

Presentación

La imagen en la era de la inteligencia artificial

<https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru>

 Iván Rodrigo Mendizábal
Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador
Quito, Ecuador
ivan.mendizabal@uasb.edu.ec

 María Isabel Villa Montoya
Universidad EAFIT
Medellín, Colombia
mvilla@eafit.edu.co

<https://doi.org/10.32719/26312514.2024.10.12>

Numerosas transformaciones se producen en la actualidad con el desarrollo de la inteligencia artificial (IA) generativa. Algunas tienen que ver con las imágenes.

Así, se puede decir que las imágenes, otrora creadas de forma manual y técnica, formaron la cultura visual, la cual ahora tiene un nuevo horizonte con la IA. Si hasta hace poco, con la digitalización, los códigos binarios traducían alguna referencia de la realidad, con la IA generativa las imágenes son esta vez producto de los algoritmos. He aquí el cambio: las imágenes pueden ser autoproducidas pasando por alto la realidad que antes reflejaban, de la que trataban de sonsacar su esencia, y pueden hacerse solo a partir de una combinación algorítmica, para tener producciones autorreferenciales.

Para comprender mejor este cambio, partamos señalando una reciente obra de Joan Fontcuberta, *Desbordar el espejo: La fotografía, de la alquimia al algoritmo* (2024). En este libro, Fontcuberta nos recuerda que, en su origen, las imágenes técnicas tuvieron sus antecedentes en el espejo y la pintura; aunque el primero tenía la capacidad de reproducir el referente, la segunda venía a ser un simulacro por efecto de querer lograr la semejanza. En este contexto, la historia de las imágenes devino en este juego entre espejo y pintura, una constante búsqueda por capturar lo real.

Cuando esta apuesta se pretendió saldada con el advenimiento de dispositivos técnicos como la cámara fotográfica, la cuestión saltó al hecho de que las imágenes, para ser tales, tendrían que ser luz. La fotografía, el arte de hacer imágenes mediante luz, es lo que ha primado hasta la fecha como fundamento y horizonte por el que ha trajinado no solo la imagen casera, sino además la artística, la cinematográfica, la mediática —y otras más—, que configuran, en definitiva, la cultura visual; una cultura, si tomamos en cuenta

a Nicholas Mirzoeff —en *Cómo ver el mundo: Una nueva introducción a la cultura visual* (2016)—, que ha configurado el modelo mental de ver, de hacer imágenes, de nombrarlas, poniendo además en evidencia lo que se ve y lo que puede ser ocultado.

Trabajar con la luz, en cualquier caso, ha sido parte de toda la cultura visual y, con ella, de la interpretación de la realidad. En este sentido, para Fontcuberta, el espejo no interpretaba los objetos, sino que solo los mostraba como verdad, pese a la luz del medio ambiente. Esto cambió sobre todo con la fotografía, al punto de que las nuevas imágenes que cosificaban la realidad, a sabiendas de la luz capturada, eran el resultado de la luz “retrabajada” por el dispositivo técnico, lo que llevó a una nueva interpretación de la realidad referencial. Para los semiólogos —pensemos en Roland Barthes en “Retórica de la imagen” (1974) y “El mensaje fotográfico” (1986), o en Umberto Eco en “Semiótica de los mensajes visuales”, parte de *La estructura ausente: Introducción a la semiótica* (1986)—, esto ha llevado a una extensa discusión sobre la denotación y la connotación y, con ello, a pensar en las intencionalidades de la imagen.

El problema entonces ha sido que hasta hace poco las imágenes eran producidas expresamente para imitar, para plantear incluso nuevas “verdades” acerca de la realidad. Toda la factura técnica pasaba por detenerse en un trabajo siempre humano, en un pensar humano. No es que esto esté ausente con el fenómeno de la IA generativa; quizá aún se mantenga en cuanto a la hechura intencional, a una supuesta interpretación de la realidad mediante una producción que incluso puede falsearla o llevarla a otro extremo. Sin embargo, con la IA, la imagen se presenta autónoma, autorreferencial, incluso desvinculada de la realidad no solo en cuanto a la captación de la luz, a su interpretación, sino llegando al simulacro extremo en los mismos términos que Jean Baudrillard (1987, 14) planteara en su momento: la imagen, el signo mismo, ya “no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad”; lo real incluso está clausurado, con el resultado de que “la verdad, la referencia, la causa objetiva, [también] han dejado de existir definitivamente” (10).

De las imágenes generadas por la IA bien podemos decir que se parecen a la realidad, pero ¿son en realidad eso? En su “hechura” está el algoritmo; este no es un dispositivo como la cámara fotográfica, tampoco una mano operadora similar a la del humano que dispara la cámara para captar la luz de la realidad. En ese mismo sentido, el trabajo del algoritmo no es con la luz. Empero, habría otra forma de interpretación.

Las imágenes producidas por la IA generativa son resultado de la aplicación de algoritmos, una programación de instrucciones orientadas a la consecución de un fin, un resultado que se quiere lograr. Esto es lo que se deduce de la definición de *algoritmo* que nos ofrece la Real Academia de la Lengua: “Conjunto ordenado y finito de operaciones que permite hallar la solución de un problema”. Desde ya, la máquina de IA tiene dicha programación y es con ella que aprende y luego plantea soluciones. En términos generales, sabemos que la IA se nutre de extensos bancos de datos o de información para luego entregar, mediante la introducción de *prompts*, cualquier cosa solicitada. Fontcuberta (2024, 113), aludiendo a los trabajos del filósofo brasileño Norval Baitello Junior —que toma en

cuenta el pensamiento de Oswald de Andrade—, señala que, en el contexto de la IA generativa, habría una especie de “iconofagia”, concepto teórico por el que se comprende que la IA es un “ogro obligado a engullir cantidades descomunales de imágenes para ofrecer resultados remarcables”.

En efecto, cuando señalamos la imagen en la era de la IA, estamos indicando que no procede de ninguna captura luminosa, que prescinde del aparato técnico, que incluso no se refiere a la realidad —aunque, por su forma, lo que vemos podría serlo—. Cuando se pide una imagen al algoritmo o a un conjunto de ellos, pese a que engulleron información icónica o iconográfica, no resulta más que una creación resultante de todo lo tragado, considerando los patrones genéricos obtenidos, fórmula algorítmica de por medio. Estamos hablando entonces de una imagen “predictiva” que viene del procesamiento de “una cantidad ingente de formas visuales asociadas a su descripción en lenguaje natural para poder anticipar formas nuevas” (277). Es la palabra escrita —e incluso pronunciada— la que “dispara” una imagen cuya raíz es inexistente, pero que se presenta real. Esto es lo que nos dice Fontcuberta, imagen por cierto fascinante que nos devuelve posiblemente al estado de asombro popular de la época de las primeras fotografías.

Estamos, por lo tanto, en un contexto distinto de la imagen. Es un universo técnico de palabras, programaciones, secuencias, estadísticas, datos, patrones...; podríamos decir, a falta de una palabra, que nos encontramos frente a una especie de “postsimulacro”.

Es posible que esta discusión aún esté en ciernes. Con este número de la publicación académica indexada *Uru. Revista de Comunicación y Cultura*, queremos abrir este debate.

Para nutrirlo, este número —y el que vendrá— recoge una parte de los textos que formaron parte del IV Coloquio Internacional Visualidad y Poder, el cual se desarrolló en formato híbrido entre el 5 y el 7 de marzo de 2024 en los predios de la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador (UASB-E), organizado por la Maestría en Comunicación, mención en Visualidad y Diversidades, y la Maestría en Comunicación Transmedia.

De este modo, en la sección monográfica de este número 10, los lectores podrán aproximarse al pensamiento de distintos académicos de varios países, incluido Ecuador.

Es el caso del trabajo de Josep María Català Domènech, de la Universitat Autònoma de Barcelona (España), “Imaginación artificial, imagen poshumana y pensamiento humano”. Allí, el autor plantea la existencia de una ontología de la imaginación artificial por efecto de la emergencia de sistemas que permiten la generación artificial de imágenes. En este contexto, la imaginación artificial, en su criterio, apunta a una nueva imagen del pensamiento, que además refleja la creciente complejidad de la realidad contemporánea. Tal imagen, expuesta gracias a la IA, nos pone en el horizonte de repensar los ámbitos disciplinarios relacionados con lo psicosocial y lo filosófico.

En “La inteligencia artificial, una herramienta para la previsualización de guiones inmersivos”, Paulina Donoso Bayas, de la Universidad Internacional del Ecuador, nos inquieta acerca de cómo la IA está siendo empleada en la creación de guiones inmersivos.

Al exponer el desarrollo de un proyecto relacionado con la realidad virtual —“Cuando habla el silencio”—, la autora demuestra como posible la reunión entre el quehacer creativo humano y los sistemas algorítmicos de la IA. Su exposición, si bien trata de poner de manifiesto los alcances de esta nueva tecnología en el contexto narrativo digital, al mismo tiempo patentiza algunos imperativos éticos a tomar en cuenta.

Por su parte, Dayana Vinueza Calderón, de la Universidad de Bologna (Italia), en su artículo “Inteligencia artificial: Una cuestión de percepción”, evidencia que la IA ya no es una tecnología para expertos, sino que es accesible para y empleada por diversidad de usuarios. De acuerdo con ello, su potencial ahora es evidente en la creación de imágenes, hecho que ha llevado a una transformación de la cultura visual y a la construcción de nuevos imaginarios colectivos. Sin pretender ser entusiasta de lo que está pasando en la actualidad, la autora, al mismo tiempo, plantea cuestiones éticas, al igual que emocionales, que deben ser estudiadas.

En su artículo “Afectaciones en la autopercepción asociadas al uso de la inteligencia artificial”, Patricio Mantilla Manjarrés, de la Universidad San Gregorio de Portoviejo (Ecuador), considerando cómo uno de los desarrollos de la IA tiene que ver con el reconocimiento facial y, a partir de ello, también con la generación de nuevas representaciones de las personas, reflexiona sobre las implicaciones de una nueva práctica relacionada con la autopercepción de sí. Aunque pueda parecer un juego de cambio de imagen personal, en otros casos, el uso de aplicaciones de IA y la autorrepresentación distinta pueden ayudar, según el autor, a empeorar la autoestima y los problemas de apariencia física, desde ya un nuevo horizonte en el contexto psicológico.

Los investigadores José Javier Castro Hurtado, Roque Andrés Amaya Torrenegra y Juan Guillermo Serna Agudelo, de la Universidad EAFIT (Colombia), en su artículo “Coevolución y cocreación: Una mirada ecológica de la inteligencia híbrida en la fase de reproducción de los medios audiovisuales”, igualmente ponen en evidencia la relación entre los individuos y la IA generativa para crear historias y guiones cinematográficos. Pese a que habría un contexto de cocreación, los autores también manifiestan algunas preocupaciones sobre cómo la IA puede o no cambiar el ecosistema mediático audiovisual.

El trabajo de Marcelo Fraile-Narváez, de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid (España), “Metadiseñadores: Simbiosis de herramientas digitales e inteligencia artificial en el diseño arquitectónico”, se relaciona específicamente con el diseño arquitectónico y cómo está cambiando con tecnologías como la IA. Analiza la aparición de los “metadiseñadores”, que además se valen de la IA para dar no solo soluciones creativas sino técnicas innovadoras mediante la exposición visual, imaginativa, de diseños cuya incidencia es notable incluso en la propia profesión del arquitecto.

Finalmente, en “La inteligencia artificial y la transformación de las expresiones artísticas”, Francisco Ortiz Arroba, del Instituto Superior Tecnológico para el Desarrollo (Ecuador), reflexiona sobre la incidencia de la IA en las expresiones artísticas, al punto de

generar obras creativas que en general llevan a pensar acerca de la autenticidad de su autoría, y sobre si es válido que un artista use dicha nueva tecnología para ingresar o luchar en el campo artístico.

Con estas contribuciones, reiteramos, *Uru. Revista de Comunicación y Cultura*, del área de Comunicación de la UASB-E, quiere abrir el debate sobre la imagen en la era de la IA.

Referencias

- Barthes, Roland. 1974. "Retórica de la imagen". En *La semiología*, de Roland Barthes, Claude Bremond, Tzvetan Todorov y Christian Metz, 127-40. Buenos Aires: Tiempo Nuevo.
- . 1986. *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, Jean. 1987. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Eco, Umberto. 1986. *La estructura ausente: Introducción a la semiótica*. Barcelona: Lumen.
- Fontcuberta, Joan. 2024. *Desbordar el espejo: La fotografía, de la alquimia al algoritmo*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Mirzoeff, Nicholas. 2016. *Cómo ver el mundo: Una nueva introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.