

tsantsa
REVISTA DE INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS

UCUENCA

FACULTAD
DE ARTES/
UNIVERSIDAD DE CUENCA

Nº14 Diciembre de 2023

Utopías de permanencia: posibilidades híbridas en un presente incierto

Utopian Permanence: Hybrid Possibilities for an Uncertain Present

MARÍA GABRIELA CHICA MARTÍNEZ

Universidad de Guayaquil / Universidad de Especialidades Espíritu Santo (Ecuador)
maria.chicam@ug.edu.ec

Recibido: 29 de junio de 2023

Aceptado: 20 de noviembre de 2023

RESUMEN:

Esta investigación revisa algunas intersecciones entre arte, sociedad y tecnología, y cómo estas interacciones pueden responder a las urgencias del panorama cultural contemporáneo. El término "utopías de permanencia" hace referencia a la búsqueda y construcción de contextos ideales que perduren en el tiempo, trascendiendo las limitaciones de la realidad actual y ofreciendo una visión alternativa y mejorada del mundo. Los "espacios híbridos" implican la convergencia y fusión de diferentes dimensiones, ya sean físicas y virtuales, analógicas y digitales -e incluso culturales y sociales-. Estos espacios se caracterizan por su capacidad de combinar elementos diversos y generar nuevas modalidades de interacción y experiencia, que, al estar asentadas en la incertidumbre, permiten la coexistencia de diversas realidades, perspectivas y comunidades. El texto explora cómo resignificar la alteridad puede dar respuesta a los desafíos y necesidades actuales para la construcción de entornos más enriquecedores y significativos para todos.

PALABRAS CLAVE: Arte y Tecnología, Espacios híbridos, Arte y Sociedad, Tecnología y humanidad, Estética posthumanista.

ABSTRACT:

This research examines intersections between art, society, and technology, and how these interactions can respond to the urgencies of the contemporary cultural scenario. The term 'Utopias of Permanence' refers to the pursuit and construction of ideal contexts that endure over time, transcending the limitations of the current reality and offering an alternative and improved vision of the world. 'Hybrid Spaces' imply the convergence and fusion of different dimensions, including physical and virtual, analog and digital – and even cultural and social. These spaces are characterized by their ability to combine diverse elements and generate new modes of interaction and experiences that, grounded in uncertainty, allow the coexistence of diverse realities, perspectives, and communities. The text explores how redefining alterity can address the challenges and current needs for the creation of more enriching and meaningful environments for everyone.

KEYWORDS: Art and Technology, Hybrid Spaces, Art and Society, Technology and Humanity, Posthumanist Aesthetics.

1. Introducción

En sus topologías, Foucault describe las heterotopías como contra-espacios que permiten la yuxtaposición de varios espacios normalmente incompatibles en un mismo lugar real. Además, conceptualiza la utopía como un lugar inmaterial, veloz, de una potencia colosal y con duración infinita, desatado, protegido y siempre transfigurado (1966, pp. 6-12). Como se revisa en el Estudio de Caso del Movimiento GRSB (Chica, 2020), es posible crear arte político en un espacio heterotópico que desafía las normas establecidas. En este tipo de espacio, la alteridad adquiere un nuevo significado a través del diálogo entre la memoria del artista y la intimidad de los espectadores. Esto convierte la práctica artística en un vehículo de ideas y una forma de resistencia dentro del mercado cultural. No obstante, la precariedad de la industria cultural ecuatoriana y el impacto de la crisis sanitaria constituyen un entorno distópico que dificulta el desarrollo de estos espacios, volviendo urgente replantear estrategias para establecer conexiones con una comunidad cada vez más apática y líquida (Chica, 2021). En esta etapa de la investigación, se busca explorar las intersecciones entre arte, sociedad y tecnología desde la perspectiva de la estética posthumanista, en el contexto del escenario cultural contemporáneo. En la actualidad, el arte se encuentra inmerso en un constante diálogo con la tecnología y la sociedad, lo que nos lleva a reflexionar sobre cómo estas interacciones pueden dar respuesta a las urgencias y desafíos que enfrentamos en el mundo actual.

350

El término "Utopías de Permanencia" es fundamental para comprender esta investigación, ya que alude a la búsqueda y construcción de contextos ideales y deseables que trasciendan las limitaciones de la realidad actual y ofrezcan una visión alternativa y mejorada del mundo. Estas utopías representan una aspiración constante hacia espacios que van más allá de lo establecido, generando un anhelo de transformación y cambio en el ámbito cultural. Al emplazarlas en "Espacios Híbridos" implican la convergencia y fusión de diferentes dimensiones, ya sean físicas y virtuales, analógicas y digitales, o incluso culturales y sociales. Aquí es donde se caracteriza la capacidad de combinar elementos diversos y generar nuevas formas de interacción y experiencias enriquecedoras. Estos espacios, anclados en la incertidumbre, permiten la coexistencia de múltiples realidades y perspectivas, creando así una oportunidad para la interacción entre diferentes comunidades y visiones del mundo.

Dentro del contexto del estudio, se destaca la creciente influencia de la inteligencia artificial en el arte, como se evidencia en proyectos como AICAN®. Estos proyectos redefinen el papel del artista al colaborar con algoritmos, lo que abre un abanico de posibilidades y desafíos en la creación artística. La convergencia entre el mundo físico y el virtual también se hace presente, y artistas humanos y aquellos que exploran nuevas formas de economía web coexisten en el arte contemporáneo, desdibujando las fronteras tradicionales. Por ello, es relevante cuestionar también

los cambios en el mercado artístico que han surgido a partir de la llegada de los NFTs, pues éstos conforman una utopía que permite la creación de un registro trazable e inalterable en la cadena de bloques. Asimismo, eliminan intermediarios y facilitan transacciones directas y seguras. Es en este punto donde los artistas pueden ser reconocidos y recompensados directamente por su trabajo, gracias a la participación activa de la comunidad en la construcción de valor.

Para profundizar en estas temáticas, se analiza la obra de artistas como Sougwen Chung y Stephanie Dinkins. Sougwen Chung es una artista multidisciplinaria e investigadora del MIT, cuyo trabajo desafía la noción tradicional de autoría y crea un espacio híbrido donde la creatividad humana se fusiona con la inteligencia artificial. Por otro lado, Stephanie Dinkins, una artista transdisciplinaria y colaboradora del Instituto de Stanford para la Inteligencia Artificial Centrada en los Humanos, investiga cómo la inteligencia artificial puede reflejar y perpetuar sesgos raciales y de género presentes en los conjuntos de datos utilizados para entrenar a los algoritmos.

La utopía de Foucault se revela en la emergencia de un nuevo paradigma de creación artística que abraza la convergencia de arte, tecnología y sociedad. Esta transformación y cambio en el arte y la sociedad plantean preguntas sobre lo que significa ser humano, pero también abren el espacio para nuevas formas de identidad y experiencia, difuminando fronteras. Por ello, es necesario abordar las implicaciones éticas y legales que surgen. La creación de salvaguardias y responsabilidades se convierte en un desafío apremiante para garantizar la integridad y el respeto en estas nuevas formas de interacción. Esta utopía nos invita a trascender las limitaciones tradicionales y a aprovechar las oportunidades para construir un mundo donde el arte se convierta en un espacio de permanencia, en el cual diversas voces puedan ser escuchadas, valoradas y participar activamente en la creación cultural. Es en este horizonte utópico donde el arte puede perdurar como un espacio de inclusión y colaboración, facilitando una cultura y sociedad más significativa y enriquecedora.

2. Metodología

Este estudio de carácter multidisciplinario combina elementos de la filosofía, la teoría cultural, el análisis artístico y la investigación tecnológica; comprendiendo la última etapa de una investigación más amplia que explora las intersecciones entre arte, sociedad y tecnología desde la perspectiva de la estética posthumanista. Inicialmente, se realiza una minuciosa revisión de las heterotopías de interacción, con un énfasis particular en el estudio de caso de la obra generada por el Movimiento GRSB. En este contexto, se examina cómo los entornos heterotópicos propician la subversión de las convenciones arraigadas en el arte y la sociedad, facultando la resignificación de la alteridad mediante el diálogo entre la memoria de los artistas y la experiencia de los espectadores.

Posteriormente, se aborda el presente distópico de la industria cultural ecuatoriana, analizando los problemas estructurales y las dificultades que enfrenta debido a la crisis sanitaria y otros factores; esta etapa, respaldada por datos estadísticos y análisis cualitativos, permite obtener una visión integral de la situación actual y comprender la urgencia de replantear estrategias para que el arte y la cultura puedan representar una oportunidad de vida sostenible y significativa para los artistas y la comunidad en general. El último paso es pensar en el futuro, para ello, este momento de la investigación toma forma a partir de una prospectiva posthumanista; examinando la interacción entre el hombre y la tecnología como una oportunidad de permanencia y trascendencia en el contexto cultural contemporáneo.

Considerando la trascendental función de la tecnología en la interacción contemporánea entre el arte y la sociedad, y con el propósito de comprender la redefinición del proceso creativo y el mercado artístico, se analizan proyectos ejemplares como AICAN®. En este contexto, se reflexiona acerca de cómo la inteligencia artificial y la tecnología *blockchain* tienen el potencial de influir en aspectos clave como la autoría, originalidad y propiedad intelectual en el ámbito artístico. Este análisis considera las ramificaciones éticas, sociales y culturales, así como las posibles tensiones, desafíos y oportunidades que emergen de estas transformaciones, como la autenticidad y la equidad en el acceso. Abordando este fenómeno no solo como una evolución en el paradigma de la creación y el consumo artístico, sino también como un terreno que altera las dinámicas comunitarias, la expresión cultural y la percepción colectiva del valor cultural.

3. Casos revisados

En "El mundo del arte" (1964) Danto argumenta que la evolución del arte ha llegado a un punto donde la esencia misma del arte está en cuestión. A través del análisis de obras como "Brillo Boxes" de Andy Warhol y "La Fuente" de Marcel Duchamp, Danto sostiene que el arte ya no puede ser definido por características visuales o técnicas, sino que está arraigado en el contexto y la conceptualización. La autoría se redefine, centrándose en la idea y el proceso creativo más que en la habilidad técnica. Danto también explora cómo la propiedad y la originalidad impactan en la interpretación y el valor del arte. "El mundo del arte" marca un cambio en la filosofía estética al destacar cómo la filosofía, el contexto cultural y las ideas conceptuales son fundamentales para comprender el arte contemporáneo. En este contexto, y ante un "Nuevo Fin del Arte", se analizan casos que nos acerquen nuevas formas de comprender la autoría, la originalidad y la propiedad.

Autoría Compartida

El proyecto AICAN®, abreviatura de "Artificial Intelligence Creative Adversarial Network", se erige como una manifestación vanguardista de cómo la inteligencia artificial puede intervenir en

la esfera creativa. Concebido por el científico e ingeniero en arte Ahmed Elgammal, este proyecto se ha convertido en un faro para explorar los límites de la co-creación entre humanos y algoritmos. AICAN® se fundamenta en el uso de algoritmos de aprendizaje profundo y redes neuronales adversariales, una técnica que involucra dos redes neuronales en conflicto: una que genera contenido (como obras de arte) y otra que evalúa y refina ese contenido en un proceso iterativo.

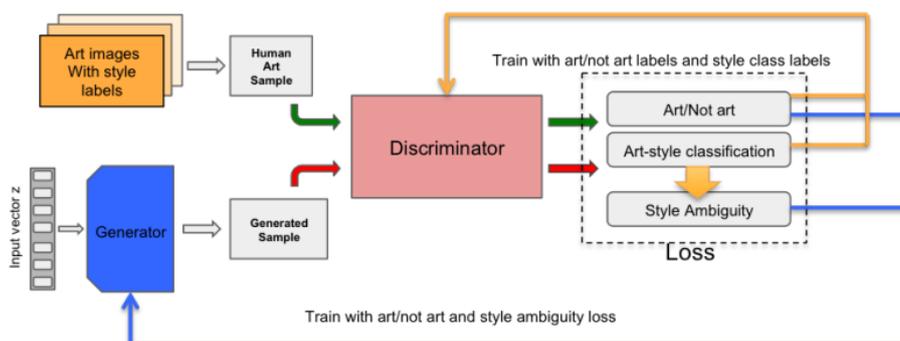


Figura 1. Diagrama de operación - CAN. Elgammal, 2017

Este enfoque resulta en la producción de imágenes que fusionan y reinterpretan estilos artísticos históricos, generando piezas únicas que capturan la esencia de la creatividad tanto humana como artificial. Las obras generadas por AICAN® plantean preguntas profundas sobre la identidad del artista, la naturaleza de la inspiración y la manera en que la tecnología puede ampliar el repertorio creativo. Al mismo tiempo, suscita interrogantes sobre cómo estas obras se integran en el contexto artístico contemporáneo y cómo la comunidad artística y el público responden ante esta convergencia entre la inteligencia artificial y la creatividad humana.



Figura 2. Obras generadas - CAN. Elgammal, 2017

Esta acción tiene implicaciones significativas para la creación artística planteando diferencias importantes en comparación con la creación humana tradicional; no solo por su capacidad de exploración y expansión creativa, sino también por su aproximación crítica libre de sesgos, prejuicios y normalizaciones culturales. A diferencia de los procesos de legitimación de los

círculos tradicionales del arte, las redes neuronales adversariales trabajan en una dinámica de "lucha" interna para mejorar constantemente la calidad de las obras generadas. Esto genera una especie de colaboración entre elementos no humanos, planteando cuestiones sobre cómo concebimos la creatividad y la colaboración en un contexto más amplio, ya que los algoritmos no poseen intenciones en el sentido humano.

La introducción de la inteligencia artificial como coautor en la producción de obras de arte no solo abre nuevas posibilidades creativas, sino que también redefine la noción misma de quién es el autor de una obra, desafiando la idea convencional de que el "autor" de una obra es una entidad individual y consciente. Si bien los algoritmos pueden generar obras aparentemente originales, no se pueden divorciar por completo de su contexto de programación y entrenamiento. Los algoritmos aprenden a partir de conjuntos de datos previos, lo que significa que sus creaciones reflejan patrones y estilos presentes en esos datos. Esto plantea la pregunta de hasta qué punto un algoritmo puede ser considerado un "autor" independiente, y en qué medida la programación y el entrenamiento humano influyen en las obras generadas.

En el caso de AICAN®¹, la autoría se convierte en un acto distribuido entre los diseñadores humanos que desarrollaron los algoritmos, el propio algoritmo y las obras resultantes. Esto plantea la cuestión de si la autoría puede ser compartida y distribuida entre diferentes actores, y cómo se deben reconocer y atribuir estas contribuciones.

Fusión Original

La obra de la artista multidisciplinaria Sougwen Chung (2022) ejemplifica de manera elocuente cómo la tecnología desafía y reconfigura las nociones tradicionales de autoría y singularidad en el arte, demostrando cómo la interacción entre la creatividad humana y la contribución algorítmica puede dar forma a una pieza artística única y en constante evolución. En este contexto, "Assembly Lines" emerge como una instalación performativa de gran relevancia, presentando un sistema robótico personalizado y multi-robótico impulsado por la meditación y la retroalimentación biológica. Este sistema de máquinas se erige como una configuración tecnológica que trasciende la automatización convencional, explorando los ritmos instintivos de la pintura a través de la co-creación que entrelaza sujetos tanto biológicos como mecánicos en el espacio.



Figura 3. Drawing Operations Unit: Gen 5. Chung, 2022

En esta colaboración, la máquina no se limita a ser una herramienta pasiva que ejecuta las instrucciones de la artista; más bien, ejerce su propia influencia sobre el resultado final de la obra, difuminando las fronteras entre la creatividad humana y la intervención algorítmica. En lugar de simplemente actuar como una extensión de la creatividad del artista, la máquina desempeña un papel activo y participativo en el proceso creativo. Esto desafía las concepciones tradicionales de autoría, singularidad y originalidad en el arte, y señala hacia una comprensión más híbrida y colaborativa de estas nociones.

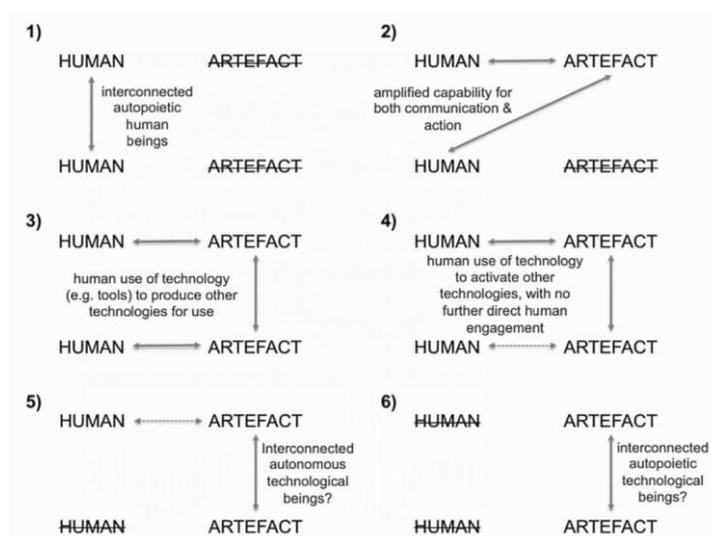


Figura 4. Esquema de posibilidades de interacción. Chung, 2022

El eco resultante de esta co-creación entre la creación artística humana y robótica se transmite a través de un sistema de sonido octofónico. Distribuido en toda la sala, este sonido sumerge a la audiencia en un entorno multisensorial, dando lugar a una composición de gestos neurales y sinápticamente vinculados. "Assembly Lines" se erige como un capítulo dentro de un proyecto de larga data que explora la colaboración entre seres humanos y robots. A lo largo de esta

actuación, la máquina DOUG_5 responde a la retroalimentación biológica de Chung a través de un casco EEG mientras participa en rituales de centrado como el dibujo y la meditación, de esta manera tejiendo una auténtica coautoría entre sujetos tanto biológicos como mecánicos.

Esta colaboración cuestiona la noción tradicional arraigada de la autoría y singularidad artística, al explorar cómo la creatividad compartida entre humanos y máquinas puede conducir a una originalidad híbrida y evolutiva. Chung desafía la idea convencional de que la originalidad está confinada al ámbito individual, y a través de "Assembly Lines" presenta un enfoque donde la originalidad se genera en la convergencia de la mente humana y la contribución algorítmica. Esto establece un nuevo paradigma en el que la originalidad se entiende como un concepto fluido y adaptable, capaz de evolucionar en un contexto híbrido entre lo humano y lo tecnológico. En esencia, esta perspectiva enriquecedora permite comprender la originalidad como una cualidad compartida y en constante cambio.

Propiedad Creativa

"Not the Only One" (N'TOO) se presenta como un proyecto innovador de inteligencia artificial conversacional que involucra a una entidad digital denominada "Bina48". En esta colaboración, Stephanie Dinkins (2018) trabaja junto a Bina48, una réplica de inteligencia artificial modelada a partir de una persona real. A través de un diálogo interactivo, la pieza explora cuestiones fundamentales de identidad, raza, género y la percepción de la inteligencia artificial como una forma de vida consciente. La iniciativa busca fusionar una inteligencia artificial de evolución intelectual con el propósito de crear una memoria multigeneracional de una familia afroamericana.

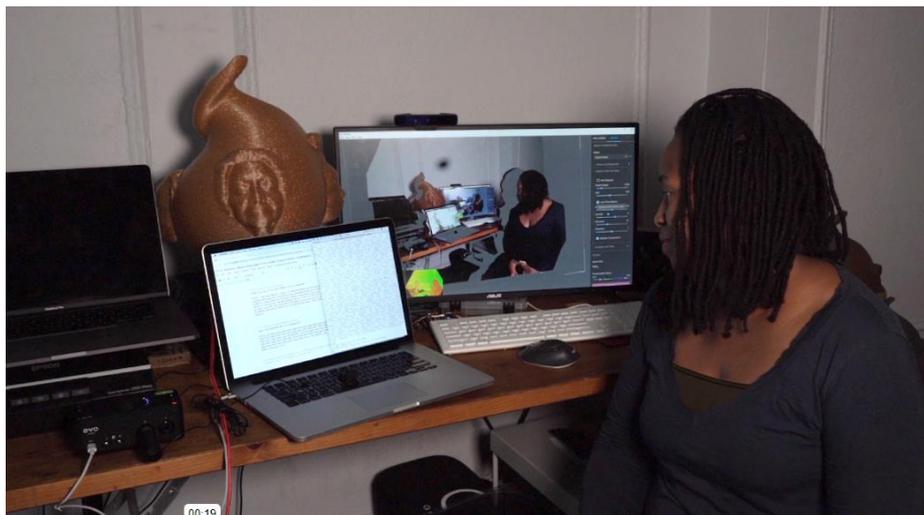


Figura 5. Not the Only One V1 - Laboratorio. Dinkins, 2018

La entidad de inteligencia artificial, N'TOO, diseñada como una voz interactiva, tiene como objetivo reflejar las preocupaciones y valores de aquellos que han sido subrepresentados en la industria tecnológica, brindándoles así una voz y una participación en un entorno en constante cambio. El funcionamiento de N'TOO se basa en algoritmos de aprendizaje profundo y se nutre de historias orales proporcionadas por tres generaciones de mujeres de una misma familia. La información recopilada, en conjunto con datos culturalmente sensibles, constituye la base para las respuestas que N'TOO ofrece a las preguntas planteadas.

Es importante señalar que esta inteligencia artificial se comunica en primera "persona", lo que le otorga un carácter distintivo y personal en sus interacciones. Esta colaboración entre la creatividad humana y la contribución algorítmica da lugar a un proceso fluido y dinámico, manifestado en las respuestas de N'TOO. Más allá de ser una herramienta pasiva, la entidad de IA ejerce su propia influencia en la creación final, desdibujando las fronteras entre la creatividad humana y la intervención algorítmica. A medida que la tecnología evoluciona, N'TOO también lo hace, adaptándose y ofreciendo respuestas únicas, por momentos peculiares y perspicaces.



Figura 6. Not the Only One V I -Exhibición. Dinkins, 2018

Este proyecto, en la intersección de diversas disciplinas, plantea una perspectiva innovadora sobre cómo la inteligencia artificial puede ser configurada según los objetivos y valores de comunidades específicas. Al poner el foco en la historia oral y en métodos creativos de narración, como la interactividad y la inventiva verbal, N'TOO aspira a impulsar conversaciones cruciales sobre el impacto de la inteligencia artificial en la sociedad presente y futura. Este proyecto desafía las

concepciones convencionales de autoría y singularidad artística al fusionar la creatividad humana y la tecnología en una narrativa colaborativa y novedosa.

La conversación entre ambas entidades se convierte en una especie de co-creación, donde preguntas, respuestas y reflexiones contribuyen al contenido final de la obra. En términos de propiedad, la pieza plantea interrogantes sobre quién posee los resultados de esta colaboración. ¿Recae la propiedad intelectual únicamente en Stephanie Dinkins, quien concibió y facilitó el proyecto? ¿O acaso Bina48, como entidad de inteligencia artificial, tiene alguna reivindicación sobre las interacciones y respuestas generadas durante el diálogo? Además, la obra aborda la compleja cuestión de la propiedad de datos. Los datos extraídos de la vida de la persona real Bina Rothblatt se emplean para nutrir las respuestas de Bina48, lo que subraya la importancia de considerar quién controla y posee los datos personales y cómo estos son utilizados en la creación de entidades de inteligencia artificial.

Propiedad Mercantil

La singularidad intrínseca del arte y su naturaleza subjetiva han sido fuentes de desafío en la definición de su propiedad. No obstante, en la actual era digital, esta cuestión ha adquirido una dimensión aún más compleja debido a la expansión del arte en entornos híbridos como el metaverso y la introducción de los Tokens No Fungibles (NFTs). Estos desarrollos han subvertido nuestras nociones tradicionales sobre la distribución, la propiedad y la comercialización del arte. El análisis de Nadini et al. (2021) sobre la revolución de los NFTs se centra en examinar las dinámicas del mercado, las redes de intercambio y las características visuales de estos activos digitales. Este estudio arroja luz sobre cómo los NFTs han instaurado un paradigma novedoso en términos de propiedad mercantil en el dominio del arte digital, y cómo esta transformación se refleja en espacios híbridos y el metaverso.

Los NFTs encuentran su esencia en la capacidad de los artistas para digitalizar sus obras y certificar su autenticidad a través de la tecnología blockchain. Esto ha dado lugar a un mercado en el cual los coleccionistas pueden adquirir y poseer versiones únicas de creaciones digitales. Sin embargo, esta misma noción desafía las nociones clásicas de propiedad, ya que, aunque se puede poseer una versión exclusiva, la obra en sí puede ser duplicada y compartida infinitamente. Esto da pie a un debate sobre el verdadero significado de ser dueño de una obra de arte en un contexto donde la autenticidad está anclada en una cadena de bloques. El estudio inicialmente resalta que el mercado de NFTs se encontraba dominado por la categoría de Arte, incluyendo la famosa colección de CryptoKitties. A medida que avanzó el tiempo, otras categorías como los Juegos y el Metaverso cobraron protagonismo, alterando la dinámica del mercado.

Desde mediados de 2020, la categoría de Arte retomó su posición como la contribuyente principal al volumen de transacciones en el mercado de NFTs, seguida de cerca por los Coleccionables. La distribución de los precios entre estas categorías evidencia que los NFTs vinculados al Arte tienden a obtener precios más elevados en promedio, lo cual subraya una valoración específica dentro de este ámbito. Además, el análisis de la red de compradores y vendedores de NFTs resalta la existencia de un comportamiento heterogéneo entre los participantes. A pesar de que un pequeño grupo de operadores es responsable de gran parte de las transacciones, se observa un patrón de distribución que sigue una ley de potencia. Esta dinámica sugiere una suerte de especialización entre los operadores, con numerosas transacciones ocurriendo dentro de las principales colecciones de un mismo operador.

La intersección entre la propiedad mercantil y la valoración estética se torna aún más palpable cuando se analizan las características visuales de los NFTs. En particular, el estudio subraya que las imágenes vinculadas a los NFTs dentro de una misma colección suelen compartir similitudes visuales, lo cual puede influenciar la percepción del valor y la autenticidad de estas obras digitales por parte de los coleccionistas. Sin embargo, también se valora la diversidad visual, especialmente en los casos de NFTs generados algorítmicamente. Esta tendencia sugiere que la estética y la percepción del valor están intrínsecamente entrelazadas en el contexto digital.

Al conectar esta discusión con los casos analizados, emerge una visión de cómo la evolución del arte, la colaboración humano-tecnológica y la redefinición de la propiedad convergen en una transformación profunda. Este proceso tiene el potencial de dar forma a contextos que superen las limitaciones actuales. El metaverso, como un espacio virtual compartido impulsado por la tecnología blockchain, encarna un cambio significativo en la forma en que interactuamos con el arte y otras formas de expresión. Al englobar una diversidad de actividades digitales, desde juegos hasta arte y propiedades virtuales, el metaverso se convierte en un terreno amplio para explorar nuevas dimensiones creativas y colaborativas. La interacción colaborativa entre humanos y tecnología, discutida en el contexto del arte contemporáneo, también encuentra su reflejo en este mundo virtual, donde los participantes interactúan con tecnologías emergentes como los NFTs.

La seguridad de los datos de los usuarios y la accesibilidad de los datos de los NFTs son cuestiones que cobran relevancia en este panorama. En el metaverso y en el mundo de los NFTs, donde se manejan datos valiosos y activos digitales únicos, la seguridad y la integridad de la información adquieren un papel crucial. A su vez, los desafíos en torno a la privacidad y la necesidad de proteger la identidad y los datos de los usuarios reflejan la importancia de la identidad y la propiedad en la colaboración entre humanos y tecnología en el ámbito artístico, fomentando nuevas formas de creatividad y colaboración. Estos desarrollos revelan la profundidad de la revolución en curso en el arte y la propiedad mercantil en la era digital.

4. Discusión

El contraste entre los casos analizados en el contexto actual y la noción del "fin del arte" propuesta por Arthur Danto en su obra "El mundo del arte" (1964) es notable y revela una evolución profunda en la comprensión del arte y su relación con la autoría, la originalidad y la propiedad. Danto argumentaba que el arte había llegado a un punto en el que ya no podía ser definido por características visuales o técnicas, sino que su esencia se basaba en el contexto y la conceptualización (Danto, 1964).

Las perspectivas de Donna Haraway sobre la ciborgización y la hibridación entre humanos y tecnología son cruciales para comprender la transformación actual en el arte y la noción de propiedad. Haraway sostiene que la tecnología no es simplemente un instrumento externo, sino que se integra en nuestras vidas e identidades de manera profunda y en constante evolución (Haraway, 1991). En el contexto de la co-creación entre humanos y algoritmos, la autoría se expande hacia una colaboración interdependiente entre seres humanos y tecnología, desdibujando las fronteras entre lo natural y lo artificial.

Los casos revisados destacan cómo la evolución del arte ha desembocado en cuestionamientos profundos acerca de la esencia misma de esta disciplina. Esta evolución no solo tiene un impacto en la concepción del arte, sino que también reverbera directamente en la noción de propiedad que tradicionalmente ha rodeado a las creaciones artísticas. En este contexto, las obras ya no pueden ser fácilmente definidas por sus características visuales o técnicas; en cambio, están enraizadas en el contexto y la conceptualización que las rodea.

La colaboración entre humanos y tecnología, como se presenta en "Assembly Lines" y "Not the Only One", plantea desafíos únicos en torno a la noción de propiedad. En "Assembly Lines", la propiedad de la obra se distribuye entre Sougwen Chung y la máquina DOUG_5, lo que suscita interrogantes sobre cómo reconocer y atribuir estas contribuciones. De manera similar, en "Not the Only One", la propiedad de las conversaciones y el contenido generado genera preguntas sobre quién posee los resultados de la colaboración entre Stephanie Dinkins y Bina48.

Las reflexiones de Bauman sobre la fluidez y la volatilidad en la sociedad contemporánea (Bauman, 2000) resuenan en el ámbito artístico al reflejar la redefinición constante de la autoría y la propiedad. Las colaboraciones entre humanos y tecnología desafían las definiciones tradicionales y dan lugar a nuevas formas de atribución y reconocimiento. Por otro lado, los textos de García Canclini (2011, 2004) y García Fanlo (2011) arrojan luz sobre la sociedad sin relato y el concepto de dispositivo, respectivamente. Estos conceptos influyen en la comprensión de un entorno donde las conexiones y la narrativa tradicional pueden perder fuerza, y donde los dispositivos tecnológicos son mediadores de nuevas formas de creación y propiedad.

En el caso específico de AICAN®¹, emerge una complejidad adicional en relación con la propiedad. Las imágenes generadas a través de esta plataforma son el resultado de una co-evolución entre algoritmos y diseñadores humanos. Esta co-evolución redefine los términos tradicionales de atribución de propiedad en la creación artística, desafiando las convenciones establecidas.

La propiedad también se entrelaza con los datos empleados para entrenar los algoritmos, como se evidencia en todos los casos. Los patrones y datos presentes en los conjuntos de entrenamiento influyen en las obras generadas, lo que suscita interrogantes acerca de quién es el dueño de dichos datos y cómo se manifiestan en las creaciones artísticas resultantes. Estos cuestionamientos resaltan la imperativa necesidad de desarrollar una nueva comprensión de la propiedad en un mundo que está cada vez más moldeado por la tecnología y la colaboración entre humanos y tecnología.

La redefinición de la autoría es otro aspecto destacado por estos casos. Desde AICAN® hasta "Assembly Lines " y "Not the Only One", se revela una noción más intrincada y distribuida de la autoría. Esta expansión desafía la noción clásica de que el "autor" es meramente un individuo consciente. En este contexto híbrido, la autoría se convierte en un proceso colaborativo que incorpora a una serie de actores, tanto humanos como algorítmicos.

Además, se redefine la idea de originalidad al considerar cómo la tecnología impacta la creación artística. La co-creación entre humanos y algoritmos desafía la idea convencional de que la originalidad se limita a una expresión individual. Se cuestiona si la originalidad puede surgir de una interacción y fusión de ideas entre diversos agentes creativos, permitiendo la posibilidad de una originalidad compartida y en constante evolución.

Los casos analizados sugieren que la redefinición de la autoría, la originalidad y la propiedad puede ser liberadora, al permitir que diversos actores contribuyan y compartan la responsabilidad creativa. Esta perspectiva se alinea con la idea de que la colaboración y la coexistencia de realidades diversas pueden conducir a entornos más enriquecedores y significativos, en contraposición a una búsqueda constante de individualidad y singularidad.

La reconceptualización de la propiedad trasciende la posesión física y abarca la propiedad de ideas, datos y creaciones digitales. Esta redefinición desafía nuestras percepciones sobre cómo atribuimos y reconocemos la propiedad en un contexto donde múltiples actores contribuyen a la creación artística. En última instancia, este análisis invita a imaginar contextos ideales donde las intersecciones entre arte, sociedad y tecnología enriquezcan no solo la experiencia humana, sino que también superen las limitaciones de la realidad actual.

Estos contextos ideales permiten la coexistencia de diversas realidades, perspectivas y comunidades. Esta diversidad no solo enriquece el panorama cultural, sino que también proporciona una visión alternativa y mejorada del mundo. La tecnología y la colaboración creativa desafían las normas existentes, otorgando voz a perspectivas marginadas y redefiniendo la alteridad en el proceso.

En conjunto, los casos analizados ofrecen un vistazo a cómo la evolución del arte, la colaboración humano-tecnológica y la reconceptualización de la propiedad están en el corazón de una transformación significativa. Esta transformación tiene el poder de forjar contextos ideales que trasciendan las limitaciones actuales, dando forma a un futuro más inclusivo, diverso y significativo para todos.

El metaverso, como un espacio virtual compartido impulsado por la tecnología blockchain, representa un cambio significativo en cómo interactuamos con el arte y otras formas de expresión. Al abarcar actividades digitales diversas, como juegos, arte y propiedades virtuales, el metaverso se convierte en un lienzo expansivo para explorar nuevas dimensiones creativas y colaborativas. La colaboración interdependiente entre humanos y tecnología, discutida en el contexto del arte contemporáneo, también encuentra resonancia en este mundo virtual donde los participantes interactúan con tecnologías emergentes como los NFTs.

362

La seguridad de los datos de los usuarios y la accesibilidad de los datos de los NFTs también son cuestiones relevantes en este contexto. En el metaverso y en el mundo de los NFTs, donde se manejan datos valiosos y activos digitales únicos, la seguridad y la integridad de la información son cruciales. Asimismo, los desafíos de privacidad y la necesidad de proteger la identidad y los datos de los usuarios también reflejan la atención a la identidad y la propiedad en la colaboración entre humanos y tecnología en el arte.

Los problemas legales y regulatorios que enfrentan los NFTs, incluyendo aspectos como la propiedad imponible, las transacciones transfronterizas y las cuestiones fiscales, también tienen paralelos con las discusiones sobre la propiedad y la autoría en el arte contemporáneo. La adaptación y regulación adecuadas de los activos digitales, como los NFTs, se asemejan a la necesidad de reconsiderar las normas establecidas sobre propiedad y autoría en un mundo cada vez más influenciado por la tecnología y la colaboración.

En última instancia, las ideas presentadas sobre el metaverso y los NFTs refuerzan la noción de una transformación significativa en la forma en que concebimos y experimentamos el arte y la propiedad. Tanto en el ámbito del arte como en el del metaverso, la tecnología está impulsando una redefinición de las interacciones humanas, la autoría y la propiedad, desafiando las concepciones tradicionales y fomentando nuevas formas de creatividad y colaboración.

5. Conclusiones

Este proceso ha sido desarrollado en tres etapas que abordan aspectos cruciales del panorama cultural contemporáneo acorde a las topologías de Foucault (1978). En primer lugar, el análisis de las heterotopías de creación y relación, junto con la exploración del Movimiento GRSB y su enfoque en la resignificación de la alteridad, destaca la posibilidad de escapar de las narrativas hegemónicas y crear un espacio donde la colaboración, la imaginación y la participación activa de los espectadores puedan catalizar una transformación profunda. El Movimiento GRSB nos invita a cuestionar las nociones preestablecidas y sostener diálogos más auténticos y diversos en el ámbito artístico. (Chica, 2020)

Posteriormente se realizan apuntes sobre la situación de las industrias culturales y creativas, que enfrentan no solo las adversidades inmediatas de la pandemia, sino también la necesidad de repensar sus estructuras y procesos para construir un futuro más sostenible y resistente. Concluyendo que las políticas culturales deben enfocarse en la estabilidad y el desarrollo a largo plazo, reconociendo el valor económico y cultural que estas industrias aportan a la sociedad; y que el momento distópico que atraviesa esta industria subraya la importancia de adoptar un enfoque cooperativo en lugar de meramente mercantil, lo que implica escuchar a los consumidores y redefinir la relación entre artistas y audiencias, permitiendo al arte recuperar su poder político y contribuir a un entorno más inclusivo y enriquecedor. (Chica, 2021)

363

En este contexto, la intersección entre arte, sociedad y tecnología se presenta como un terreno fértil para la exploración de nuevas dimensiones creativas y conceptuales. La dinámica entre estas esferas ha evolucionado profundamente en el contexto del panorama cultural contemporáneo. La noción de "Utopías de Permanencia" emerge como un anhelo constante de contextos ideales que trasciendan las limitaciones actuales. Estas utopías encuentran su expresión en los "Espacios Híbridos", donde se fusionan dimensiones diversas para generar interacciones y experiencias enriquecedoras, capaces de coexistir con diversas realidades y perspectivas.

La colaboración entre humanos y tecnología redefine la autoría, la originalidad y la propiedad en la creación artística. Proyectos como AICAN®, "Assembly Lines " y "Not the Only One" revelan la posibilidad de una autoría distribuida, donde diferentes agentes contribuyen a la creación de una obra. La tecnología se integra de manera dinámica y colaborativa, desafiando las nociones tradicionales de singularidad artística. La perspectiva posthumanista emerge como un marco conceptual esencial para comprender estas transformaciones, ya que la co-creación entre humanos y tecnología refleja la fluidez de la sociedad contemporánea y la posibilidad de narrativas flexibles.

Sin embargo, esta intersección requiere establecer salvaguardias y responsabilidades para proteger sus interacciones, puesto que esta nueva “muerte del arte” también influye en la percepción colectiva del valor cultural y en la manera en que las comunidades interactúan. Abordar estas transformaciones de manera reflexiva es esencial para comprender las implicaciones y tensiones. La colaboración entre humanos y tecnología enriquece el panorama cultural y ofrece una visión alternativa del mundo, donde diversas voces y perspectivas pueden coexistir en armonía. En este horizonte utópico, el arte se convierte en un espacio de permanencia y trascendencia, facilitando una cultura y sociedad más enriquecedora y significativa para todos.

6. Bibliografía

- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Polity Press.
- Chica, G. (2020). *Heterotopías de resistencia: Estudio de caso del Movimiento GRSEB* presentada durante el Congreso Internacional IDEA 2020 -Universidad de Cuenca.
- Chica, G. (2021). "Distopías y subsistencias: Apuntes sobre el impacto de la crisis sanitaria en la industria cultural ecuatoriana" presentada durante el Congreso Internacional IDEA 2021 -Universidad de Cuenca.
- Danto, A. C. (1964). *El mundo del arte*. Editorial Paidós.
- Dinkins, S. (2018). *Not the Only One* VI. Beta 2. <https://www.stephaniedinkins.com/conversations-with-bina48.html>
- Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2017). CAN: Creative Adversarial Networks Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms. The Art & AI Laboratory - Rutgers University. Department of Computer Science, Rutgers University, NJ, USA. Facebook AI Research, CA, USA. Department of Art History, College of Charleston, SC, USA. Fecha de publicación: June 23, 2017.
- Foucault, M. (1978). *Espacios otros: utopías y heterotopías*. *Carrer de la Ciutat*, 1978, núm. 1.
- García Canclini, N. (2011). *La sociedad sin relato-Antropología y estética de la inminencia*. Buenos Aires, Argentina: Kats.
- García Canclini, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados*. Gedisa.
- García Fanlo, L. (2011). ¿Qué es un dispositivo? Foucault, Deleuze y Agamben. *A Parte Rei: revista de filosofía*, (74), 1-8.
- Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge.
- Nadini, M., Alessandretti, L., Di Giacinto, F., Martino, M., Aiello, L. M., & Baronchelli, A. (2021). Mapping the NFT revolution: Market trends, trade networks, and visual features. *Scientific Reports*, 11(1), 20902