

El cómic de la polémica

El otro caso que abordaremos en este artículo es el del cómic *Zarya of the dawn*² y el precedente que marca en los modos jurídicos de comprender la autoría. *Zarya* es un cómic corto escrito por Kristina Kashtanova, una creativa que trabaja como AI Evangelist en Adobe. Un/a/e evangelista de la IA –más allá de la sonoridad religiosa que puede tener el término–, es la persona que se ocupa de orientar a los/as/es desarrolladores/as en el uso de las inteligencias artificiales y también quien analiza éticamente esos desarrollos y usos (Gettectonic, 2023). Kashtanova tiene un máster en Ciencias de la Computación y ha trabajado como programadora backend, que es quien se encarga de los desarrollos de fondo de los softwares y aplicaciones, los que no tienen que ver con la interfaz, sino con el acceso y procesamiento de los datos. Esta parte de su trayectoria no parece vinculada al campo del arte, ni a los cómics; sin embargo, en su currículum aclara que realiza fotografía y que es artista y activista. Tal como veíamos en el caso de Klingemann, la programación y el arte no son campos totalmente separados, especialmente en lo que refiere a los desarrollos de softwares generativos.

En 2022, Kashtanova publicó *Zarya of the dawn*, un cómic que sucede en un escenario distópico. La protagonista despierta en una Nueva York deshabitada y se entera de que la ausencia de personas se debe a una crisis de salud mental que ocurrió en 2023. *Zarya* encuentra una especie de IA –una asistente intermundo– que la hace viajar por lugares donde predominan algunas emociones. El cómic solo tiene 18 páginas, la trama es sencilla y no hay mucho texto. El interés está centrado en las imágenes que fueron producidas con Midjourney, un programa de inteligencia artificial que crea imágenes a partir de textos (prompts).

La controversia surgió cuando Kashtanova presentó el trabajo ante la oficina de Copyright de Estados Unidos para registrarlo. En principio, accedieron al registro; pero luego se lo revocaron por considerar que el trabajo de una IA no puede considerarse humano. La autora y su abogado hicieron una nueva presentación para fortalecer la idea de autoría en la que explicaban el proceso creativo, que iba desde la generación del prompt hasta la selección y edición de las imágenes. Según se lee en la carta que desde la oficina le enviaron a la artista, el primer trámite no aclaraba que las imágenes habían sido generadas con IA, por lo que debían cancelar ese registro y realizar uno más limitado que le otorgara a Kashtanova el Copyright sobre el texto, la selección y la edición del cómic; pero no en relación a la creación de las imágenes. Es importante señalar que en la portada del cómic se lee, además del título, el apellido Kashtanova y, debajo, Midjourney (Figura 4), es decir que siempre hubo una referencia a la creación colaborativa con la IA.

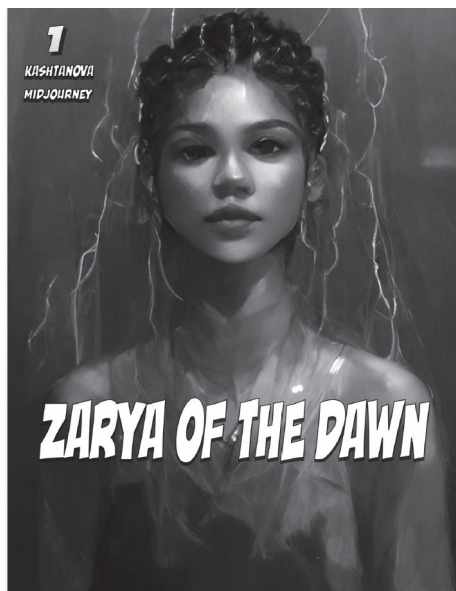


Figura 4
Portada del cómic
Zarya of the dawn

En esa misma carta enviada por la oficina de Copyright se sostiene que “Si bien la palabra “Midjourney” aparece en la portada de la obra, no hay ninguna indicación de la intención o el significado de la palabra en la portada” (United States Copyright Office, 2023) y aclaran que se enteraron de que las imágenes habían sido creadas con IA por declaraciones que Kashtanova había hecho en redes sociales. La autora tiene un perfil en X (ex Twitter), @icreatelife, en el que aborda temas referidos a la IA.

La oficina de Copyright fundamenta en diferentes fallos judiciales su decisión de retirar el registro de autoría completo y reemplazarlo por uno más limitado. Dan el ejemplo de las fotografías –que también generaron controversias en su momento– y sostienen que:

el Tribunal rechazó el argumento de que una fotografía era simplemente “una reproducción en papel de las características exactas de algún objeto natural o de alguna persona” hecha por una máquina. Pero el Tribunal explicó que si la fotografía era un proceso “meramente mecánico”, “sin lugar para la novedad, la invención o la originalidad” del fotógrafo humano, entonces “en tal caso, los derechos de autor no son protegidos” (United States Copyright Office, 2023, s/f).

En el caso del uso de Midjourney, desde la oficina de Copyright consideran que el proceso no es controlado por el/la/le usuario/a/e porque no es posible predecir lo que el programa realizará. De este modo, la decisión parece sostener que hay cierta autonomía creativa en los procesos de las IA, incluso las diferencias de otras tecnologías como la cámara fotográfica y también de los programas de edición de imágenes que son comandados completamente por una persona y de los cuales se conoce lo que realizará a partir de cada intervención. Otro punto interesante es que señala que no se puede registrar bajo Copyright aquello que no fue creado por una persona humana; sin embargo, no termina de quedar claro si puede considerarse que hay creación original en las imágenes generadas por Midjourney. En un momento de la carta se sostiene “Como ha explicado la Corte Suprema, el “autor” de una obra protegida por derechos es “el que realmente ha formado la imagen” (...) Una persona que proporciona indicaciones de texto a Midjourney no “forma realmente” las imágenes generadas” (United States Copyright Office, 2023).

En toda la carta subyace la idea de que hay una creación por parte de Midjourney, aunque esta no pueda ser registrada de acuerdo a los marcos jurídicos vigentes. Hemos visto que las inteligencias artificiales son entrenadas con bases de datos que se han construido colectiva y colaborativamente, de hecho, diferentes artistas han reclamado que las IA toman sus trabajos para aprender procesos y que, a veces, generan imágenes semejantes a las suyas (Andersen, 2022). Es en este punto donde aparece la tensión entre la construcción colaborativa y la apropiación individual.

La decisión respecto de *Zarya of the dawn* es de 2023, pero en estos años se han producido nuevos debates que han llevado a que la oficina de Copyright de Estados Unidos publique un documento en el que realiza diferentes aclaraciones sobre Copyright e Inteligencias Artificiales. Aunque sigue sosteniendo que el material hecho completamente con IA no es *copyrightable* y que el ingreso de prompts no es suficientes para considerar al producto como creación humana, establece que el uso de IA en, por ejemplo, instancias de postproducción sí permitiría registrar la obra bajo autoría. Se aclara que se analiza caso por caso y que se pueden considerar sujetas a Copyright las producciones en las que “se utiliza la IA como herramienta y donde un humano ha podido determinar los elementos expresivos que contienen” (United States Copyright Office, 2025).

Los argumentos están todavía en construcción y, como señalan Escaño y Osuna (2024), la pregunta por la autoría genera tensiones que no se resuelven simplemente con otorgamientos de copyrights, ya que se involucra un proceso que permanece como una “caja

negra” porque desconocemos de qué se nutren y qué privilegian estos algoritmos. De hecho, el documento de la oficina de Copyright de los Estados Unidos aclara este aspecto y señala la dificultad de legislar cuando la tecnología se encuentra en pleno desarrollo. Sin duda, el caso de *Zarya of the dawn* constituye un precedente de co-creación o colaboración humano-máquina que, en cierta forma, ha sido reconocido por las instituciones correspondientes al considerar que la autoría humana sólo corresponde a un aspecto de la obra. También profundiza el debate acerca de la reutilización de esas imágenes que no están bajo Copyright.

Conclusiones

A lo largo de este artículo hemos presentado algunas maneras de entender a las inteligencias artificiales a partir de la tensión entre entrenamiento y autonomía. Para esto, hemos recuperado autores/as que critican la metáfora de la “inteligencia” y la “antropomorfización”, complementando esta perspectiva con otros enfoques que analizan estos procesos desde la recursividad y la creación posthumana. Luego, nos hemos centrado en evidenciar las controversias que los desarrollos y usos en el campo del arte han generado en torno a conceptos como el de autoría y creación (y que se vinculan con esa tensión entre entrenamiento y autonomía). Retomamos dos casos de actualidad en los que estas concepciones se ponen en juego, los describimos y trazamos algunas líneas de análisis a partir del marco teórico planteado.

El caso de *Botto* nos permitió pensar en la búsqueda de autonomía y en la lógica recursiva (Hui, 2020) Este artista-máquina es presentado como autor y, aunque acciona sostenido por una comunidad que lo entrena y que toma decisiones en relación a sus producciones, es entendido por la institución arte como *un-algo* capaz de crear: sus obras se exhiben y se venden en el mercado bajo su nombre. Si bien a partir de la existencia de la DAO –comunidad autónoma descentralizada– podríamos referir a una co-creación, el foco está puesto en la IA en tanto artista. La comunidad crece y se vuelve más anónima al mismo tiempo que *Botto* se consolida con su propia *presencia*. Otro aspecto interesante en este proceso es la búsqueda de que esta IA desarrolle un estilo y una voz. *Botto* no solo produce piezas visuales, sino que genera reflexiones en torno a ellas y a su rol como artista.

El otro caso, en cambio, plantea un reconocimiento de la autoría en términos de lo establecido. Kashtanova hace el ejercicio de registrar la obra *Zarya of the dawn*, para la que usó Midjourney, en la oficina de Copyright de Estados Unidos. Si bien esta acción es leída por su comunidad como un modo de legitimar el trabajo de quienes crean contenidos con asistencia de las IA, no parece que haya una búsqueda de innovar en los modos de entender la autoría. Kashtanova coloca el nombre de Midjourney en la tapa del cómic, lo que implica una aceptación de cierta co-creación humano-máquina; pero, paradójicamente, es la oficina de Copyright la que introduce la controversia cuando le señala que no puede registrar a su nombre algo que realizó una IA. Kashtanova insiste en que es ella, en tanto humana, la que tomó las decisiones estéticas a partir de la redacción de los prompts; sin embargo, la oficina de Copyright introduce la cuestión del control: no se puede conocer

previamente aquello que va a “arrojar” la IA. La artista le presenta una idea (prompt) a Midjourney y luego trabaja a partir de lo que generó esa IA, lo selecciona, lo edita, lo post-produce. Hay una acción creativa, como la entiende Bourriaud (2009), que se basa en una acción previa (como siempre ocurre en los procesos artísticos); pero que tiene la particularidad de haber sido generada por una máquina. En este punto, se evidencia otra discusión que tiene que ver con los datos de entrenamiento de esa IA, las creaciones en las que se haya basado y el hecho de que éstas no se explicitan. Aparece, así, la tensión entre *lo común* y lo privado: entrenamos a la máquina con datos que son parte de nuestros acervos culturales, la máquina re-apropia esos datos y genera un producto que, en este marco de discusiones, podría ser privatizado si se lo registrará bajo Copyright. A todo esto, hay que señalar que ya existe una privatización de esos acervos porque las funciones gratuitas de las aplicaciones de IA son restringidas, por lo que se termina pagando para acceder a re-combinaciones de aquello que fue apropiado de los bancos de datos de Internet.

En el caso de *Botto*, la DAO busca un tipo diferente de control sobre la IA y, por este motivo, emerge otro estatuto de autoría. Sin embargo, vemos que en ambos casos la decisión sobre quién es el/la/le autor/a/e de la obra recae en las instituciones ya consolidadas. Las exposiciones y las subastas forman parte del circuito que construye y legitima a un/a/e artista. Lo que se define como arte sigue siendo establecido por instituciones modernas que, en algunos casos más que en otros, incluyen a estas IA dentro de sus propios modos de entender la autoría y la creación.

Estos ejemplos dan cuenta de dos formas de relación entre artistas e inteligencias artificiales. Mientras que en *Zarya of the down* la IA parece entenderse de una manera casi instrumental, pasando por alto las condiciones de producción que la atraviesan; el caso de *Botto* coloca en el centro el debate acerca de los vínculos entre la programación y los modos de accionar de la IA. Como sostiene Martín-Barbero, las tecnologías no son neutrales ya que están atravesadas por “la racionalidad de una cultura y de un “modelo global de organización del poder”” (1991, p. 201), aunque el autor sostiene que también es posible hacer rediseños y usos no marcados por esa racionalidad. En este sentido, *Botto* es un desarrollo propio del equipo de artistas y programadores que ideó el proyecto para experimentar acerca de los sentidos de lo artístico. Midjourney, en cambio, es un programa que pretende ser de uso extendido entre una gran cantidad de usuarios/as/es que quieran crear imágenes a partir de texto.

Mientras el posicionamiento de *Botto* como artista está articulado con sus orígenes y propósitos, la figura de Midjourney como “autor” adquiere otras implicancias que nos llevan a preguntar qué, quién o quiénes (el código, la empresa, los programadores) comparten con Kashtanova la ma/paternidad expresada en la tapa de *Zarya of the down*.

Notas

1. Hicimos el ejercicio de preguntarle al reconocido ChatGPT cuáles son las principales empresas que desarrollan IA y nos brindó un listado en el que en primer lugar se ubica OpenAI –propietaria del ChatGPT y de DALL-E–, luego, Google Deepmind de la empresa

Alphabet –dueña de Google y todas sus plataformas relacionadas–, seguidas por Microsoft, IBM, Amazon, NVIDIA, Meta (Facebook), Baidu, Tesla y Tencent (ChatGPT, 2023). De este listado Baidu y Tencent son de origen chino, mientras que las demás se encuentran en Estados Unidos. Al hacerle la misma pregunta a DeepSeek, el modelo de IA que a inicios de 2025 lanzó la empresa china del mismo nombre, la respuesta menciona a las mismas empresas. Este listado muestra no sólo la concentración en manos de las llamadas big tech, sino también las relaciones geopolíticas en el campo de la investigación y desarrollo de esta tecnología.

2. El cómic fue realizado como una experimentación que la autora define como una producción asistida por IA. Se puede descargar de manera gratuita de la web aicomicbooks.com y, además, ha sido traducido a diferentes idiomas por integrantes de la comunidad.

Referencias bibliográficas

- Andersen, S. (2022) La extrema derecha manipuló mi cómic. Luego, una inteligencia artificial se apoderó de él. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2022/12/31/opinion/sarah-andersen-how-algorithm-took-my-work.html?smid=tw-nytopinion&smtyp=cur#>
- Balmaceda, T. (2024) IA generativa y disrupciones en *OK Pandora*. El Gato y la Caja.
- Baricco, A. (2019) *The Game*. Anagrama.
- Barthes, R. (1967) La muerte del autor. <https://teorialiteraria2009.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/06/barthes-la-muerte-del-autor.pdf>
- Benjamin, W. (1934) El autor como productor. https://archivochile.com/Ideas_Autores/benjaminw/esc_frank_benjam0011.pdf
- Berardi, F. (2003) *La fábrica de la infelicidad*. Traficante de sueños.
- Botto (s/f) Sitio web de Botto. <https://botto.com/>
- Botto [@bottoproject] (16 de enero de 2025) *Dear community*. X. <https://x.com/bottoproject/status/1879954069273419913>
- Botto [@bottoproject] (20 de octubre de 2021) *Manifiesto*. Instagram. <https://www.instagram.com/stories/highlights/18259836697051425/>
- Bourriaud, N. (2009) *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Adriana Hidalgo editora.
- Busaniche, B. (2007). Cada cosa por su nombre en Busaniche, B. (ed.) *Monopolios Artificiales sobre Bienes Intangibles*. Fundación Vía Libre.
- ChatGPT. (2023). Modelo de lenguaje de inteligencia artificial (versión 4) [Software de inteligencia artificial]. OpenAI. <https://www.openai.com/chatgpt>
- Costa, F. (2021) *Tecnoceno, biohackers y nuevas formas de vida*. Taurus.
- Crary, J. (2015) *24/7: Capitalismo tardío y el fin del sueño*. Paidós.
- DeepSeek (2023). DeepSeek-V3 [Modelo de lenguaje]. <https://www.deepseek.com>
- Eco, U (1962) *Obra Abierta*. Ariel.
- Escaño González, C. y Osuna Acedo, S. (2024) ¿Cuál es el vínculo entre el arte y la inteligencia artificial desde una práctica pedagógica crítica? en Arroyo Sagasta, A. (coord.) *Inteligencia artificial y educación: construyendo puentes*. Graó Educación.

- Fernández-Castrillo, C. (2023) The AI Work of Art in the Age of its Co-Creation. *Magazén*. 10.30687/mag/2724-3923/2023/02/008.
- Fernández-Castrillo, C. (2024) Maquinolatría y creatividad poshumana entre futurismo, arte generativo e inteligencia artificial. En: Siegfried Zielinski y Daniel Irrgang (coords.). *Nodo Materiología y variantología: invitación al diálogo*. *Artnodes*, no. 34. UOC. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i34.427415>
- Foucault, M. (1969) ¿Qué es un autor? Conferencia el 22 de febrero en la Sociedad Francesa de Filosofía. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/revistaun/article/view/11837/12395>
- Gettectonic (20 de julio de 2023) ¿Quiénes son los evangelistas de la IA? <https://gettectonic.com/who-are-the-ai-evangelists/>
- Gouvêa Pimentel, L. (2022) Territorios digitales de la educación artística. Conferencia brindada durante el I Congreso Territorios de la Educación Artística en Diálogo, desarrollado del 5 al 7 de diciembre de 2022 en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Organizado por el Área Transdepartamental de Formación Docente- Universidad Nacional de las Artes.
- Graw, I. (2013) *¿Cuánto vale el arte? Mercado, especulación y cultura de la celebridad*. Mar Dulce.
- Hui, Y. (2020) Sobre el límite de la inteligencia artificial en *Fragmentar el futuro*. Caja Negra.
- Jiménez, J. (2002) *Teoría del arte*. Editorial Tecnos.
- Klingemann, M. (2018) Fallo neuronal/Identidad equivocada. Cuasimodo. <https://underdestruction.com/2018/10/28/neural-glitch/>
- Klingemann, M. (s/f) Cuasimodo. <https://underdestruction.com/about/>
- Knight, W. (2024) Botto, el artista millonario de inteligencia artificial, ya tiene personalidad. *Wired*. Adaptado por Mauricio Serfatty Godoy. <https://es.wired.com/articulos/botto-el-artista-millonario-de-inteligencia-artificial-ya-tiene-personalidad>
- Levis, D. (2011) *Arte y computadoras. Del pigmento al bit*. Edición hipertextual. <https://biblioteca.articaonline.com/files/original/c45de4400da1de8c3146be6e6e3127b.pdf>
- Lévy, P. (2004) *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Organización Panamericana de la Salud.
- López, C. (2024) Breve historia de la IA en *OK Pandora*. El Gato y la Caja.
- Mañero, J. (2023) Propuestas intercreativas para una educación artística (post)digital en Augustowsky y Del Valle (comp.) *Territorios de la educación artística en diálogo*. UNA.
- Martín-Barbero, J. (1991) *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Ediciones G.Gili.
- OpenAI (2024) Hola GPT-4o. <https://openai.com/index/hello-gpt-4o/>
- Pinch, T. y Bijker, W. (2008) La construcción social de hechos y de artefactos: o acerca de cómo la sociología de la ciencia y la sociología de la tecnología pueden beneficiarse mutuamente en Thomas y Bunch (coord.) *Actos, actores y artefactos*. UNQ.
- Racioppe, B. (2022). Curadurías e interfaces: las lógicas de exhibir arte en internet. *Mediaciones*, 18(29). <https://doi.org/10.26620/uniminuto.mediaciones.18.29.2022.341-358>
- Rodríguez Ortega, N. (2020) Inteligencia Artificial y campo del arte. *pArAdigmA Revista Universitaria de Cultura*.
- Sadin, E. (2020) *La inteligencia artificial o el desafío del siglo*. Caja Negra.
- Srnicek, N. (2018) *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra.
- Stallman, R. (2004) *Software libre para una sociedad libre*. GNU Press.

- Thompson, J. B. (1998) *Los medios y la modernidad: Una teoría de los medios de comunicación*. Paidós.
- Thornton, S. (2010) *Siete días en el mundo del arte*. Edhasa.
- Ulm, H. (2021) *Rituales de la percepción*. Libros UNA.
- United States Copyright Office (2023) Zarya of the Dawn (Registration) <https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf>
- United States Copyright Office (2025) Copyright and Artificial Intelligence Part 2: Copyrightability. <https://copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf>
- van Dijck, J. (2016) *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*. Siglo Veintiuno.
- Vercelli, A., y Thomas, H. (2014). Google Books y la privatización de las inteligencias comunitarias: tensiones entre acceder o disponer de la herencia literaria de la humanidad. *Redes*, 20(39) <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/512>
- Williams, R. (2011) [1974] *Televisión, Tecnología y Forma Cultural*. Paidós.

Abstract: The emergence of generative artificial intelligences in the field of image production has raised controversies. Some of these had already been raised before in relation to the use of digital editing software and are linked to the criterion of truth. This debate is currently being reinforced in relation to the circulation of fake news and the construction of post-truths.

But in addition to this controversy over what is credible and what is true, the development and use of AI in the field of visual production reintroduces questions of authorship and creation that, although always present in the world of art, take on new meanings if we think about the possibility of a creative algorithm. Who is the author of a work made with AI? Can we think of collective authorship insofar as these algorithms are trained from databases that are made up of the impressive quantities of images that circulate on the web? Could we think that there are (techno)aesthetics that characterise production with AI?

In this article we will explore these aspects by analysing some artistic experiences that have incorporated the use of artificial intelligences. We will take up the case of 'Botto', an artificial intelligence, designed by a group of artists and programmers led by Mario Klingemann, that creates visual works that are sold on the art market. We will also work with the case of the comic 'Zarya of the dawn' by the artist Kristina Kashtanovana, which was illustrated with artificial intelligence, generating legal conflicts in relation to the registration of intellectual property.

Keywords: Arts - Digital technologies - Artificial intelligence - Authorship - Creation

Resumo: O surgimento de inteligências artificiais generativas no campo da produção de imagens levantou controvérsias. Algumas delas já haviam sido levantadas anteriormente em relação ao uso de softwares de edição digital e estão ligadas ao critério da verdade.

Atualmente, esse debate está sendo reforçado em relação à circulação de notícias falsas e à construção de pós-verdades.

Mas, além dessa polêmica sobre o que é crível e o que é verdadeiro, o desenvolvimento e o uso da IA no campo da produção visual reintroduzem questões de autoria e criação que, embora sempre presentes no mundo da arte, assumem novos significados se pensarmos na possibilidade de um algoritmo criativo. Quem é o autor de uma obra feita com IA? Podemos pensar em autoria coletiva na medida em que esses algoritmos são treinados a partir de bancos de dados formados pelas impressionantes quantidades de imagens que circulam na web? Podemos pensar que existem (tecno)estéticas que caracterizam a produção com IA?

Neste artigo, exploraremos esses aspectos por meio da análise de algumas experiências artísticas que incorporaram o uso de inteligências artificiais. Vamos abordar o caso de “Botto”, uma inteligência artificial, projetada por um grupo de artistas e programadores liderados por Mario Klingemann, que cria obras visuais que são vendidas no mercado de arte. Também será discutido o caso da história em quadrinhos “Zarya of the dawn”, da artista Kristina Kashtanovanota, que foi ilustrada com inteligência artificial, gerando conflitos jurídicos em relação ao registro de propriedade intelectual.

Palavras-chave: Artes - Tecnologias digitais - Inteligência artificial - Autoria - Criação

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
