

Art-Driven AI: la inteligencia artificial en el arte y el diseño

Call for papers [nº 6]

Editores:

THOMAS ASMUTH
University of West Florida

JOSÉ A. VERTEDOR ROMERO
Universidad de Málaga

Fecha límite de envíos (Deadline for sending papers) 10/07/2023

El equipo editorial de Umática, Revista de análisis de la imagen y la creación, invita a investigadores y creadores a ofrecer sus puntos de vista, trabajos o reflexiones relacionadas con las incipientes tendencias creativas derivadas de los procesos informáticos de la Inteligencia Artificial (IA). Este número pretende establecer una aproximación a estas disciplinas en torno a claves teóricas, metodológicas y creativas. Tomamos como punto de partida la obra *AI Art, Machine Visions and Warped Dreams* (2020) de Joanna Zylińska. En este libro, expone la relación entre la IA y el Arte y cuestiona la pregunta a menudo formulada, «¿Pueden los ordenadores ser creativos?», argumentando que ésta puede no ser la mejor pregunta para el Arte dirigido por la IA.

De este texto surge una posición matizada para entender nuestra relación con la tecnología. En lugar de enfrentar a los humanos con las máquinas, la profesora nos invita a observar las diferentes formas de actividad humana creativa. Incluye el arte como algo que siempre ha sido impulsado por procedimientos o por la tecnología y, por tanto, hasta cierto punto, artificialmente inteligente. Su crítica se centra en los fundamentos políticos del debate actual sobre la IA y en cómo se incorpora a los procesos artísticos y, en general, a nuestras vidas.

Convocatoria
Call for Papers

Correspondencia/
Correspondence
José A. Vertedor Romero
vertedor@uma.es

CÓMO CITAR ESTE TRABAJO / HOW TO CITE THIS PAPER

(2022). Hacia una fenomenología de lo inmanentemente invisible. *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 5.

<https://doi.org/10.24310/Umatica.2022.v4i5.15929>

Umática. 2022; 5. <https://doi.org/10.24310/Umatica.2022.v4i5.15929>

Esta realidad abre nuevas líneas de investigación sobre los supuestos límites entre las capacidades creativas de los humanos y las máquinas. Se crea así un nuevo paradigma que plantea recientes crisis artísticas en las que se introducen nuevos modelos y procesos de trabajo. Entre los numerosos artistas que podemos encontrar trabajando en esta línea de investigación y creación artística, tomaremos como ejemplo la obra *Grammar#1* (2019) de Antonio Daniele, una instalación en la que muestra 300 dibujos automáticos desarrollados por el autor con los que enseña la red neuronal recurrente (RNN) capaz de construir dibujos básicos a partir de trazos de objetos cotidianos. Con este sistema, Daniele presenta un test de Turing con el que experimenta con los usuarios pidiéndoles que detecten «qué es lo humano».

Este número pretende abordar cuestiones sobre la aplicación creativa de la IA en el arte. Desde las herramientas utilizadas hasta diferentes propuestas innovadoras que ponen de manifiesto el uso de esta tecnología y modelos de pensamiento en torno a esta línea de investigación. El desarrollo de herramientas de Machine Learning, como es el caso de la meta herramienta de código abierto *Wekinator 2.0*, desarrollada por la profesora Rebecca Fiebrink, o recursos impulsados por la Inteligencia Artificial, como *Runway*, una plataforma que permite la creación de vídeos en el navegador utilizando herramientas de IA, ofrecen nuevas direcciones artísticas que se están implementando en el campo de las Bellas Artes.

Las líneas temáticas propuestas son las siguientes:

Música; Pintura; Diseño; Escultura; Arquitectura
Post-Imagen y redes neuronales
Deep-Fakes, bots y desinformación
Impacto social/cultural del Machine Learning
Archivo y catalogación de trabajos
Infografía relacionada con estos procesos creativos
Post Internet Art
Computer Art
Generación y composición audiovisual automática
Actuación e improvisación en directo
Inteligencia artificial creativa
Machine Learning aplicado al arte
Aprendizaje o modelización del estilo y la estructura de la música/imagen
Lenguajes y programas audiovisuales
Análisis musical por ordenador
Transformación de material musical
Síntesis y modificación de sonidos e imágenes
Diseño de sintetizadores automáticos
Sistemas de generación musical adaptativa
Creatividad computacional para creaciones audiovisuales
Juegos audiovisuales y herramientas educativas
Sistemas de interpretación interactiva
Nuevas interfaces para la expresión audiovisual
Control audiovisual y Performance

Orientaciones para los Autores:

Teniendo en cuenta la línea editorial de esta publicación, es posible responder a esta convocatoria mediante los siguientes tipos de contribuciones:

(1º) Artículos de Investigación y Artículos de Revisión (double blind peer review).

(2º) Proyectos de creación (double peer review). También esperamos poder presentar y analizar proyectos de creación e intervención. Estos proyectos deberán ser presentados por sus autores. Se aceptarán tanto proyectos en fase de diseño como en fase de producción desarrollados por tecnólogos creativos. El interés de este número se centra en obras artísticas, tanto realizadas como en fase de desarrollo o diseño en el que se apliquen sistemas avanzados de electrónica, software y hardware para crear experiencias multimedia que aporten una nueva visión sobre nuestra relación con la ciencia, la tecnología, la naturaleza y la cultura.

(3º) Ensayos Visuales (double peer review): Los ensayos visuales son capaces de interconectar visualmente aspectos esenciales y críticos que reflejan las múltiples interacciones entre arte, tecnología y ciencia.

Umática acepta trabajos originales escritos tanto en español, inglés y portugués. Los autores deberán complementar su propuesta con un resumen tanto en inglés como en el idioma del texto y con un máximo de cinco palabras clave.



Federico Montseny - Nano Torres (2023). Serie Materia II
Engine by Midjourney 4
<https://www.instagram.com/federicomontseny>

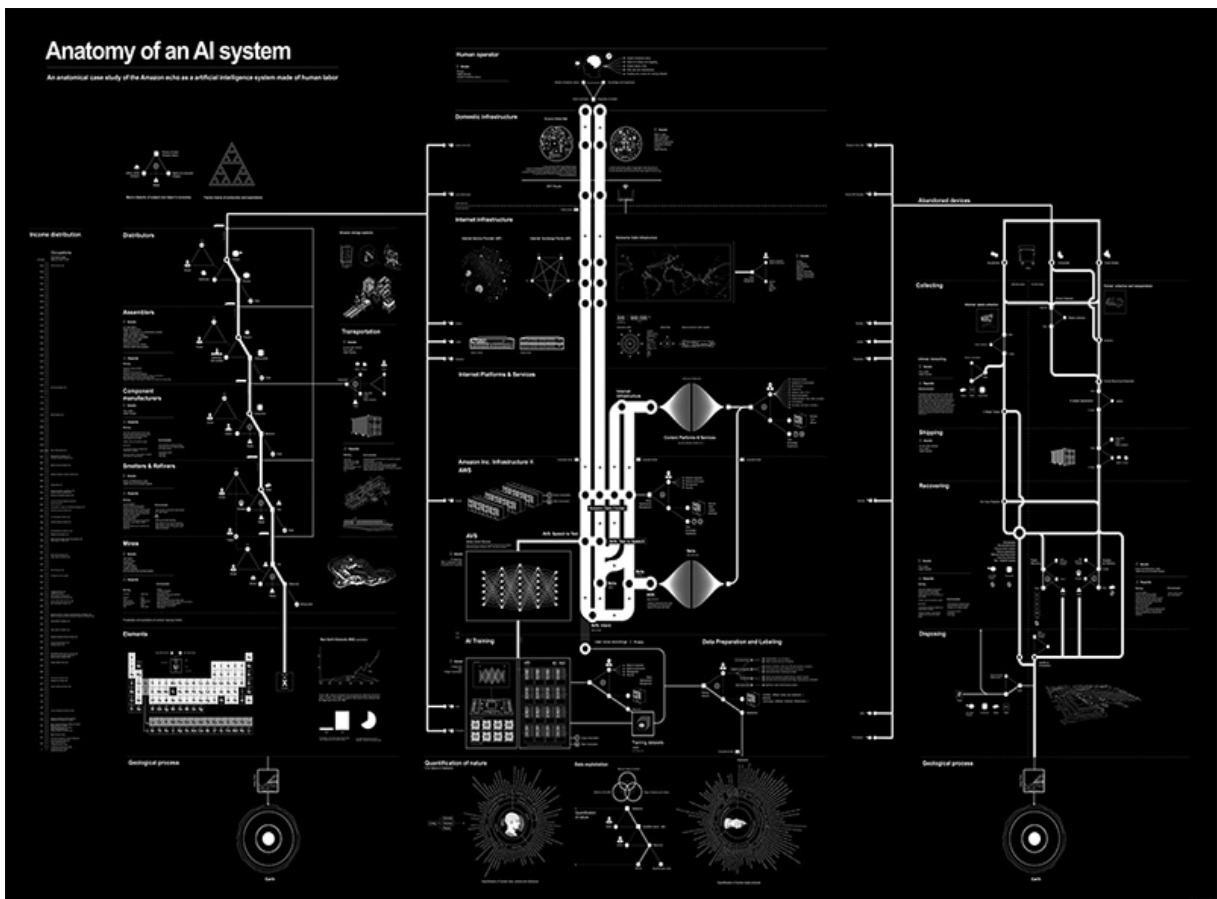


Fig 01. Kate Crawford and Vladan Joler (2018). *Anatomy of an AI System: The Amazon Echo as an anatomical map of human labor, data, and planetary resources.* (Imagen recuperada de <https://anatomyof.ai/>)

Art-Driven AI: Artificial Intelligence in art and design

Editors:

Thomas Asmuth (University of West Florida)

José A. Vertedor Romero (University of Málaga)

Deadline for sending papers: 15/06/2022

The editorial team of *Umática, Revista de análisis de la imagen y la creación*, invites researchers and creators to offer their points of view, works or reflections related to the incipient creative tendencies derived from the computer processes of Artificial Intelligence (AI). This issue aims to establish an approach to these disciplines around theoretical, methodological, and creative keys.

We take as a starting point the work *AI Art, Machine Visions and Warped Dreams* (2020) by Joanna Zylinska. In this book, she exposes the relationship between AI and Art and questions the often-asked question, "Can computers be creative?" arguing that this may not be the best question for Art-Driven AI.

A nuanced position for understanding our relationship with technology

emerges from this text. Rather than pitting humans against machines, the professor invites us to look at different forms of creative human activity. She includes art as something that has always been procedurally or technologically driven and, therefore, to some extent, artificially intelligent. Her critique primarily focuses on the political underpinnings of the current debate on AI and how it is incorporated into artistic processes and, more generally, our lives.

This reality opens new lines of inquiry into the presupposed boundaries between the creative abilities of humans and machines. A new paradigm is thus created that poses recent artistic crises in which new models of work products are introduced. Among the numerous artists that we can find

working in this line of research and artistic creation, we will take as an example the work *Grammar#1* (2019) by Antonio Daniele, an installation in which he shows 300 automatic drawings developed by the author with which he teaches the recurrent neural network (RNN) capable of constructing basic drawings based on strokes of everyday objects. With this system, Daniele presents a Turing test with which he experiments with users by asking them to detect "what is human?".

This issue aims to address questions about the creative application of AI in art. From the tools used to different innovative proposals that highlight the use of this technology and models of thought around this line of research. The development of Machine Learning tools, such as the open-source

meta-tool Wekinator 2.0, developed by Professor Rebecca Fiebrink, or resources driven by Artificial Intelligence, such as Runway, a platform that allows the creation of videos in the browser using AI tools, offer new artistic directions that are being implemented in the field of Fine Arts.

The thematic lines proposed are as follows:

Music; Painting; Design; Sculpture; Architecture
Post-Image and neural networks
Deep-Fakes, bots, and misinformation
Social/cultural impact of Machine Learning
Archiving and cataloging work
Infographics related to these creative process
Post Internet Art
Computer Art
Automatic audio-visual generation and composition
Live performance and improvisation
Creative artificial intelligence
Machine learning applied to Art
Learning or modelling music/image style and structure
Audiovisual languages and software

Computer-based music analysis
Transforming musical material
Sound and image synthesis and modification
Automatic synthesizer design
Adaptive music generation systems
Computational creativity for audiovisual creations
Audiovisual games and educational tools
Interactive performance systems
Novel interfaces for audiovisual expression
Audiovisual control and performance

Publisher's guidelines:

Considering the editorial line of this publication, it is possible to respond to this Call for Papers using the following types of contributions:

(1st) Research Articles and Review Articles (double peer review).

(2nd) Creative Projects (double peer review). We also hope to be able to present and analyze creation and intervention projects. These projects must be submitted by their authors. Both design and production projects developed by creative technologists will be accepted. The interest of this issue is focused

on artistic works, both realized and in the development, or design phase, in which advanced electronic, software, and hardware systems are applied to create multimedia experiences that provide a new vision of our relationship with science, and technology, nature, and culture.

(3rd) Visual Essays (double peer review): Visual essays can visually interconnect essential and critical aspects that reflect the multiple interactions between art, technology, and science.

Umática accepts original works written in both Spanish and English. Authors must complement their proposal with an abstract in both English and the language of the text and a maximum of five keywords.