

Apropiación del IA Generativa en el Arte Argentino: Una Crónica de Resistencia

Dr. Francis Jervis (IIGG/UBA)

francisjervis@gmail.com

BA (Cantab.), MA (UC Davis), PhD (NYU)

La campaña para las elecciones presidenciales en Argentina, celebradas a finales del 2023, llevó al *New York Times* a plantear la pregunta "Is Argentina the First A.I. Election?" en el titular de un artículo que llamó la atención sobre los videos conocidos como "deepfake", ampliamente difundidos (aunque poco creídos) y compartidos por ambos bandos, así como sobre usos quizás más benignos de la tecnología de generación de imágenes por IA. Aunque, como predice la Ley de Betteridge, la respuesta a este titular que termina en un signo de interrogación es "no" —hay poca, si es que alguna, evidencia de que las imágenes o videos por IA hayan influenciado sustancialmente el resultado— el artículo es un ejemplo destacado de periodismo de "technopanic" (Marwick 2008). El potencial de la IA generativa, incluidos los modelos de lenguaje de gran escala (LLM) así como generadores de imágenes y videos como Stable Diffusion y la serie de modelos DALL-E, para socavar el discurso público incluidos los procesos electorales ha pasado a dominar las discusiones en este área, alimentadas tanto por la cobertura mediática masiva de riesgos aún en gran parte hipotéticos como por una financiación sustancial para la investigación de la desinformación por parte de fuentes institucionales. Hasta ahora, han fracasado singularmente en estar a la altura de las expectativas—o, desde otra perspectiva, las amenazas tan publicitadas de desinformación interminable, barata y efectiva que provoca una especie de colapso epistémico no se han materializado.

Sin embargo, ciertamente no debemos descartar el potencial de modelos más avanzados, particularmente los LLM, para tener efectos disruptivos significativos en el ecosistema de las redes sociales o en la calidad de los resultados de búsqueda. Este artículo busca llamar la atención sobre las variadas formas de imágenes generadas por IA que no fueron producidas por la extrema derecha o la derecha alternativa—el actor malo paradigmático en los modelos de amenaza de este espacio—sino por el centro-izquierda argentino. Las imágenes producidas por creadores de contenido asistidos por IA alineados con la alianza Kirchnerista-Peronista Unidos por la Patria—con el candidato presidencial Sergio Massa y el candidato a vicepresidente Agustín Rossi—como veremos, difícilmente pueden considerarse "deepfakes" incluso en los casos más problemáticos, sino que ocupan posiciones ambiguas entre meme, arte político y caricatura o viñeta. En primer lugar, veremos cómo incluso la imagen de "deepfake" más notoria creada por los seguidores de Massa, en su contexto original, claramente no fue diseñada para engañar—y por lo tanto debería quedar fuera de la categoría de desinformación. Otra imagen, más ligera, de hecho puede haber engañado a más espectadores, pero no generó la misma respuesta de pánico y en cambio circuló de manera similar a un meme. Luego consideraremos con más detalle cómo las imágenes generadas por IA en la esfera política argentina pueden compararse más útilmente, así como contrastarse, con formas anteriores de memes de internet. A continuación, examinaremos cómo la categoría de caricatura o viñeta, una significativa históricamente en Argentina, es quizás la

mejor coincidencia para muchas de las imágenes en cuestión—y cómo prácticas de significación como el uso de animales para representar figuras y movimientos políticos tiene una larga historia en la cultura meme y antes. Finalmente, veremos cómo por un lado la "artificación" de las imágenes por IA intersecta con categorías sociopolíticas arraigadas en Argentina, mientras que por otro lado, ciertas imágenes, materializadas, han tomado su lugar junto a imágenes producidas convencionalmente en el espacio político público. Concluimos con algunas observaciones sobre el potencial y las posibles trampas de la creación de imágenes por IA como estrategia para el activismo político, y desafiamos la caracterización predominante de las imágenes generadas por IA en la esfera política como un riesgo novedoso.

Tecnologías de generación de imágenes con IA

Ni un relevamiento de la historia de la síntesis de imágenes computarizadas, ni una recapitulación de los debates éticos que rodean la formación y uso de modelos de IA entran dentro del alcance de esta discusión. No obstante, es esencial clarificar ciertos puntos respecto a la tecnología usada por activistas de Unidos por la Patria y otros actores en la mediasfera política argentina.

En primer lugar, el ecosistema de modelos y servicios de generación de imágenes con IA incluye tanto productos de código cerrado y bajo control como Bing Image Creator y algunas versiones del ChatGPT de OpenAI, ambos alimentados por el modelo DALLÉ-3 de OpenAI, junto con MidJourney. Estos son los servicios con los que los usuarios no expertos están más familiarizados: permiten al usuario simplemente describir una imagen y recibir un número (usualmente cuatro) de interpretaciones sintetizadas del "prompt". La cantidad de imágenes que se pueden generar, al menos de forma gratuita, es limitada, y los temas que se pueden representar están, al menos en el caso de los servicios comerciales principales, sujetos a controles de "seguridad", que muchos usuarios interpretan como censura. Cabe destacar para la presente discusión que estas medidas de control típicamente incluyen restricciones sobre la generación de imágenes de celebridades vivas y figuras públicas, por no mencionar sujetos participando en actividades ilegales u otras impropias. Tampoco permiten estos servicios que el usuario controle la salida del modelo excepto a través del prompt—que, de hecho, en el caso de DALLÉ-3, es reescrito por GPT-4 para obtener resultados "mejores" (al menos en la opinión de los desarrolladores de OpenAI).

Para usuarios expertos (y aquellos cuyas motivaciones están frustradas por las restricciones impuestas por los servicios comerciales), los modelos de pesos abiertos ofrecen innumerables formas de personalizar y controlar el proceso de generación de imágenes. Los modelos en sí mismos no son "programas de computadora" compilados a partir de código fuente sino más bien conjuntos de "pesos" que describen una red neuronal: se han desarrollado diversas interfaces de usuario, notablemente ComfyUI y Automatic1111, por la comunidad para proporcionar formas relativamente más fáciles de interactuar con los modelos, aunque ComfyUI en particular aún

requiere un grado considerable de aprendizaje técnico para dominar. Estos programas permiten al usuario utilizar casi cualquier modelo de generación de imágenes publicado, junto con una multiplicidad de llamadas LoRAs (low rank adaptation, un método de ajuste fino eficiente de los resultados de modelos generativos (Hu et al 2021)) que pueden cambiar el estilo de las salidas, mejoradores de resolución (*upscalers*, que aumentan la resolución de la imagen generada inferiendo detalles faltantes), y más.

Una de las áreas de investigación más activas en síntesis de imágenes es la inserción de personas y objetos en la imagen. Esto requiere o bien el ajuste fino de un punto de control de un modelo sobre imágenes del sujeto objetivo (como en los enfoques de *textual inversion* y DreamBooth), o la perturbación del “*latent*” que el proceso de difusión “desruidiza” [*denoising*] progresivamente para generar la imagen final (tal como en InstantID) (Wang et al 2024). La última técnica puede generar “retratos” a partir de solo una imagen de entrada con un grado razonable de fidelidad. Varios aplicativos móviles comerciales y sitios web que usan estas tecnologías para generar avatares o cabezazos a partir de imágenes suministradas de una persona también han sido lanzados—desafortunadamente junto con servicios que generan imágenes pornográficas de la misma manera.

Usando las mismas técnicas o relacionadas, la salida también puede ser guiada para seguir bocetos, poses y mapas de profundidad—o incluso códigos QR. Tecnologías como los modelos ControlNet (Zhang et al 2023) permiten al usuario un control significativamente mayor sobre la imagen generada que solo condicionando por texto, y pueden incluso ser usados para codificar visualmente mensajes en imágenes que son obvios cuando la imagen se ve en forma reducida, pero desaparecen en la escena cuando el espectador la amplía.

Los requisitos de hardware de computación para generar imágenes usando IA son considerable: una GPU de 8gb es el mínimo práctico, con 24gb recomendado para evitar correr modelos altamente cuantizados (que reducen la calidad de inferencia) y tiempos de generación de imágenes excesivos, y para habilitar el uso de herramientas como ControlNets y LoRAs que también requieren cantidades sustanciales de VRAM. Una popular GPU de 24gb, la Nvidia RTX 4090, se vende por alrededor de \$3,000 en Argentina al momento de escribir. Sin embargo, diversas plataformas permiten correr ComfyUI “en la nube” con GPUs aprovisionadas bajo demanda por menos de \$2 por hora. También hay numerosos servicios alojados que usan la misma tecnología, aunque con mucho más control limitado sobre el proceso, para permitir a los usuarios crear “avatares IA” o cabezazos basados en imágenes subidas. Para prevenir su uso para crear imágenes dañinas, estos servicios también restringen las salidas que se pueden generar—en la mayoría de los casos el usuario final selecciona de una biblioteca de estilos y no puede controlar el prompt directamente. Por lo tanto, en general, es seguro asumir que una imagen IA que presenta una figura relativamente

oscura (notando el sesgo América- y Eurocéntrico de los datos de entrenamiento usados para crear modelos como Stable Diffusion) como Sergio Massa es altamente probable que haya sido creada usando herramientas de IA “para usuarios avanzados” en lugar de productos de consumo basados en modelos de código cerrado. Los requerimientos de cómputo para generar un número suficientemente grande de imágenes para producir al menos una salida de alta calidad son sustanciales, pero (dejando de lado preguntas sobre la huella ambiental de los centros de datos donde están alojados) las GPUs bajo demanda son al menos relativamente asequibles, haciendo el uso de tecnologías de generación de imágenes basadas en código abierto razonablemente accesibles en términos económicos. Más ampliamente, la significancia de modelos de “pesos abiertos” envueltos en interfaces desarrolladas por la comunidad plantea la pregunta de cómo las prácticas de creación de imágenes con IA por parte de activistas pueden relacionarse con la rica tradición de cultura libre en Argentina en general, y más específicamente de software de código abierto como un elemento de inclusión económica y plataformas de política de desarrollo.

Más allá de los deepfakes y la desinformación

La amenaza prototípica que el AI generativo plantea al proceso electoral (entre otros) es la diseminación de imágenes, videos u otros contenidos que parecen retratar a candidatos u otras figuras públicas en situaciones comprometedoras, y que es tanto trivialmente fácil de generar como indistinguible de la realidad (por ej., Chesney y Citron 2019). Aunque ha habido casos de imágenes "deepfake" motivadas políticamente que circulan con relativa amplitud y que parecen haber engañado al menos a una parte de los espectadores y quienes las comparten, como la imagen de Vladimir Putin haciendo una reverencia ante Xi Jinping producida durante la visita de este último a Rusia a principios de 2023, incluso esta imagen fue rápidamente (y, para aquellos con incluso un conocimiento superficial de las limitaciones de los actuales modelos de generación de imágenes con IA, fácilmente) etiquetada como falsa (Weber 2023). Como señalan Bercovich y sus colegas, "‘Deepfake’ es el término que se usa para hacer referencia a la falsificación de videos o fotos usando algoritmos de inteligencia artificial con el objetivo de que una persona aparezca haciendo de manera convincente algo que no hizo en la realidad" (2021: 17). Según esta definición, como veremos, poco, por no decir ninguno, del contenido generado por IA producido por cualquiera de los bandos en las recientes elecciones presidenciales en Argentina cae en la categoría del deepfake, o incluso en la categoría más amplia de desinformación.

Según una definición ampliamente citada en respuestas oficiales a la amenaza de la desinformación asistida por IA en Argentina, "La desinformación, como fenómeno, hace referencia tanto al contenido informativo fraudulento (fake news) como al engañoso... Desinformación, por tanto, es la distorsión de la información difundiendo noticias falseadas que engañan al receptor final" (Rodríguez Pérez, 2019: 67). Reencuadrando estas definiciones categóricas en términos de la

"semiosis social" de Verón, el acto de engaño que define a la desinformación aparece como una disfunción a nivel del reconocimiento: es la recepción errónea de una imagen como auténtica y veraz lo que la hace engañosa. Imágenes producidas con intenciones satíricas pueden compartirse de formas descontextualizadas que llevan a algunos espectadores a malinterpretarlas, ya sea como reales, o como intentos mal ejecutados (y malintencionados) de engaño. Pero como descubrieron activistas de ambos lados de la campaña, es significativamente más difícil engañar al público de lo que los profetas de un "apocalipsis (des)informativo" nos harían creer, y más difícil evitar acusaciones de intento de engaño de lo que, a veces, parecen esperar los satíricos bienintencionados.

Como observan Łabuz y Nehring, "Argentina ha llegado lo más cerca al uso de deepfakes para propósitos electorales a gran escala. Sin embargo, debe notarse que la vasta mayoría del contenido generado por IA no imitaba la realidad, y la naturaleza paródica permitía una relativamente fácil reconocimiento de los materiales" (2024: 8). Los ejemplos más notorios de los llamados deepfakes en la campaña de 2023 fueron el video que pretendía retratar al candidato de Unión por la Patria, Sergio Massa, consumiendo cocaína (que fue rápidamente identificado como producto de aplicaciones de "intercambio de cara" y clonación de voz) y el video producido por "@IAXlaPatria" en el que el candidato libertario, y eventual ganador, Javier Milei parecía explicar su razonamiento para apoyar un mercado libre de órganos humanos (Fig. 1). Mientras que el primero fue, al parecer, intencionado para engañar al menos a algunos espectadores, el último claramente no lo fue.

Los creadores del video, notablemente, publicaron el video con el subtítulo: "Le pedimos a una inteligencia artificial que lo ayude a Javier a explicar el negocio de la venta de órganos y esto sucedió". El video—eliminado de la cuenta de Instagram de los creadores donde originalmente fue compartido tras la controversia que generó—también se difundió con una marca de agua con el nombre de la cuenta responsable. Parece haber sido creado instruyendo primero a un modelo de lenguaje extenso (LLM), como el ChatGPT de OpenAI, para sugerir un texto para usar en el contexto descrito en el subtítulo. Varios modelos de IA y/o productos fueron luego utilizados para sintetizar la voz de Milei, afinando efectivamente un modelo de texto a voz para clonar su voz basado en unos pocos minutos de grabaciones auténticas, y usando una aplicación de generación de "avatar" o "gemelo digital" (o quizás, un enfoque de doblaje de video a video) para crear el video. Cabe señalar aquí que, por razones obvias, las principales plataformas de IA no permiten el uso de sus servicios para generar contenido deepfake como este, y aún menos se puede simplemente pedir a ChatGPT generar un video de una figura pública dada exponiendo su "posición" sobre un tema dado.

El *New York Times* informó que Massa se perturbó cuando le mostraron el video (Nicas 2023). Sin embargo, mientras esta es una reacción comprensible a la tecnología per se, es más cuestionable si

el clip en cuestión realmente cumple con la definición de desinformación, y dado el hecho de que fue publicado junto con una declaración clara de que fue creado por IA, si clasificarlo como un deepfake es útil. Propongo que no lo es, y que requiere no solo la abstracción del video de su contexto subtítulo sino incluso una manipulación adicional para eliminar o recortar la marca de agua para que este contenido sea engañoso de manera plausible.

Los llamados deepfakes—donde el "deep" se refiere etimológicamente a "aprendizaje profundo"—de hecho encajan en un continuo de representaciones mediatizadas de figuras públicas que son obviamente satíricas, en vez de engañosas, en tono. Unos meses después de que concluyera la elección, la imagen del llamado "Presiduende" (Fig. 2) se difundió ampliamente en las redes sociales, y muchos de sus difusores parecen haber sido engañados por la imagen absurda (aunque más o menos voluntariamente)—sin embargo, se basaba en una fotografía real que luego fue manipulada. Esto parece haberse logrado utilizando alguna combinación de las características de relleno generativo de Photoshop y/o "*inpainting*" usando directamente un modelo de generación de imágenes con IA para reemplazar una región enmascarada de la imagen original. La imagen sirvió a un propósito político que no puede reducirse a, por ejemplo, engañar al electorado haciéndole pensar que Milei había sido fotografiado en camino a una convención de cosplay (por muy intrínsecamente plausible que pueda ser ese escenario). Aunque fue suficientemente bien ejecutada como para "engañar" a muchos espectadores, como señaló Canedo en El Diario sobre la evolución del meme en la figura del "Presidengue" (representado como un mosquito con la cabeza de Milei crudamente añadida) la fuerza de la imagen residía en su capacidad para perforar la imagen reforzada por IA que Milei y sus seguidores buscaban proyectar: "Tanto duende como mosquito, presentan alternativas monstruosas, 'bichezcas', a contramano de su hipermasculinización. Seres diminutos, escurridizos, dañinos y —especialmente— carentes de atributos heroicos" (Canedo 2024). La figura del Presiduende también, como veremos, ha cobrado vida propia en imágenes totalmente generadas por IA.

Mientras que algunos pueden sentirse tentados a leer estos episodios como evidencia de que hemos entrado en una era "post-verdad", como De Nadal y Jančárik señalan, "Estas preocupaciones descansan en la concepción errónea de que el contenido audiovisual representaba objetivamente la realidad hasta ser interrumpido por la IA... La noción de que la evidencia habla por sí misma ignora el trabajo social requerido para transformar los medios en evidencia, ocultando los sesgos incrustados en ellos" (2023: 2). Si acaso, los deepfakes y otras formas de desinformación generadas por IA son conspicuas por su ausencia cuando miramos los medios producidos por activistas de Unidos por la Patria. La reacción de los medios masivos al infame clip de no-Milei, incluida la atención internacional que atrajo, sugiere que la verisimilitud puede ser un objetivo indeseable para el operativo político asistido por IA: mientras que los deepfakes, estrictamente hablando, pueden

(sin avances sustanciales en la tecnología subyacente) ser menos una amenaza para el discurso público de lo que se ha temido en algunos sectores, la lección para los satíricos y activistas parece clara.

En Internet, según el adagio conocido como la Ley de Poe, cuanto más extremo sea el posición siendo parodiado, más difícil es distinguir la parodia de la realidad. Esta teoría popular quizás capta algo crítico sobre la recepción del contenido generado por IA: crear imágenes realistas (o videos) de situaciones absurdas que se presentan, en tono serio, como materiales de archivo o similares, es un género distinto de publicación en redes sociales dentro de la comunidad de IA, siendo la broma claramente al espectador si es tan ingenuo como para ser engañado. Imágenes con subtítulos como "Sergio Massa con el Mono Juan en brazos, minutos antes de que el primate se convierta en 'el primer astronauta argentino'" (Fig. 3) o "URGENTE: Se filtran imágenes exclusivas del Presidende en pleno vuelo a Miami ensayando para su reunión con @elonmusk" (Fig. 4) obviamente juegan con el concepto del deepfake para efecto cómico. Como veremos ahora, los aspectos obviamente cómicos de estas imágenes tienen raíces claras en formas más antiguas de la cultura de Internet.

Imágenes de IA y la cultura meme

Si bien los deepfakes y la desinformación son análisis de relevancia bastante limitada para la abrumadora mayoría del contenido político generado por IA, la categoría del meme puede compararse mucho más productivamente con las imágenes típicas de IA en el contexto político argentino. En primer lugar, las imágenes de IA pueden entenderse útilmente como una instancia de las llamadas "imágenes pobres", como señalan Pesterino y Winckler respecto a los memes "propios":

Los llamados memes online podrían incluirse dentro de lo que Hito Steyerl... denominó imágenes pobres, es decir, aquellas que poseen una mala calidad y una resolución subestándar... Las imágenes pobres generalmente son utilizadas y modificadas por múltiples usuarios, construyendo redes globales y dispersas de distribución gratuita y genealogía dudosa, en términos de la autora. (2018: 27)

Las imágenes generadas por DALL-E 3 y Stable Diffusion XL están limitadas a una resolución de 1792x1024 o 1024x1024 respectivamente (1 o 1.5 megapíxeles), y si bien los métodos como el escalado utilizando un modelo secundario pueden producir salidas de hasta 4096x4096 (dieciséis megapíxeles; efectivamente demasiado grandes para ser compartidos en redes sociales), esto parece ser bastante inusual para el contenido político en general, y, además, corre el riesgo de degradar las imágenes al introducir "detalles" alucinados como parte del proceso. Las salidas que no contienen fallos más o menos sutiles, como la conocida tendencia de Stable Diffusion a generar personas con más de cinco dedos, son la excepción. Estas peculiaridades, al igual que los llamados memes glitchy "deep fried", gravemente degradados, son parte de la estética de las imágenes generadas por IA

contemporáneas. Se pueden observar, por ejemplo, artefactos bastante obvios incluso en las imágenes de campaña presumiblemente seleccionadas con cuidado compartidas por IAXlaPatria: manos horrendamente deformadas alzadas en aclamación por multitudes de seguidores de caras apachurradas pueden verse en muchas de sus publicaciones, pero esto tiene (al menos para la comunidad constituida a través y alrededor de esta forma de activismo digital) poca relevancia para la recepción de la imagen por su audiencia destinataria. Sin embargo, en términos de resolución original y "mala calidad" según los estándares convencionales, las imágenes generadas por IA ciertamente caen dentro de la categoría de imágenes pobres.

Dentro de la comunidad del arte de IA, la cuestión de si los prompts y/o “*workflows*” deberían compartirse junto con las imágenes—permitiendo al espectador interesado recrearlas o re-trabajarlas, por ejemplo, reemplazando la imagen de entrada a un nodo de ControlNet para representar a una persona o escena diferente en el mismo estilo—es un tema activo y, a veces, acalorado de debate. Ninguna de las cuentas que publican las imágenes discutidas aquí comparte rutinariamente esta información. Además de problematizar la relación entre incluso la creación de imágenes de IA basada en pesos abiertos y la cultura libre, esto efectivamente cierra la posibilidad de que las imágenes puedan "evolucionar" utilizando las mismas herramientas originalmente utilizadas para hacerlas. Además, si bien los usuarios casuales pueden ver "compartir el prompt" como suficiente, esto es a menudo solo parte de la historia. Por ejemplo, mientras que el *New York Times* reportó que una imagen fue generada con el prompt "Ilustración de afiche de propaganda política soviética de Gustav Klutsis con un líder, massa [sic], de pie y firme. Símbolos de unidad y poder llenan el entorno. La imagen irradia autoridad y determinación" (Nicas 2023). El "massa" aparentemente mal escrito probablemente represente al sujeto codificado en un checkpoint de DreamBooth, invocado por un token especial (y generalmente único) introducido en la promoción, que se creó mediante el ajuste fino del modelo base Stable Diffusion en un conjunto de imágenes de Sergio Massa — pero esto, en sí mismo, es de poco uso si ese ajuste fino no se comparte públicamente.

Un usuario de CivitAI ha publicado una verdadera biblioteca de LoRAs que generan lo que algunos podrían llamar imágenes deepfake de políticos y celebridades argentinas (aunque de calidad decididamente mixta) (Fig. 5), haciendo la participación en este tipo de creación de imágenes razonablemente accesible incluso para los usuarios casuales. Sin embargo, el nivel de interés relativamente limitado en crear imágenes de figuras políticas argentinas es aparente a partir de las estadísticas de descarga publicadas por CivitAI: el LoRA de Massa había sido descargado solo 175 veces, frente a los 485 de Milei y los 810 de Lionel Messi. Aunque la propia orientación política de este usuario es aparente por su elección de generar imágenes de ejemplo de Massa y Horacio Larreta como El Guasón, Alberto Fernández como el diablo, y así sucesivamente, debería señalarse

que estos modelos son inherentemente neutrales en cuanto a contexto: el contexto positivo o negativo en el que se muestra al sujeto está definido por el prompt proporcionado.

La modificación de imágenes generadas por IA en las formas características vistas en los memes propiamente dichos —como el reemplazo de las cabezas de personajes de *Los Simpson* con las de políticos, la adición de texto superpuesto, etc.— parece ser relativamente rara: las imágenes o circulan esencialmente en su forma original o no lo hacen en absoluto. Ocasionalmente, los creadores de imágenes de IA publican sus creaciones con texto superpuesto en el estilo típico de meme, aunque esto es poco común (Fig. 6). Además, la tecnología utilizada para crearlas raramente es identificada —aunque, como se señaló anteriormente, las limitaciones bien descritas de los diversos servicios y tecnologías de generación de imágenes permiten hacer algunas inferencias seguras.

Al igual que los creadores de memes, los creadores de imágenes de IA suelen ser anónimos (o al menos pseudónimos); las imágenes de IA no están consistentemente marcadas con agua por sus creadores, al menos en el contexto aquí discutido. En términos generales, la producción de imágenes de IA es algo menos distribuida que la creación de memes: aparentemente menos usuarios de internet parecen crear imágenes de IA originales (al menos, con la intención de usarlas en publicaciones de redes sociales) que crear versiones novedosas de memes, un proceso que puede ser tan simple como agregar su propio texto a una plantilla. Aunque los patrones distintivos de comportamiento en línea que rodean el compartir imágenes generadas por IA aún no han recibido el tipo de atención académica detallada que se ha prestado a los memes, hasta la fecha hay una carencia de trabajo sistemático o cuantitativo en esta área, parece relativamente menos común que sean copiadas y republicadas (editadas o de otro modo) de la manera en que típicamente lo son los memes. Cuando esto ocurre, a menudo es en forma de capturas de pantalla tomadas en una plataforma (como Instagram) y compartidas en otra (como Twitter/X o Reddit), a menudo "acreditando" al póster original incluyendo el nombre de su cuenta de paso. Así, mientras que la "democratización de la producción de imágenes" por generadores de imágenes de IA es uno de los principales puntos de conversación de los defensores de la tecnología, esto es hasta ahora solo cierto en términos relativos: lo que vemos son predominantemente patrones de circulación de uno a muchos, lo cual, por supuesto, la tendencia de las publicaciones de imágenes de IA a convertirse en noticias solo exacerba.

Finalmente, hay esencialmente géneros de imágenes meméticas que circulan dentro de la comunidad de creación de imágenes de IA, incluyendo, de hecho, a menudo aparentemente surgiendo de, la extrema derecha y el foro /pol/ en 4chan, el notorio tablón anónimo de imágenes. Organizadas alrededor del tema de la "guerra memética", los usuarios de 4chan publican imágenes que a menudo usan ControlNet para codificar mensajes no particularmente sutiles sobre "quién está

detrás" de problemas como la falta de vivienda y la inmigración, junto con imágenes de propaganda tradicionalista pesadamente nostálgicas. En ciertas imágenes, podemos ver la influencia de estos tropos incluso en la izquierda: notablemente, una imagen de IAxlaPatria hace uso tanto de un ControlNet para incrustar la cara de Milei en una imagen, como del tropo de "comer los bichos" (Fig. 7), una extraña teoría de conspiración de extrema derecha, a menudo con matices antisemitas, que propone que las poblaciones serán obligadas a consumir sustitutos de carne a base de insectos bajo el siniestro "*Great Reset*" globalista, una presentación del Foro Económico Mundial que cobró vida propia entre la extrema derecha (Christensen & Au 2023). Notablemente, la imagen fue compartida en Instagram con el hashtag #Davos, en referencia a la reunión del Foro Económico Mundial a la que asistió Milei, lo cual, preocupantemente, tiende a sugerir que esta imagen era de hecho parte del mismo "memeplex" que producciones de extrema derecha utilizando el mismo simbolismo. A juzgar por las reacciones a la imagen, que no parece haber circulado más allá de la publicación original, si este fue un intento de interpelar a aquellos con simpatías de ultra derecha, y debemos tener en cuenta que la oposición a la agenda "globalista" de Milei, con todo el bagaje del término, es tan común entre la derecha terminalmente en línea como el apoyo a su ideología supuestamente anarcocapitalista, fue un intento fallido.

Dibujantes amateurs asistidos por IA

Si bien existen diferencias significativas entre las imágenes generadas por IA, particularmente las políticas, y los memes, en términos estéticos hay continuidades claras entre las formas anteriores de "humor hipermediático" (Fratlicelli 2023) y muchos usos políticamente orientados de la IA, y estas formas más "tradicionales" de discurso en línea tienen, en muchos casos, raíces en formas culturales preinternet como caricaturas en periódicos, pósters y demás. Como hemos visto, las imágenes de la campaña de Massa en ocasiones evocaron explícitamente estilos de propaganda histórica en el prompt utilizado para generarlas; además, muchas de las imágenes más impactantes que surgieron de ambos lados de la campaña parecen evocar el estilo compositivo y comunicativo de las caricaturas políticas del siglo XIX. Imágenes tanto de la izquierda como de la derecha política suelen mostrar su postmodernidad a flor de piel y, como las obras "actualizadas" descritas por Sahakian (2023), se ensamblan a partir de arte histórico y de alta cultura, cultura pop y eventos actuales en un proceso de bricolaje consciente facilitado por la capacidad de los sistemas de IA generativa de imitar los estilos de las imágenes en las que fueron entrenados.

Como señala Fratlicelli, "En el Humor Hipermediático lo risible mediatizado ya no es patrimonio de los profesionales. Cualquiera que tenga una cuenta puede publicar un meme, un video cómico, un chiste escrito, etc. Y no solo puede hacerlo sino que no existe inconveniente en exponer su carácter amateur" (2023: 157). Aunque su análisis olvida mencionar las imágenes generadas por IA, la

capacidad de los generadores de imágenes por IA de "convertir a cualquiera en artista" puede verse como la culminación de esta tendencia: cualquiera con una cuenta ahora puede dar vida a su broma no solo en forma escrita, sino como lo que mejor se podría describir como una caricatura o viñeta. Aunque la noción de una caricatura fotorrealista puede resultar algo contradictoria a primera vista, la legibilidad de este tipo de trabajo proviene de su conformidad con modos de significación profundamente arraigados: los mismos modelos son (en general) capaces de generar imágenes con los mismos sujetos en una amplia gama de estilos que varían desde dibujos a tinta, hasta fotografías o fotogramas de película, hasta Vermeer o Van Gogh. El hecho de que las imágenes en circulación no se ajusten al estilo visual de, digamos, la historieta tradicional de periódico es marginal.

Sobre los cómics, Feirstein observa que "el formato diminuto de lo que a veces asciende a una sola imagen ha logrado repetidamente interrumpir discursos y estructuras de poder en la historia reciente de Argentina" (2015: 120). Aunque es cuestionable si la misma influencia puede, al menos por ahora, atribuirse a imágenes generadas por IA, parece claro que no solo muchas imágenes políticas creadas con IA encajan cómodamente en la categoría de caricatura, de hecho dependen de la familiaridad del espectador con la semiótica visual del género y, más específicamente, de su alfabetización en el lenguaje gráfico singularmente intrincado de representaciones analógicas y simbólicas de figuras y movimientos políticos en Argentina. Así, interpretar incluso las imágenes llamadas fotorrealistas de figuras políticas (o sus sustitutos simbólicos) como "falsificaciones" es leerlas fuera de contexto y, además, descartar a la IA generativa como una mera "máquina de plagiar" descuida las claras continuidades entre el préstamo promiscuo de los creadores de imágenes por IA del archivo y las prácticas establecidas desde hace mucho tiempo de humoristas gráficos tanto en línea como fuera de línea.

Las imágenes generadas por IA parecen ocupar una posición entre la de "caricatura amateur" y los modos existentes de humor hipermediático en Argentina, como ejemplifican las imágenes del "compañero carpincho" denominadas por Winckler y Garcén (y, implícitamente, por al menos algunos de sus creadores) como memes. Como las imágenes de IA, típicamente circulan sin modificación y no permiten una personalización evolutiva, es decir, se publican en su forma final esencialmente, en lugar de como (o implicando) una plantilla en la cual el texto puede ser modificado para adaptarse a las intenciones del usuario. Muchas modifican o parodian imágenes de archivo.

Además, las formas en que la creación de imágenes por IA para fines político-humorísticos muestra continuidades obvias con prácticas anteriores de creación de imágenes digitales son obvias: las llamadas imágenes meme que representan a Juan Domingo Perón acurrucando a un carpincho, por ejemplo, se ubican claramente en la misma categoría que aquellas que muestran a Sergio Massa sosteniendo el mono Juan, tanto a nivel superficial como en su uso de simbolismo para fines

satíricos. Como señalan Winckler y Garcén, "El uso en Argentina de animales para criticar a políticos ha sido popular desde los tiempos de la independencia. En épocas recientes, podemos ver ese mismo procedimiento en los ex presidentes Cristina Fernández de Kirchner ('la yegua') o Mauricio Macri ('el gato')" (14) (Fig. 8). La adopción de Milei del león como icono claramente se ajusta a esta tradición, aunque su uso de la imagen y el de su campaña para impulsar, en lugar de satirizar, a un candidato es inusual; de hecho, el prominente uso de este modo de simbolismo parece haberse incrementado bastante dramáticamente por el uso de imágenes generadas por IA en ambos lados, incluyendo numerosas publicaciones y republicaciones de las propias cuentas de Milei. Por supuesto, otra ventaja del modo esópico de representación satírica es que elude las limitaciones de los modelos de síntesis de imagen por IA que o bien no codifican a la persona que se desea representar o que están restringidos de generar imágenes de figuras políticas por características de moderación de plataformas. Así, se le puede pedir a Bing Image Creator, generalmente notorio por sus estrictas políticas, generar, digamos, una imagen de un león con aspecto preocupado discutiendo con un elfo de cabello rosa, mientras un gato gris sonríe en el fondo, una escena que el espectador informado asociará instantáneamente con Luis Padrón, Milei y Mauricio Macri, pero que sería imposible de generar en un estilo fotorrealista (o, por esa materia, cualquier estilo que representara a los humanos involucrados) con modelos comerciales de código cerrado y desafiante, en el mejor de los casos, de crear incluso con un flujo de trabajo complejo basado en modelos de pesos abiertos. Si bien la popularidad de este género de imagen generada por IA en la esfera política argentina no puede reducirse a un determinismo tecnológico simplista, es notable que el uso de animales como símbolos hace posible el uso de modelos comerciales más accesibles como Bing/DALL-E 3, que también pueden producir resultados de mayor calidad que Stable Diffusion.

Dicho esto, las limitaciones de los modelos de generación de imagen por IA siguen siendo significativas, particularmente cuando se les asigna ilustrar interacciones particulares entre sujetos. Las composiciones tipo retrato con un solo sujeto son las más confiables; interacciones como besarse, pelear y darse la mano son extremadamente desafiantes y a menudo resultan en fusiones extrañas de cuerpos. En comparación con la calidad expresiva que se puede encontrar en los simples dibujos a pluma y tinta de caricaturistas celebrados como Rudy y Paz, las imágenes de IA son creativamente limitadas en muchos aspectos importantes, y el rango de tratamientos que puede recibir un sujeto es correspondientemente limitado. Sin embargo, como hemos visto, esta limitación ha dado lugar a una amplia gama de estrategias creativas mediante las cuales los creadores de imágenes por IA pueden capitalizar las capacidades únicas de los modelos de generación de imagen para forjar nuevas modalidades de representación satírica.

Arte, ilustración y IA

Hasta ahora, hemos visto que de las posibles categorías que podrían aplicarse a las imágenes

generadas por IA difundidas desde la izquierda de la política argentina, ninguna (según un estándar estricto) son deepfakes, muchas tienen características comunes con los memes (aunque exhiben patrones de circulación que son distintamente diferentes), y además que el género de la caricatura es quizás la forma de medios “tradicional” más cercana a la imagen satírica creada por IA. Sin embargo, esto no agota la diversidad de usos a los que la IA generativa ha sido aplicada por activistas de Unidos por la Patria. Algunas imágenes son, por diseño, aproximaciones a (o desarrollos de) la categoría del arte, y otras buscan replicar o reemplazar el trabajo de ilustradores comerciales.

Estas imágenes perturban los límites entre lo cómico y lo serio, sin mencionar lo bello y lo grotesco. También quiero sugerir aquí que los creadores de imágenes políticas de IA frecuentemente complican la distinción entre estéticas políticas “altas” y “bajas”, siguiendo la definición influyente de Ostiguy: “Lo bajo en política se define como el uso y/o la manifestación de rasgos, modales... tropos culturalmente populares, y particularmente de la forma local o nacional... Lo alto... se define como la manifestación o el uso para fines políticos de un cierto capital cultural como credenciales públicas o signos de respetabilidad...” (1997: 137).

Podemos ver la implementación de imágenes “altas” de forma autoconsciente como un Mauricio Macri modernista rodeado de gatos (Fig. 9) al lado de Cristina Fernández de Kirchner como la Virgen de Luján y Sergio Massa como un libertador a caballo en el estilo del arte nacionalista argentino del siglo XIX, este último combinando un claro llamado a la respetabilidad histórico-institucional con el uso de símbolos intensamente locales. De hecho, si algo, el componente “bajo” es más aparente en los géneros decididamente influenciados por América de “poster de película Disney/Pixar” y “superhéroe de Marvel”. Intentar posicionar estas imágenes, por ejemplo, en la “topografía” de la política argentina de Dagatti (2024) es menos productivo que leerlas de maneras que resalten la fluidez y ambigüedad de las imágenes de IA y las estrategias discursivas de sus creadores. Aunque el giro nostálgico en la creación de imágenes de IA a lo largo del espectro político es un tema demasiado amplio para examinar en detalle aquí, se debe notar que las referencias al pasado revolucionario —la lucha por la independencia, la Unión Soviética y la era de Perón— son ubicuas en las imágenes aquí discutidas.

Escribiendo sobre la artificio y la mediatización, Cingolani señala:

Las artes juegan. ¿A qué juegan? A producir variaciones, desequilibrios, acentuaciones en cualquiera de estas dimensiones (tiempo, espacio, cuerpos, materias, soportes, sentido, producción, recepción) de los intercambios de mensajes. Los procedimientos que se llaman artísticos son operativamente aquellos que acentúan lo que Bateson y sus colegas... identificaban como la metacomunicación. El nivel metacomunicacional es el que ‘clasifica’ el contenido del propio mensaje, como un mensaje sobre el propio mensaje. (2021).

La molesta pregunta del académico “¿Pero es arte?” rara vez es productiva, pero por el contrario, el

concepto de artificación —con una orientación sociológica pragmática hacia las formas en que ciertos aspectos de la cultura de internet e incluso la producción de medios digitales efímeros y amateur aspiran al estatus de arte— puede aplicarse productivamente a muchas de las imágenes mencionadas aquí. Mientras que la incorporación de la generación de imágenes de IA en la práctica de artistas digitales establecidos como Holly Herndon constituye un frente en la lucha por el reconocimiento de un género (o técnica, o medio) de “arte de IA”, por otro lado, creadores “externos” piden reconocimiento como artistas de formas que desafían las distinciones institucionales y teóricas entre “artistas reales” y meros aficionados y creadores de contenido efímero. Por supuesto, reducir la distinción entre generaciones de IA “artísticas” y el resto a la cuestión de si hacen referencia a artistas históricamente reconocidos o estilos de arte fino tradicional es simplemente reafirmar la delineación convencional del mundo del arte en términos actualizados, y la cuestión de si los creadores usan flujos de trabajo avanzados (algunos de los cuales requieren un conocimiento robusto de la tecnología subyacente hasta el punto de desafiar la designación de “aficionado” en sí misma) es igualmente regresiva.

El despliegue de préstamos del archivo cultural visual, que podemos ver como el sentido operativo del “cierto capital cultural” de Ostiguy aquí, quizás necesite ser leído como tanto un llamado a la artificación desde abajo como, de manera no exclusiva, como una táctica de campaña política consciente. El límite entre imágenes de campaña política, memes y arte, bajo condiciones de hipermediatización, es permeable, siendo quizás el trabajo de Shepard Fairey de 2008 “Hope” el ejemplo global más notable de las últimas décadas. Queda por ver exactamente qué posición ocupará el arte político efímero creado con IA en este campo más amplio.

Durante la campaña electoral de 2023, las imágenes generadas por IA de Sergio Massa no solo se acercaron a la categoría del alto arte, sino que también tomaron su lugar en el paisaje urbano como carteles impresos junto con materiales de campaña más convencionales. Disponibles como activos digitales descargables en alta resolución, habiendo sido cuidadosamente ampliadas y editadas, estas imágenes son relativamente conservadoras desde el punto de vista estético, conformándose como lo hacen a las convenciones de los carteles de campaña política y teniendo relativamente pocas, si es que hay alguna, indicaciones obvias para el ojo no entrenado de que no son el trabajo de un artista gráfico humano. Si en el caso de imágenes obviamente generadas por IA, notablemente aquellas que juegan abiertamente con la etiqueta de “deepfake” o “falsificación” mientras presentan una imagen anacrónica o absurda en estilos fotorrealistas o pictóricos, el nivel metacomunicacional de las imágenes hipermediatizadas está al frente, en otras palabras, el hecho de que fueron hechas con IA es al menos parte del punto; en el caso de los activos de carteles de IAxlaPatria, materializados y expuestos en espacios públicos, lo contrario es cierto.

Conclusiones

Basándonos en una lectura medida de los artefactos mediáticos que hemos considerado aquí, las preocupaciones sobre el potencial de las imágenes y videos generados por IA para engañar al público parecen haber sido enormemente exageradas. La abrumadora mayoría de las imágenes de IA que circulan en espacios políticos argentinos en línea son instantáneamente reconocibles como generadas por IA, o al menos como algo distinto a fotografías reales, y aquellas que no lo son fueron rápidamente identificadas por ojos más expertos sin ningún análisis forense avanzado y, en el caso del contenido de la izquierda política, invariablemente publicadas de maneras que manifiestamente no tenían la intención de engañar. No obstante, no deberíamos descartar la posibilidad de que las tecnologías de IA mejoren rápidamente hasta el punto en que la detección se vuelva significativamente más desafiante.

Dicho esto, el uso efectivo de imágenes políticas generadas por IA en actividades de campaña éticas está en desacuerdo con la intención de engañar al público: aunque se puede argumentar que las preocupaciones sobre los efectos negativos de la IA generativa están exageradas en términos reales, el daño reputacional que puede acumularse para los percibidos como "malos actores" tras acusaciones de intentos de engañar al público usando IA es muy real. Gran parte de este daño puede atribuirse al afán de los periodistas por categorizar las salidas de IA como "deepfakes" o "imágenes falsas" por razones ideológicas o comerciales, en otras palabras, la cobertura sensacionalista que constituye la esencia de un "*technopanic*". Bastante obvio, la lección aquí es que los satíricos asistidos por IA nunca deben subestimar la disposición de los medios masivos para exagerar el potencial engañoso de su trabajo, ni sobreestimar la sofisticación de su audiencia al crear obras que puedan ser ampliamente circuladas. Aunque parece probable que el etiquetado explícito de imágenes generadas por IA se vuelva obligatorio en al menos algunas plataformas de redes sociales, y políticas similares incluso podrían convertirse en ley, es claramente redundante en la gran mayoría de los casos. No obstante, los creadores de imágenes políticas de IA deberían esforzarse por asegurar que cualquier imagen o video fotorrealista que podría ser confundido plausiblemente con "la cosa real" sea fácilmente identificable como creaciones de IA.

Si bien las amenazas que las imágenes de IA plantean al proceso democrático han recibido, argüiblemente, demasiada atención tanto en análisis periodísticos como académicos hasta la fecha, el potencial de las tecnologías de generación de imágenes de IA para hacer una contribución positiva al discurso público ha sido en gran medida ignorado. La democratización de la creación de imágenes, el reverso de la supuesta desprofesionalización que ha suscitado preocupaciones más o menos justificadas por parte de ilustradores profesionales y otros, podría, a juzgar por la mayoría de las imágenes discutidas aquí, dar lugar a una nueva forma de participación popular en la creación de imágenes políticas y satíricas. El dibujo político asistido por IA de aficionados, como la creación de memes antes que él, constituye un nuevo modo de humor hipermediático que puede comprometer

efectivamente a audiencias en línea grandes y pequeñas, y Argentina parece ser algo inusual en la medida en que esta nueva forma ha sido abrazada por la izquierda política tanto como por la derecha. El uso de herramientas de IA para crear materiales de campaña más convencionales como carteles también abre nuevas oportunidades para organizaciones con recursos relativamente limitados para producir activos de alta calidad, un desarrollo que ha sido en gran medida ignorado en la cobertura del auge de la IA generativa.

Aunque puede ser una exageración decir que albergó la primera "elección de IA" del mundo, Argentina parece estar a la vanguardia de la apropiación de la IA generativa en la esfera política. El uso de estas imágenes a lo largo del espectro político, en particular, distingue el caso argentino de patrones vistos en EE.UU. y otros lugares, donde la IA parece haber sido adoptada con entusiasmo por la derecha pero descuidada por el centro y la izquierda. En conclusión, aunque quedan preguntas sustanciales con respecto tanto al costo ambiental de la IA generativa y su impacto en ilustradores humanos a nivel económico, tanto a través del uso de imágenes para entrenar los modelos sin compensación para sus creadores como la posible sustitución del trabajo de ilustración pagado por la generación de imágenes de IA, sin mencionar los riesgos reales, si a menudo exagerados, de los deepfakes reales e imágenes que promueven el odio, la investigación futura en esta área necesita equilibrar estas preocupaciones con las oportunidades que ofrece para la participación ampliada en el discurso visual público.

Bibliografía

- Bercovich, Sebastián, et al. "Datos y algoritmos para el desarrollo." *Fundar*, 2021, <https://www.fund.ar/wp-content/uploads/2021/11/Fundar-Datos-y-algoritmos-para-el-desarrollo.pdf>
- Canedo, Natalia. "De presiduende a presidengue: la mutación memética de Javier Milei." *El Diario*, 6 Apr. 2024, https://www.eldiarioar.com/politica/presiduende-presidengue-mutacion-memetica-javier-milei_129_11267647.html
- Chesney, Robert, and Danielle Citron. "Deepfakes and the new disinformation war: The coming age of post-truth geopolitics." *Foreign Affairs*, vol. 98, 2019, pp. 147.
- Christensen, Michael, and Ashli Au. "The great reset and the cultural boundaries of conspiracy theory." *International Journal of Communication*, vol. 17, 2023, pp. 19.
- Dagatti, Mariano. "Hacia una topología del campo político de la Argentina contemporánea. Nueva derecha y hegemonía discursiva." *Refracción: revista sobre lingüística materialista*, vol. 10, 2024, pp. 34-68.
- De Nadal, Laura, and Peter Jančárik. "Beyond the deepfake hype: AI, democracy, and 'the

Slovak case'." *Harvard Kennedy School Misinformation Review*, vol. 5, no. 4, 2024.

Feierstein, Liliana Ruth. "Graphic and political humour in Argentina." *The European Journal of Humour Research*, vol. 3, no. 2/3, 2015, pp. 119-128.

Fratricelli, Damian. "El humor hipermediático: Una nueva era de la mediatización reidera. Buenos Aires: Teseo, 2023.

Hu, Edward J., et al. "Lora: Low-rank adaptation of large language models." arXiv preprint arXiv:2106.09685 (2021).

Cingolani, Gaston. "Carta VII: Dos notas sobre artificación y mediatización." *Cartas desde mi ventana*, 2 Apr. 2021, <https://loie.com.ar/loie-08/cartas-desde-mi-ventana/carta-vii/>

Marwick, Alice E. "To catch a predator? The MySpace moral panic." **First Monday**, vol. 13, no. 6, 2 June 2008.

Nicas, Jack. "Is Argentina the First A.I. Election?" *New York Times*, 15 Nov. 2023.

Ostiguy, Pierre. "Peronismo y antiperonismo: bases socioculturales de la identidad política en la Argentina." *Revista de Ciencias Sociales*, no. 6, 1997, pp. 133-215.

Pérez, Carlos Rodríguez. "No diga fake news, di desinformación: una revisión sobre el fenómeno de las noticias falsas y sus implicaciones." *Comunicación*, vol. 40, 2019, pp. 65-74.

Pestarino, Julieta, and Greta Winckler. "Memes políticos: apropiabilidad digital en la web 2.0." *Artefacto Visual*, vol. 3, no. 4, June 2018, pp. 24-37.

Sahakian, Stefanía. "La mediatización de las obras de arte en las redes sociales." *La democracia perforada: mediatización, redes, plataformas*, ed. Mariana Patricia Busso y Mariano Fernández, UNR Editora, 2023, pp. 235-254, <https://cim.unr.edu.ar/publicaciones/1/libros/180/la-democracia-perforada-mediatizacion-redes-plataformas>

Wang, Qixun, et al. "Instantid: Zero-shot identity-preserving generation in seconds." arXiv preprint arXiv:2401.07519 (2024).

Weber, J. "Fact check: No, Putin did not kneel before Xi Jinping." *Die Welt*, 23 Mar. 2023, <https://www.dw.com/en/fact-check-no-putin-did-not-kneel-before-xi-jinping/a-65099092>.

Winckler, Greta, and Pablo Bruno Garcén. "Compañero carpincho: los humedales políticos en la cultura visual digital." *Artefacto Visual*, 2021.

Zhang, Lvmin, Anyi Rao, and Maneesh Agrawala. "Adding conditional control to text-to-image diffusion models." *Proceedings of the IEEE/CVF International Conference on*

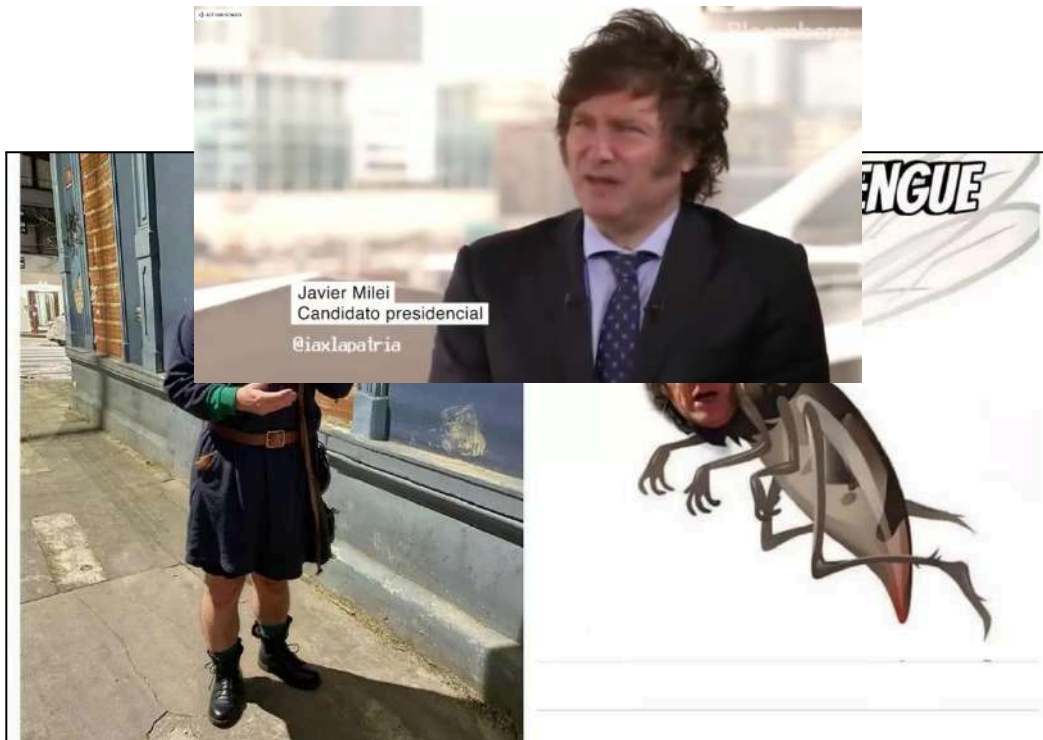


Fig. 1

Fig. 2

Fig. 3

Fig. 4

Fig. 5

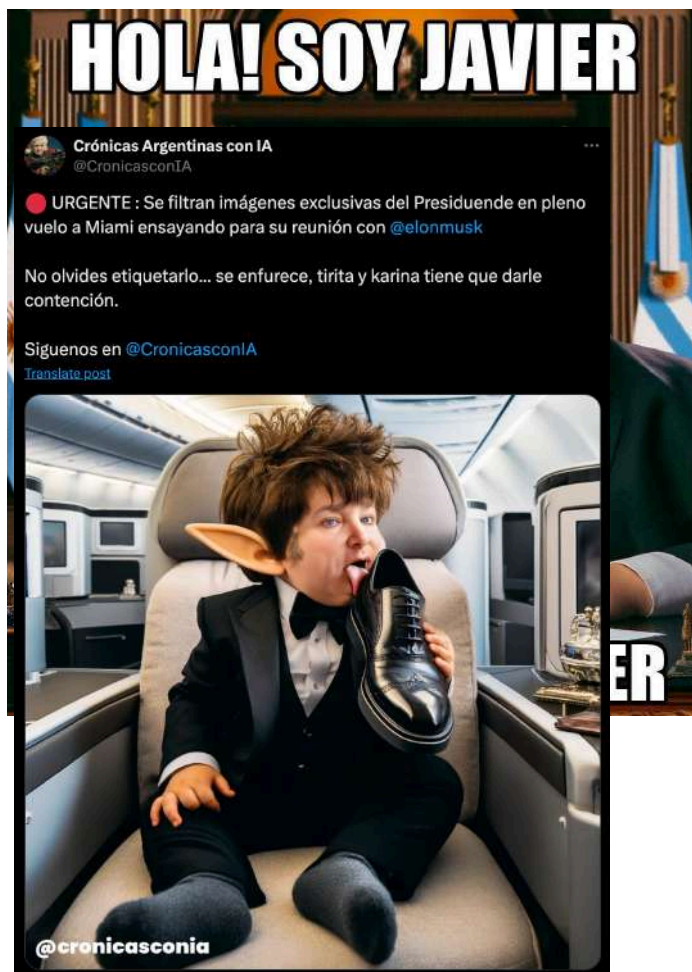


Fig. 6



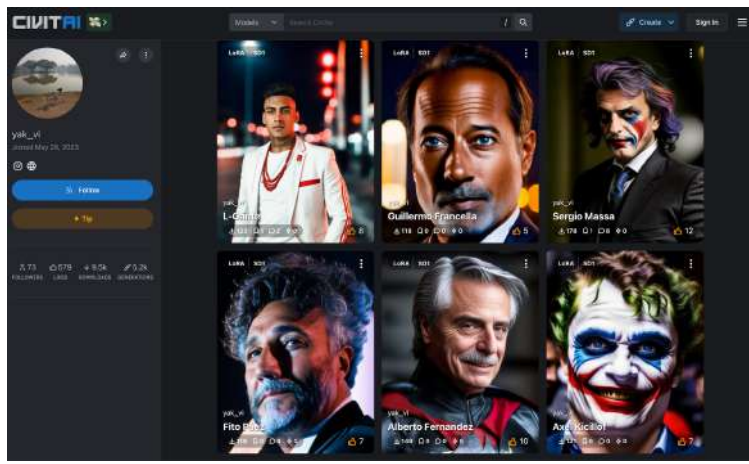


Fig. 7

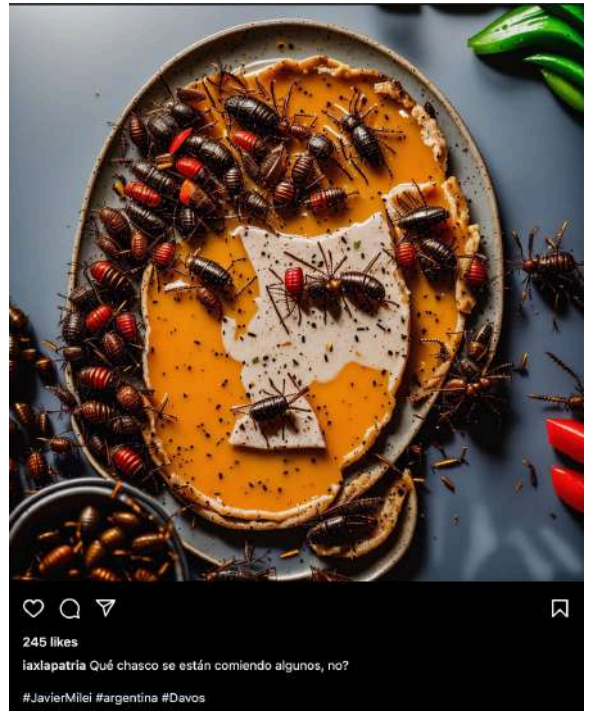


Fig. 9

