

Type of the Paper (Article)

Artes mediales e inteligencia artificial: la crisis de la ética y la precariedad laboral en el campo artístico-digital

Media arts and artificial intelligence: the crisis of ethics and the precarious work in the artistic-digital field

Diego Bernaschina¹

¹ Investigador independiente; diegobernaschina@gmail.com. ORCID: 0000-0002-3317-8580

Received: 2023-04-28; Accepted: 2023-05-25; Published: 2023-06-30

Resumen: El presente artículo pretende abordar el tema de la inteligencia artificial en el campo artístico y digital para indagar una mayor preocupación por el aumento de las obras generativas, y el gran impacto frente a la amenaza de la extinción laboral y la ausencia de la ética regularizada, tal como la responsabilidad social. A este propósito es analizar la ética y la precariedad laboral relacionada con el impacto de la inteligencia artificial sobre el comportamiento humano y la responsabilidad social para indagar las propuestas escogidas a través de estudios preliminares de artes mediales. En algunos de los sistemas de generadores de imágenes y video se observan los hallazgos para poder analizar los resultados con la inteligencia humana-competitiva (y podrían suponer los grandes riesgos para la sociedad y la humanidad) sobre los recursos de artes mediales, es decir, evitar el plagio o la manipulación de obras originales y/o modificadas en distintas disciplinas de: videoarte, videoinstalación, arte digital, instalación interactiva, net.art, 2D/3D, realidad virtual/realidad aumentada, arte sonoro, arte generativo, performance digital, bioarte, y otros. Debido aumento la incertidumbre de la inteligencia artificial en la crisis de la ética y la precariedad laboral para proponer un debate más profundo. Una breve presentación de dos debates: sobre las leyes de derechos de autor 2.0 y la propiedad intelectual sobre los contenidos generados por la inteligencia artificial; y sobre las propuestas preliminares de anti- inteligencia artificial. La extinción de la humanidad en el espacio laboral es evitable la escasa variedad de la ética sobre el comportamiento humano, y la advertencia del riesgo económico por la baja demanda de la creatividad en el cerebro humano.

Palabra clave: artes mediales; inteligencia artificial; espacio laboral, espacio artístico, tecnología.

Abstract: This paper intends to address the issue of artificial intelligence in the artistic and digital field to investigate a greater concern about the increase in generative works, and the great impact in the face of the threat of labor extinction and the absence of the regularized ethics, such as the social responsibility. For this purpose, it is to analyze the ethics and job insecurity related to the impact of artificial intelligence on human behavior and social responsibility to investigate the

chosen proposals through preliminary studies of media arts. In some of the systems of image and video generators, the findings are observed in order to be able to analyze the results with human-competitive intelligence (and could pose great risks to society and humanity) on media arts resources, that is, avoid plagiarism or manipulation of original and/or modified works in different disciplines of: video art, video installation, digital art, interactive installation, net.art, 2D/3D, virtual reality/augmented reality, sound art, generative art, performance digital, bioart, and others. Due to the increase in the uncertainty of artificial intelligence in the ethics crisis and job insecurity to propose a deeper debate. A brief presentation of two debates is made: on copyright laws 2.0 and intellectual property on content generated by artificial intelligence; and on preliminary anti-artificial intelligence proposals. The extinction of humanity in the workplace is avoidable due to the scarce variety of ethics on human behavior, and the warning of economic risk due to the low demand for creativity in the human brain.

Keywords: media arts; artificial intelligence; work space, artistic space, technology.

1. Introducción

La mayor preocupación hacia el futuro laboral sobre el aumento de popularidad a través de la inteligencia artificial (IA) dentro del campo artístico y digital [1-8]. Gracias al lanzamiento de IA a través de los diferentes generadores de imágenes y video, por ejemplo, en algunas plataformas más polémicas de *Midjourney*, *Stability AI*, *DeviantArt*, *Leonardo AI*, *DALL-E*, *ArtStation* y muchos más. Para ello, es importante analizar los nuevos debates sobre los estudios preliminares de las mejores herramientas más habituales de la IA para el campo artístico-digital. Sin embargo, muchos artistas —y por supuesto, diseñadores— demandaron a las empresas que se dedican y se manipulan sin consentimiento de la ética, así como el artista, Greg Rutkowski sobre la similitud (y copia) de estilo artístico: es conocido por crear escenas de fantasía de dragones y batallas épica a través del video juego de *Dungeons and Dragons*, tal como dijo: “muy raro ver un estilo similar al mío en internet” [9]. Por lo tanto, no existe la investigación sobre la ética de artes mediales para peligrar los competidores y las competidoras sin tener las experiencias de obras de mano o talento creativo, evitando “anti-fraude” [10-14] o “anti-plagio” [15-18] en diverso campo de artes mediales y artes digitales, tal como animación GIF, *net.art*, videoarte, arte digital, etc.

Resulta difícil coincidir plenamente con esta generación para el futuro de artistas y diseñadores profesionales que dedican las nuevas tecnologías en diferentes proyectos de arte contemporáneo y aficionados por el arte digital y videocreación. A este propósito es analizar la ética y la precariedad laboral relacionada con el impacto de la IA sobre el comportamiento humano y la responsabilidad social para indagar las propuestas escogidas a través de estudios preliminares de artes mediales. Asimismo, no existe la base conceptual para crear o generar, tanto la norma como el protocolo dentro de los competidores y competidoras, por supuesto, las instituciones escolares y superiores para evitar las grandes polémicas repetidas.

2. Revisión de literatura

2.1. IA y Democracia digital en el arte

Imaginamos las mejores herramientas para generar imágenes y videos a partir de los beneficios de IA, creando los nuevos conocimientos sobre el cerebro humano y sus capacidades del contenido multimedia, es decir, lo que permite ahorrar el tiempo y los costos económicos para crear los contenidos gráficos y audiovisuales de manera rápida y eficiente, así como la IA se facilita la gran ayuda de detectar en la producción imágenes y videos a través del ojo humano, y, también, se facilita

el aprendizaje automático para mejorar la optimización constante en el trabajo y la calidad del contenido visual [19]. ¿Existe la democracia en el arte? No existe la ética de la responsabilidad en el arte. La competición entre la inteligencia humana y la inteligencia artificial está servida para las próximas décadas; así como la humanidad aún no hemos logrado comprender todo lo que está en juego del desarrollo de la IA y el riesgo que eso supone; no se trata de hacer un canto a la tecnofobia, sino más bien de reflexionar sobre sus efectos en nuestras vidas [20]. Así se lo predijo a la necesidad de urgencia sobre la ética a través del sistema inteligencia para frenar la crisis y la advertencia para mitigar los riesgos de modelo potente como la creación, tanto de imágenes falsas como en videos falsos. Uno de los mejores intelectuales de Stephen Hawking [21-23], Noam Chomsky [24-25] y Bill Gates [26-28] se alertaron a la humanidad sobre el desarrollo de la IA y Chatbot para establecer la regularización controlada, evitando una catástrofe tal como la película ciencia ficción *Terminator* y sus sagas [29], y reciente *Megan* [30].

Por otro lado, existe la democracia digital para generar la participación de la IA y las nuevas demandas de la cultura digital. La era digitalización junto con la era de la IA se va a impactar en todas las cuestiones sociales y culturales, por supuesto, los espacios laborales y económicos para manipular los compartimentos sobre la creatividad artificial y el algoritmo defectuoso. No podemos esperar en el futuro del crecimiento de obras hechas por la IA. Necesitamos urgentemente para regularizar el anti-IA (sobre el sesgo algorítmico y la nueva política) a través de la propiedad intelectual y la libertad de expresión como los derechos de autor y la licencia *Creative Commons* para el futuro de artistas y diseñadores [31-35].

2.2. Ausencia en la regularización de anti-IA en el campo laboral de artes mediales

La precariedad laboral de artes mediales —existen en varias similitudes de arte medial, arte de los nuevos medios, etc.—, corresponde a la existencia humana en diversas situaciones y obstáculos para tomar ciertas decisiones que involucran los cambios en la personalidad y el comportamiento, dependiendo de las habilidades sociales que sean reconocidas por su entorno [1-8, 36-37], tal como el caso de un fotógrafo y artista alemán, Boris Eldagsen quién usó la IA para ganar un concurso más prestigioso de *Sony World Photography Awards*, tras la obtención del galardón, luego se renunció al premio para despertar la polémica mundial [38-39]. La interacción de la fotografía y la ingeniería de software es muy compleja y controversia de los trabajos artificiales mediante el uso de generadores de imágenes —e incluso con video artificial— basado en IA. Muy perjudicial para el futuro de artistas y diseñadores en el campo laboral, tanto para hombres como mujeres.

Teniendo en cuenta sus acciones complejas para mantener el espacio laboral, y alejar la realidad sobre la IA. Imposible retroceder el tiempo actual de esas predicciones, sino que el tiempo hacia el futuro está quebrando con la provocación “sin” trabajo o desaparecer los distintos rubros —sobre las empresas, instituciones o cualquier otro interés equivalente al aviso en cuestión laboral—, evitando la ventaja de “alimentar” el aprendizaje autónomo y automatizado para suministrar el cerebro artificial —casi la conversación digital como algoritmos potentes y automáticos—, y demasiado arrogante sobre la advertencia a través de los resultados superiores de la creatividad artificial.

2.3. Problema de la ética y predecir el compartimiento humano con la IA

El comportamiento humano puede ser manipulado por las obras hechas de IA. Es posible imaginar los malos hábitos para crear el trabajo artístico, evitando el fraude de personas que se hacen pasar por artistas o diseñadores falsos sin tener las habilidades académicas o autodidactas, tanto en el proyecto físico (mano de obra) como en el proyecto creativo (cerebro humano real). La manipulación de la IA existe el gran peligro de trabajos revolucionarios e inseguridades de obras originales para conocer las vulnerabilidades en los hábitos (inútiles) y los compartimientos

(exagerados). Bastante complejo para explorar las decisiones (humanas), utilizando una especie del sistema de la IA [40-42]; e imposible hablar los nuevos experimentos para obtener las obras, pero totalmente falsas. Es decir, la predicción sobre el comportamiento humano con la IA no se facilita la creatividad, ni el aprendizaje artístico, sino se preocupa la bajo sospecha o la detención de fraude, Son incapaces de tomar las decisiones éticamente para los creadores y las creadoras en diferentes campos artísticos-digitales, así como la máquina para comprender y predecir en diferentes espacios de trabajo mediante el uso de la IA, sin embargo, la gran mayoría de eso sistema se cometen los errores de nuestra capacidad para razonar la calidad tan vaga.

Este trabajo de la ética es fundamental para generar una tarea (o demostración u observación) relevante de obras creativas. No todos los sistemas de la IA para ejecutar un trabajo pre-programado, sino se falla o imperfecta esas obras falsas; es decir, existe la imitación sobre el comportamiento humano por el uso de la IA generativa para amenazar el nivel desarrollo avanzado hacia el modelo del aprendizaje creativo y el proyecto artístico-cultural.

3. Desarrollo

3.1. Estudio preliminar sobre el sistema de IA con artes mediales

En algunos de los sistemas de generadores de imágenes y video se observan los hallazgos para poder analizar los resultados con la inteligencia humana-competitiva (y podrían suponer los grandes riesgos para la sociedad y la humanidad) sobre los recursos de artes mediales, es decir, evitar el plagio o la manipulación de obras originales y/o modificadas en distintas disciplinas de: videoarte, videoinstalación, arte digital, instalación interactiva, *net.art*, 2D/3D, realidad virtual (RA)/realidad aumentada (RA), arte sonoro, arte generativo, performance digital, bioarte, y otros. Así como la IA se acelera el tiempo para perjudicar los profesionales artísticos en diferentes ámbitos digitales y tecnológicos, creando las nuevas imágenes y los videos hechos por la herramienta manipuladora. No podemos sorprender los dibujos son capaces de crear rápidamente que el cerebro humano. Es la cuestión compleja para batallar contra las imágenes y videos hechos por la IA.

3.1.1. Sobre las imágenes artificiales

Por ejemplo, algunas muestras de los contenidos inteligentes y las herramientas automatizadas para generar la IA, tanto de las imágenes como de los videos, tal como las pruebas gratuitas más polémicas de *fake* mediante el uso de la IA [43]. Existe las imágenes falsas y abusan las empresas de IA de infringir los derechos de la propiedad intelectual, incluidos los derechos de autor en el contenido que posee o representa la agencia de imágenes [44].

Por otro lado, existe la curiosidad de un artista digital y cineasta, Duncan Thomsen, usó la IA de *Midjourney* para tomar *selfies* históricas —casi imposible— con las escenas famosas como la Última Cena, Napoleón en la Batalla de Waterloo, Cleopatra con sus cortesanos, Neandertales en la Edad de Piedra, y mucho más [45-47]. Es difícil captar la imagen “casi” real a través de la imagen viralizada.

Por ejemplo, una fotografía es totalmente real y no está relacionada con la IA, pero al principio que había sospechado a esa imagen viral. Sin embargo, es posible analizar la explicación detalladamente (Figura 1).



Figura 1. En la izquierda corresponde a la fotografía original, pues ha generado tanta confusión por la IA o *Photoshop* sobre el secreto de la foto del pájaro. Y en la derecha corresponde a los detalles de la fotografía para captar la visualidad ajena.

Esta figura corresponde a la fotografía ganadora del concurso del premio “Selección Especial” de una importante asociación japonesa de fotografía de AJAPS (*All-Japan Association of Photographic Societies*), titulada “Hedatari” (“Brecha” en japonés) y firmado por Kenichi Ohno; tal como la imagen muestra un pájaro que parece a medio camino entre dos dimensiones, una situación completamente “casi” irreal que puede provocar dolor de cabeza si piensas demasiada confusa e inconciencia; por lo tanto, la observación de esta imagen, aunque parezca la realidad de un pájaro está caminando entre dos zonas diferentes, y se trata de un reflejo [48]. Bastante extraordinario y muchas veces que la gente se ha dado cuenta de esa imagen —y ellos pensaron— si fuera creada por la IA para denunciar el fraude. Afortunadamente que la imagen es “algo” real y rigurosa a través de la verificación de anti-fraude.

Es difícil escandalizar los dibujos —no son divertidos, ni graciosos— de estilo cubista como Pablo Picasso, e incluso los colores usados por Vincent van Gogh o Andy Warhol para recrear la obra copiada hecha por la IA, tal como el artefacto; y así que podría matar el arte que no tiene la mínima importancia, insoportablemente el surgimiento de la IA creativa para dominar el maquina artificial [49-50]. Bastante confusa y similitud de eso dibujo extraño para suceder como el ser dibujante artificial, por supuesto, en cualquier parte de trabajo que no está hecha por la humanidad. Es posible analizar la competencia a un humano con una máquina computadorizada como el juego de ajedrez, uno de los más famosos de los ordenadores construidos por la empresa tecnológica estadounidense *IBM* venció al campeón del mundo, un ajedrecista de origen soviético-ruso (y nacionalizado croata desde 2014), Garry Kasparov en 1997, gracias por la IA de *Deeper Blue* del ordenador, pero se desató la polémica sobre la empresa había hecho trampa; Kasparov exigió los registros escritos en ese ordenador; no hubo el resuelto, ni aclaración de esa situación del juego de la IA [51-52]. Se puede tener muchas consecuencias al usar la IA en el arte y los seres humanos con el tiempo muy rápido de esos procesadores tecnológicos (cerebro artificial y máquina artificial).

3.1.2. Sobre los videos artificiales

Hay poca herramienta utilizada por la IA en video creativo y artístico. Una de las plataformas sofisticadas y más populares de “la capacidad creativa de este software ha sido compartida por un artista que ha logrado representar la evolución humana a través de una animación cambiante repleta de imágenes generadas por *Midjourney* y *Stable Diffusion*” [53] (Figura 2).



Figura 2. Capturas de la animación por Fabio Comparelli sobre la evolución de la humanidad vía *YouTube Shorts* [54].

Según la descripción sobre el primer video de Comparelli: “Vea cómo la humanidad ha evolucionado con el tiempo. ¿Lo que ocurrirá en el futuro? ¿Los robots se harán cargo y terminarán la existencia humana tal como la conocemos? A medida que avanzamos a un mundo cada vez más digital con inteligencia artificial, ¿la computadora y la máquina eventualmente nos reemplazarán, o nos fusionaremos con ella? ¿O la inteligencia artificial marcará el comienzo de una nueva era para nuestra especie? Una cosa es segura: la humanidad está en un viaje increíble, y el futuro es una suposición de nadie.” [54]

Demasiado perturbador sobre la evolución del arte artificial, y posiblemente en una gran amenaza de los profesionales con la IA sin tener la capacidad de la propuesta concreta. Es difícil tener los algoritmos inteligentes están presentes en todas partes, y aunque no están preparados sean conscientemente en diferentes herramientas utilizadas para frenar la amenaza repentina.

Otro video de Comparelli sobre la evolución de la visualidad artificial a través de las nuevas tecnologías en el arte generativa. Esta herramienta se puede (com)probar *online* a partir de la *web* de IA para generar en varios cambios ángulos, *zoom* y distintos efectos del video [54] (Figura 3).

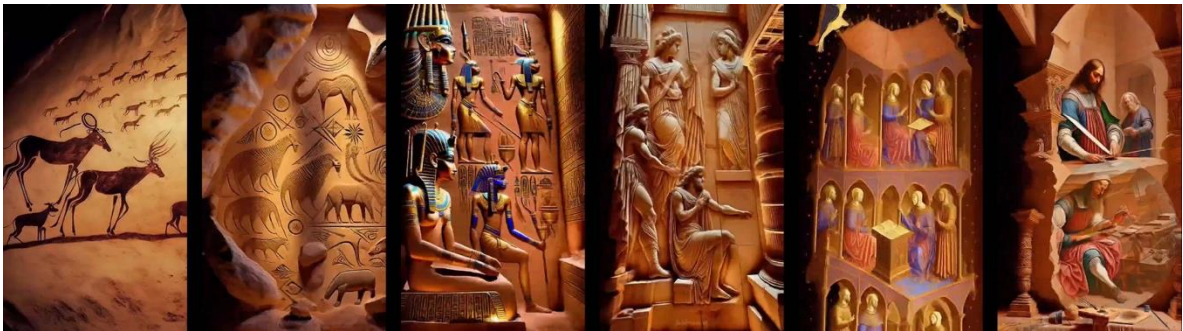


Figura 3. Capturas de la animación por Fabio Comparelli sobre la evolución de la expresión visual vía *YouTube Shorts* [55].

Existe una descripción inmensa sobre el segundo video de Comparelli: “La integración de la inteligencia artificial (IA) en el mundo del arte puede ser un tema controvertido, y algunos expresan su preocupación de que pueda amenazar el sustento de los artistas tradicionales. Sin embargo, es importante recordar que el uso de la IA en el arte es simplemente una nueva forma de expresión artística, que puede coexistir y complementar formas de arte más tradicionales. En lugar de ver la IA como una amenaza para los artistas tradicionales, deberíamos adoptarla como un nuevo medio para la creatividad y la autoexpresión. Así como la invención de la imprenta no reemplazó el arte de

escribir a mano, la incorporación de la IA al mundo del arte no disminuye el valor de las formas de arte más tradicionales. De hecho, el uso de la IA en el arte puede brindar nuevas oportunidades para la colaboración y la experimentación. Permite a los artistas explorar nuevos medios y técnicas, y ampliar los límites de lo que antes se creía posible. Entonces, en lugar de temer la evolución de la IA en el arte, aceptémosla como una oportunidad para innovar y crecer. Es un momento emocionante para ser parte del mundo del arte, y la incorporación de IA solo se suma a las infinitas posibilidades de creación y expresión.” [55]

Será posible el futuro para dominar y vaticinar el mundo el próximo siglo por la IA sin el proyecto del arte, ni la tecnología y por supuesto, no hay el trabajo y la economía. Bastante peligroso el final de la humanidad para significar la extinción laboral en artes mediales.

3.2. Anti-IA de artes mediales y conservación laboral

Gracias por el impacto sobre la irrupción de los modelos del lenguaje generativo para realizar en ciertas tareas más difíciles a través de la manipulación de imágenes y videos. Recién se implementaron las imágenes —y desafortunadamente no existe la implementación de anti-IA para videos— en el buscador de *Google* para detectar imágenes falsas creadas con IA, y, además, para contextualizar una imagen con cualquier evidencia desacreditadora, sin embargo, esos resultados podrían facilitar las imágenes confiables y verificadas contra el sistema de IA [56-58]. Aunque es difícil conservar el campo artístico-digital, tanto sobre el proyecto artístico como el proyecto tecnológico para integrar a las herramientas necesarias y procesos cotidianos dentro o fuera del ámbito laboral. No todos los trabajos para beneficiar a los creadores y las creadoras, sino que se preocupan más allá el futuro de la crisis económica y la crisis cultural para desaparecer el fin de la humanidad y los eventos artísticos.

Otro caso que imaginamos el futuro de artistas artificiales, es decir, las capacidades innovadoras (y nuevas amenazas en contra) de la IA que podrían revolucionar con el arte visual y la literatura, ya que el artista artificial se roba al artista humano que lo nutre [59]. Demasiada oleada contra la IA creativa, y aunque es demasiado poderoso de esos sistemas de generadores de imágenes y video, obteniendo los resultados éxitos, no obstante, existe la controversia de avances para el arte y la cuestión de plagio sin ley sobre el anti-IA. No podemos criticar las empresas intervenidas por el arte, sino la cuestión de la IA creativa para argumentar las demandas de obras únicas, y podría afectar el peligro de las leyes de propiedad intelectual y los derechos de autor por la IA. También se podría afectar la agresividad de usar esta tecnología artificial por la disminución del espacio laboral, y por supuesto, la comercialización sin regularizar por la empresa relacionada con la IA.

Según el artista de Rutkowski, no estoy en contra de la IA en general, creo que es una buena tecnología, pero creo que debería hacer excluido los nombres de los artistas del programa [9]. Es difícil predecir el anti-artista o anti-diseño para frenar explícitamente capacitado en cualquier trabajo relacionado con el campo de artes mediales. Demasiado decepcionante y preocupante al trabajo para entretener los programas utilizados de IA. No todas las herramientas utilizadas para optar en los conjuntos de datos de IA, sino se podría perjudicar el robo de identidad sin consentimiento de la privacidad. No existe un control para verificar los datos almacenados para peligrar el futuro del espacio vital o quedar reaccionar ante la intimidación.

4. Discusión

Ser conscientes de los posibles grandes riesgos para evitar en ciertas situaciones de “legislar” contra la tecnología artística, sino también el uso de la ética como el comportamiento humano y el anti-fraude [10-14] o el anti-plagio [15-18] de obras de artes mediales. No podemos rechazar la excusa (o la queja) por la discriminación sin sentidos o fuera del contexto sobre las obras hechas por la IA,

sino también, se involucra al comportamiento humano por la ética del creador o de la creadora de artes mediales. Sin embargo, prediciendo el comportamiento humano con la IA, ya es capaz de manipular de esos [36-38]. Es posible manifestar el debate abierto para el futuro proyecto de artes mediales, por supuesto, el espacio laboral para el campo artístico-digital. Actualmente, los Estados y los organismos internacionales están estudiando las nuevas normas para regularizar y prevenir ante eventos catastróficos.

Sin embargo, no existe la vinculación de la normativa de la ética sobre el comportamiento humano para prevenir el aumento de la precariedad laboral mediante la carta [60-61] y la recomendación sobre la ética de la IA [62]. Tal como el fotógrafo y artista de Eldagsen, estas tecnologías representan una amenaza para la democracia y el fotoperiodismo [34-35, 63]. No tiene un buen sentido de la creatividad o del arte, sino una imagen hecha por la IA para transformar la mayor ventaja contra la deshumanización.

La única esperanza hacia el futuro de los creadores y las creadoras para evitar la amenaza sin trabajo por el arte de los nuevos medios a través de la IA [49]. Es importante reconocer y activar el protocolo o la norma para desacreditar las empresas que dedican a la IA sin autorización bajo la ley de anti-IA.

Debido aumento la incertidumbre de la IA en la crisis de la ética y la precariedad laboral para proponer un debate más profundo. A continuación, se hace una breve presentación de dos debates: sobre las leyes de derechos de autor 2.0 y la propiedad intelectual sobre los contenidos generados por la IA; y sobre las propuestas preliminares de anti-IA.

4.1. Debate #1: sobre las leyes de derechos de autor 2.0 y la propiedad intelectual sobre los contenidos generados por la IA

El derecho de autor corresponde a dos nuevos campos principales de la ley de propiedad intelectual y las obras intelectuales para garantizar al propietario sobre el derecho exclusivo de tratar los trabajos creados por la humanidad; por lo tanto, existe el desarrollo de la IA capaz de crear contenido independientemente de varias cuestiones de derechos de autor, tal como la ley vigente, sin embargo, es totalmente confusa como la propiedad de obras generadas por la IA [64]. No existe la norma establecida por las obras de artes mediales para poder peligrar el comportamiento de la ética hacia el futuro de participantes y artistas expositores dentro de la disciplina de artes, tecnologías, ciencias y sociales. Es importante considerar la ética para garantizar la inclusión y el respeto hacia todas las generaciones de las personas involucradas por el campo artístico-digital.

Esta posición de la ley sobre los derechos de autor que postula la autoría humana como un requisito indispensable para la protección de las obras protegidas; así pues, no tener un respaldo legal bajo el ajuste de las leyes de la propiedad intelectual, a través de la imitación de estilo artístico [64-68].

4.2. Debate #2: sobre las propuestas preliminares de anti-IA

Algunos puntos más importantes de nuestro debate, dependiendo de los diversos espacios legislativos, culturales y laborales. A continuación, te presento en algunos ejemplos de propuestas preliminares para detectar las obras desarrolladas con la IA, tanto para el procesamiento de imágenes como de videos:

- Estudios preliminares de artes mediales:

- Teorizar e investigar sobre el debate artístico sobre la tecnología de anti-IA para el futuro de proyecto artístico, tales como los eventos, festivales, bienales, ferias electrónicas, etc. Que permiten mejorar la ética profesional de los creadores y las creadoras.
- Mejorar la calidad artísticamente a través de los campos de arte y digital para transformar las imágenes corregidas, por supuesto, los videos sin manipulaciones basadas con la IA. También, eliminar los contenidos generativos por la IA en distintas disciplinas de artes mediales.
- Reconocer y desclasificar las obras de artes mediales para etiquetar la búsqueda de aplicaciones basadas por la IA creativa. Evitando las obras generativas a través de los contenidos inteligentes y las herramientas automatizadas.
- Normativas de la ética y sospecha dentro de las obras creativas de artes mediales:
 - Contextualizar las obras generadas por los creadores y las creadoras bajo la responsabilidad del comportamiento humano sobre el anti-IA. No existe la norma establecida para prevenir la polémica o la sensibilidad de esos eventos artísticos.
 - Regularizar y verificar los trabajos artísticos de anti-algoritmos artificiales para el proyecto relacionado con el arte interactivo y la tecnología artística en 2D/3D/RV/RA y sonido generativo de IA.
 - Proceder el uso de protocolar y asemejar los casos de fraude o robo de obras inconclusas, evitando los perjuicios y los riesgos de futuro de esos eventos artísticos.
- Regularizaciones sobre el espacio laboral de artes mediales:
 - Actualizar las leyes y/o el Código del trabajo para el futuro de los creadores y las creadoras de artes mediales en diverso campo artístico- digital.
 - Endurecer los castigos para el futuro de empresas relacionadas con la IA.
 - Eliminar las desigualdades contra la ética de la IA y brechas laborales, supuesto, la prioridad de género, inclusivo y funcional (discapacidad) ante la amenaza de la IA.

Estos puntos son importantes, sino es parte de una demostración de ideas referenciales para el futuro de expertos o debates, ya que es primordial para responder las demandas urgentes contra la tecnología generativa en el campo artístico-digital.

5. Conclusiones

Es bastante complejo para concluir que la IA de artes mediales sobre la mayor preocupación hacia el futuro de la precariedad laboral y la responsabilidad social por la ética. Cada día se aumenta rápidamente sin control para regularizar los grandes cambios, tanto de la norma como del protocolo de anti-fraude o anti-robo para el futuro de proyecto de artes mediales en diferentes disciplinas de la tecnología artística.

Aunque la capacidad de la IA se descontextualiza la calidad del aprendizaje automatizado para cambiar (o profundizar) los grandes desafíos en la última generación. No existe el funcionamiento de la ética para regularizar el futuro del sistema escolar y superior, por supuesto, en algunas empresas que dedican a la tecnología o al espacio cultural en nuevos medios. No podemos tolerar los resultados del proyecto hacia el modelo de la IA, tal como el agente de la IA para poder imitar las obras de artes mediales. No siempre de esas obras son obsoletas, sino que las obras no se pertenecen a la realidad en 100%, tampoco que permitió al agente de la IA para mejorar el trabajo original y novedad.

Tengo advertir que tenemos regularizar (sobre la política cultural a través de uso en) el trabajo basado en IA para frenar el peligro de avances sin precedentes en la extinción humana en el campo artístico-digital. No es una cuestión de la tecnología artística, sino la utilización de la IA de chatbot y otras herramientas a través de los diferentes generadores de imágenes y video para crear “creíbles” y “muy realistas”. La extinción de la humanidad en el espacio laboral es evitable la escasa variedad de la ética sobre el comportamiento humano, y la advertencia del riesgo económico por la baja demanda de la creatividad en el cerebro humano. No es sencillo, ni el truco, sino que la IA se engaña a la humanidad.

Finalmente, es importante tener en cuenta en los creadores y las creadoras tienen más tiempo para crear e independizar el mayor esfuerzo de la mentalidad humanamente. También, es posible desarrollar la tecnología artística como el arte de los nuevos medios que busca conservar y acelerar el nuevo debate urgente sobre la normativa legal de anti-IA para el campo artístico-digital, especialmente de obras protegidas de artes mediales. Es difícil liberar con el tiempo determinado para el futuro de proyecto en la política cultural, y también se permite enfocarse en ciertas situaciones, o en los grandes cambios necesarios a través de la preparación y la recuperación de empleo en diferentes eventos.

References

- [1] A. Jaramillo-Vázquez, “Precariedad laboral en el sector cultural: consecuencias en las vidas personales de las y los jóvenes artistas de la Ciudad de México”, *Sociológica [Nueva Época]*, vol. 37, no. 105, pp. 241-275, 2022. [En línea]. Disponible en: <http://www.sociologicamexico.azc.uam.mx/index.php/Sociologica/article/view/1706>
- [2] M. Pérez-Ibáñez y I. López-Aparicio, “Mujeres artistas y precariedad laboral en España. Análisis y comparativa a partir de un estudio global”, *Arte, individuo y sociedad*, vol. 31, no. 4, pp. 897-915, 2019, doi: <https://doi.org/10.5209/aris.62314>
- [3] M. Del Marmol, y L. Basanta, ““El arte no paga”: Reflexiones sobre el trabajo artístico en el contexto del capitalismo contemporáneo”. *Trabajo y sociedad: Indagaciones sobre el empleo, la cultura y las prácticas políticas en sociedades segmentadas*, vol. 21, no. 35, pp. 297-316, 2020. [En línea]. Disponible en: <https://www.unse.edu.ar/trabajosociedad/35%20AA%20DEL%20MARMOL%20Y%20BASANTA,%20El%20arte%20no%20paga.pdf>
- [4] K. Mauro, “Arte y trabajo: indagaciones en torno al trabajo artístico y cultural” [Editorial], *Revista Latinoamericana de Antropología del Trabajo*, vol. 4, no. 8, pp. 1-17, 2020. [En línea]. Disponible en: <http://www.ceil-conicet.gov.ar/ojs/index.php/lat/article/download/739/586>
- [5] M. N. Bulloni, “Precariedad del trabajo en los campos de las artes y la cultura: sus contradicciones, heterogeneidades y desigualdades. Un abordaje de la industria audiovisual argentina”, *Revista*

Latinoamericana de Antropología del Trabajo, vol. 4, no. 8, pp. 1-27, 2020. [En línea]. Disponible en: <http://www.ceil-conicet.gov.ar/ojs/index.php/lat/article/view/737>

[6] C. Pinochet Cobos y C. Tobar Tapia, “El giro creativo en el trabajo contemporáneo: una mirada crítica desde las condiciones laborales del campo cultural de Santiago de Chile”, *CUHSO*, vol. 31, no. 1, pp. 356-390, 2021, doi: <https://doi.org/10.7770/cuhso-v31n1-art2284>

[7] C. Vergès, “Precarización laboral, desigualdad y nuevas tecnologías”, *Revista Colombiana de Bioética*, vol. 17, no. 1, pp. 1-17, 2022, doi: <https://doi.org/10.18270/rcb.v17i1.3937>

[8] J. M. Ottaviano, “La amenaza fantasma: Inteligencia artificial y derechos laborales”, *Nueva Sociedad*, no. 294, pp. 83-95, 2021. [En línea]. Disponible en: http://noticias.unsam.edu.ar/wp-content/uploads/2021/08/6.TC_Ottaviano_294.pdf

[9] B. Nolan, “Artistas dicen que los generadores de imágenes de IA copian su estilo, y no pueden hacer nada al respecto”, *Business Insider*. [En línea]. Disponible en: https://businessinsider.mx/artistas-acusan-generadores-imagenes-ia-copian-su-estilo_tecnologia/

[10] L. Camnitzer, “La enseñanza del arte como fraude”. *Esfera pública*, 2012. [En línea]. Disponible en: <https://esferapublica.org/la-ensenanza-del-arte-como-fraude/>

[11] “¿El arte contemporáneo es un fraude millonario?”, *infobae*, 20 mar 2022. [En línea]. Disponible en: <https://www.infobae.com/cultura/2022/03/30/es-el-arte-contemporaneo-un-fraude-millonario/>

[12] N. Gómez, “Jeff Koons, genio o fraude: radiografía del autor más polémico del arte contemporáneo”, *infobae*, 18 mar 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.infobae.com/cultura/2023/03/18/jeff-koons-genio-o-fraude-radiografia-del-autor-mas-polemico-del-arte-contemporaneo/>

[13] “Demandan a Cattelan por plagio por su famosa obra “El comediante””, *infobae*, 11 jul 2022. [En línea]. Disponible en: <https://www.infobae.com/america/cultura/2022/07/11/demandan-a-cattelan-por-plagio-por-su-famosa-el-comediante/>

[14] J. C. Botero, “La cima del fraude en el arte”, *El Espectador*, 23 jul 2021. [En línea]. Disponible en: <https://www.elespectador.com/opinion/columnistas/juan-carlos-botero/la-cima-del-fraude-en-el-arte/>

[15] R. Díaz, “Miles de artistas protestan en ArtStation contra las imágenes generadas por inteligencia artificial”, *El Mundo*, 16 dic 2022. [En línea]. Disponible en: <https://www.elmundo.es/tecnologia/creadores/2022/12/16/639c4306fdddfff37f8b4595.html>

[16] S. Jooste, “Peligros de las imágenes de IA relacionadas con la seguridad y los datos”, *Softonic*, 4 may 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.softonic.com/articulos/peligros-de-las-imagenes-ai-relacionadas-con-la-seguridad-y-los-datos>

[17] Chirumiru, “Las IA y el problema de ‘robar’ ilustraciones”, *Kudasai*, 9 ene 2023. [En línea]. Disponible en: <https://somoskudasai.com/noticias/cultura-otaku/las-ia-y-el-problema-de-robar-ilustraciones/>

[18] M. González Vargas, "Las inteligencias artificiales proliferan, pero también sus polémicas por "plagios"", *Sin embargo*, 17 dic 2022. [En línea]. Disponible en: <https://www.sinembargo.mx/17-12-2022/4299268>

[19] D. Porter, "Las mejores herramientas de IA para generar imágenes", *Geekno*, 16 mar 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.geekno.com/las-mejores-herramientas-de-ia-para-generar-imagenes.html>

[20] A. L. Terrones Rodríguez, "Inteligencia artificial y ética de la responsabilidad", *Cuestiones de Filosofía*, vol. 4, no. 22, pp. 141-170, 2018, doi: <https://doi.org/10.19053/01235095.v4.n22.2018.8311>

[21] "Stephen Hawking: "La inteligencia artificial augura el fin de la raza humana"", *BBC*, 2 dic 2014. [En línea]. Disponible en: https://www.bbc.com/mundo/ultimas_noticias/2014/12/141202_ultnot_hawking_inteligencia_artifici_al_riesgo_humanidad_egn

[22] A. Sandoval, "La alarmante advertencia que Stephen Hawking hizo sobre la Inteligencia Artificial antes de morir", *FayerWayer*, 4 may 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.fayerwayer.com/internet/2023/05/04/la-alarante-advertencia-que-stephen-hawking-hizo-sobre-la-inteligencia-artificial-antes-de-morir/>

[23] M. Carbajo, "La predicción sobre la inteligencia artificial que dejó escrita Stephen Hawking: «El fin de la raza humana»", *ABC*, 4 may 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.abc.es/tecnologia/prediccion-sobre-inteligencia-artificial-dejo-escrita-stephen-20230503111040-nt.html>

[24] N. Chomsky, I. Roberts & J. Watumull, "Noam Chomsky: The False Promise of ChatGPT", *The New York Times*, March 8, 2023. [Online]. Available: <https://www.nytimes.com/2023/03/08/opinion/noam-chomsky-chatgpt-ai.html>

[25] A. Paiva Mack, "La alarmante opinión de Noam Chomsky sobre la Inteligencia Artificial de ChatGPT", *La Tercera*, 27 abr 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.latercera.com/tendencias/noticia/la-alarante-opinion-de-noam-chomsky-sobre-la-inteligencia-artificial-de-chatgpt/4ZPWD57F45EWVLX5XUB6QURJMA/>

[26] B. Gates, "The Age of AI has begun", *GatesNotes* [Blog], March 21, 2023. [Online]. Available: <https://www.gatesnotes.com/The-Age-of-AI-Has-Begun>

[27] H. Tomás, "La predicción de Bill Gates sobre la Inteligencia Artificial que se hizo realidad", *20minutos*, 17 may 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.20minutos.es/tecnologia/inteligencia-artificial/bill-gates-prediccion-inteligencia-artificial-realidad-5128173>

[28] "La dramática predicción de Bill Gates sobre la Inteligencia Artificial que afectará a la humanidad", *El Periódico*, 11 may 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.elperiodico.com/es/tecnologia/20230517/bill-gates-prediccion-inteligencia-artificial-dv-86932284>

[29] "Terminator (franquicia)", *Wikipedia*. [En línea]. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Terminator_\(franquicia\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Terminator_(franquicia))

- [30] “Megan”, *Wikipedia*. [En línea]. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Megan_\(película\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Megan_(película))
- [31] O. D. Castrillón Gómez, M. Rodríguez Córdoba y J. D. Leyton Castaño, “Ética e inteligencia artificial, ¿necesidad o urgencia?”, *Memorias*, vol. 3, no. 8, 2008. [En línea]. Disponible en: <https://www.iiis.org/cds2008/cd2008csc/cisci2008/paperspdf/c054tm.pdf>
- [32] J. E. Ricardo, M. Y. L. Vázquez, A. J. P. Palacios, y Y. El Assafiri Ojeda, “Inteligencia artificial y propiedad intelectual”, *Universidad y Sociedad*, vol. 13, no. 53, pp. 362-368, 2021. [En línea]. Disponible en: <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2490>
- [33] E. Giraldi, “Digitalización, política e inteligencia artificial: ¿Qué futuro podemos esperar?”, *Nueva Sociedad*, no. 283, pp. 75-81, 2019. [En línea]. Disponible en: https://static.nuso.org/media/articulos/downloads/6.TC_Girardi_283.pdf
- [34] E. Ferrante, “Inteligencia artificial y sesgos algorítmicos: ¿Por qué deberían importarnos?”, *Nueva Sociedad*, no. 294, pp. 27-36, 2021. [En línea]. Disponible en: <https://www.nuso.org/articulo/inteligencia-artificial-y-sesgos-algoritmicos/>
- [35] M. E. Larrondo y N. M. Grandi, “Inteligencia Artificial, algoritmos y libertad de expresión”, *Universitas-XXI: Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, no. 34, pp. 177-194, 2021, doi: <https://doi.org/10.17163/uni.n34.2021.08>
- [36] D. Bernaschina, “Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva”, *Alteridad*, vol. 14, no. 1, pp. 40-52, 2019, doi: <https://doi.org/10.17163/alt.v14n1.2019.03>
- [37] D. Bernaschina, “¿Dónde está el concepto del lenguaje de artes mediales?”, *Revista Actos*, vol. 3, no. 6, pp. 119-131, 2021, doi: <http://doi.org/10.25074/actos.v3i6.2056>
- [38] “Polémica luego de que una imagen generada con Inteligencia Artificial ganó un prestigioso premio de fotografía”, *infobae*, 18 abr 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.infobae.com/cultura/2023/04/18/polemica-tras-que-una-imagen-generada-con-inteligencia-artificial-ganara-un-prestigioso-premio-de-fotografia/>
- [39] “Quién es Boris Eldagsen, el fotógrafo que ganó un premio con una imagen hecha con IA y despertó polémica mundial”, *infobae*, 20 abr 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.infobae.com/cultura/2023/04/20/quien-es-boris-eldagsen-el-fotografo-que-gano-un-premio-con-una-imagen-hecha-con-ia-y-desperto-polemica-mundial/>
- [40] J. Whittle, “AI can now learn to manipulate human behaviour”, *The Conversation*, February 14, 2021. [Online]. Available: <https://theconversation.com/ai-can-now-learn-to-manipulate-human-behaviour-155031>
- [41] “La inteligencia artificial es ya capaz de manipular el comportamiento humano”, *20minutos*, 13 feb 2021. [En línea]. Disponible en: <https://www.20minutos.es/noticia/4582841/0/inteligencia-artificial-ya-capaz-manipular-comportamiento-humano/>
- [42] J. D. Polo, “Uso de IA generativa para imitar el comportamiento humano”, *WWwhatsnew.com*, 6 may 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.whatsnew.com/2023/05/06/uso-de-ia-generativa-para-imitar-el-comportamiento-humano/>

[43] "Midjourney acaba con las pruebas gratuitas tras la polémica por las fotos 'fake' del Papa o Trump", *La Vanguardia*, 31 mar 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/innovacion/20230331/8867414/midjourney-acaba-pruebas-gratuitas-polemica-fotos-fake-papa-trump-pmv.html>

[44] R. Sáez, "Se acabó la tregua: agencias de imágenes y artistas demandan a las IA que abusan de sus licencias", *La Vanguardia*, 20 ene 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/innovacion/20230120/8694080/acabo-tregua-lluvia-demandas-getty-artistas-ia-imagenes-licencia-pmv.html>

[45] C. Narvaes, "Selfies fascinantes: Así se vería Jesús durante la "Última cena" de acuerdo con una Inteligencia Artificial", *Debate*, 5 may 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.debate.com.mx/tecnologia/Selfies-fascinantes-Asi-se-veria-Jesus-durante-la-Ultima-cena-de-acuerdo-con-una-Inteligencia-Artificial-20230405-0122.html>

[46] E. Suárez, "El cineasta Duncan Thomsen recreó selfies imposibles usando IA", *El Impulso*, 5 abr 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.elimpulso.com/2023/04/05/fotos-el-cineasta-duncan-thomsen-recreo-selfies-imposibles-usando-ia-5abr/>

[47] "De Jesucristo a Napoleón: los selfies imposibles del cineasta Duncan Thomsen usando IA", *Alnavío*, 4 abr 2023. [En línea]. Disponible en: <https://alnavio.es/de-jesucristo-a-napoleon-los-selfies-imposibles-del-cineasta-duncan-thomsen-usando-ia/>

[48] "Esta foto es real, no ha sido creada por una IA: la explicación de esta imagen viral", *El Español*, 19 abr 2023. [En línea]. Disponible en: https://www.lespanol.com/elandroidelibre/noticias-y-novedades/20230419/foto-no-creada-ia-explicacion-imagen-viral/757424606_0.html

[49] R. Peco, "¿Cómo afectan a las profesiones artísticas las nuevas técnicas para crear imágenes con IA?", *La Vanguardia*, 9 sept 2022. [En línea]. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20220909/8508611/sustituir-inteligencia-artificial-dibujante.html>

[50] S. Sánchez-Migallón, "Las inteligencias artificiales creativas van a matar el arte otra vez. No tiene la más mínima importancia", *Xataka*, 27 nov 2022. [En línea]. Disponible en: <https://www.xataka.com/robotica-e-ia/inteligencias-artificiales-creativas-van-a-matar-arte-otra-vez-no-tiene-minima-importancia>

[51] A. Fernández Candial, "Deep Blue-Kaspárov: cuando la máquina venció al hombre", *La Vanguardia*, 10 feb 2021. [En línea]. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20210210/6234712/kasparov-deep-blue-maquina-vencio-hombre.html>

[52] Garri Kaspárov, *Wikipedia*. [En línea]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Garri_Kaspárov

[53] "Un artista crea un sobrecogedor vídeo animado con IA sobre la evolución de la humanidad", *La Vanguardia*, 10 ene 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20230110/8671953/piden-ia-dibuje-evolucion-humanidad-pmv.html>

- [54] F. Comparelli [@FabioComparelli], "The future of Humanity evolution - Stable diffusion AI", *YouTube Shorts*, October 12, 2022. [Video]. Available: <https://youtube.com/shorts/GMjdsK74wRo>
- [55] F. Comparelli [@FabioComparelli], "The Evolution of Visual Expression in 60 seconds: A Tale of Art and AI Technology", *YouTube Shorts*, January 3, 2023. [Video]. Available: <https://youtube.com/shorts/SR5LIT-zCWU>
- [56] V. Savov, "Google lanza funciones para detectar imágenes falsas creadas con inteligencia artificial", *Perfil*, 15 may 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.perfil.com/noticias/bloomberg/bc-google-lanza-funciones-para-detectar-imagenes-enganosas-y-de-ia.phtml>
- [57] C. Dunton, "Get helpful context with About this image", *The Keyword* [Blog], May 10, 2023. [Online]. Available: <https://blog.google/products/search/about-this-image-google-search/>
- [58] "Identificar imágenes generadas por IA será más fácil gracias a esta nueva herramienta de Google", *La Vanguardia*, 12 may 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/innovacion/20230512/8961435/google-incorporara-herramientas-busqueda-identificar-imagenes-generadas-ia-pmv.html>
- [59] X. Ayén, "¿Serán los algoritmos los artistas del futuro?", *La Vanguardia*, 5 oct 2022. [En línea]. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/cultura/20221002/8551011/algoritmos-artistas-futuro-inteligencia-artificial-creatividad.html>
- [60] "AI Bill of Rights", *The White House*, October, 2022, [Online]. Available: <https://www.whitehouse.gov/wp-content/uploads/2022/10/Blueprint-for-an-AI-Bill-of-Rights.pdf>
- [61] R. Rodríguez-Muriel, "Carta de derechos de inteligencia artificial", *Microjuris al Día*, 13 oct 2022. [En línea]. Disponible en: <https://aldia.microjuris.com/2022/10/13/carta-de-derechos-de-inteligencia-artificial/>
- [62] UNESCO, "Recomendación sobre la Ética de la Inteligencia Artificial", *UNESCO Biblioteca Digital*, 2021. [En línea]. Disponible en: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380455_spa.locale=es
- [63] "Reproches cruzados entre el artista que ganó premio de foto con IA y los organizadores del certamen", *infobae*, 19 abr 2023. [En línea]. Disponible en: <https://www.infobae.com/cultura/2023/04/19/reproches-cruzados-entre-el-artista-que-gano-premio-de-foto-con-ia-y-los-organizadores-del-certamen/>
- [64]. E. G. Ekhatov, "An Examination of Copyright Issues Associated with Autonomous AI Machines", *SSRN*, April 1, 2023. [Online]. Available: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4416232
- [65] S. S. Shan, J. Cryan, E. Wenger, H. Zheng, R. Hanocka, and B. Y. Zhao, "GLAZE: Protecting Artists from Style Mimicry by Text-to-Image Models", *arXiv*, 2023, doi: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2302.04222>

[66] S. Russell, *Human compatible: Artificial intelligence and the problem of control*. New York: Viking, 2019.

[67] D. Nguyen, "The Effects of AI on Digital Artist", Bachelor's Thesis, Haaga-Helia University of Applied Sciences, 2023. [Online]. Available: <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-202305088212>

[68] D. Grant, "New US copyright rules protect only AI art with 'human authorship'", *The Art Newspaper*, May 4, 2023. [Online]. Available: <https://www.theartnewspaper.com/2023/05/04/us-copyright-office-artificial-intelligence-art-regulation>



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).