

La inteligencia artificial generativa y su desarrollo como herramienta en el arte de la época

The Development of Generative Artificial Intelligence as a Tool in the Today's Art

DOI: 10.61820/ha.2954-470X.1836

David Gerardo García Reséndiz

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

San Luis Potosí, México

david.gestioncultural@gmail.com

ORCID: 0009-0003-6641-4521

Recibido: 03/03/2025

Aceptado: 11/04/2025

Universidad Autónoma de Querétaro
Licencia Creative Commons Attribution - NonComercial ShareAlike 4.0
Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)



Resumen

En la actualidad, uno de los principales conflictos dentro de la filosofía del arte radica en la apertura que ha adoptado el arte contemporáneo. Esta libertad propositiva —más que meramente creativa— ha ampliado los estándares artísticos, al punto de establecer la posibilidad de que cualquier cosa pueda ser considerada una obra de arte. Sin embargo, es importante reconocer que el arte moderno continúa vigente. Aún se crean obras que siguen estructuras plásticas tradicionales, con técnicas definidas y connotaciones subjetivas, estéticas y sensoriales.

En medio de este panorama híbrido, la inteligencia artificial ha comenzado a jugar un papel relevante. Ante la ausencia de un sistema crítico unificado en el campo del arte, algunos mecenas y galeristas han aprovechado esta ambigüedad para generar nombres, firmas y precios en torno a obras de dudosa autoría o manufactura. Este fenómeno representa solo una de las múltiples formas en que se está incorporando la inteligencia artificial al ámbito artístico. Así, su irrupción se ha convertido en uno de los temas más debatidos por la teoría y la filosofía del arte contemporáneo.

A partir de esta problemática, el presente trabajo se estructura en dos vertientes. La primera consiste en un estudio comparativo entre obras generadas mediante nuevas tecnologías y otras producidas antes de esta década que han destacado por su manufactura, su propuesta conceptual o su controversia. La segunda vertiente se centra en el análisis del uso de herramientas artísticas y sus implicaciones éticas. Se examinan tanto los atajos adoptados por algunos artistas —como el empleo de talleres y mano de obra externa— así como el uso actual de aplicaciones informáticas. Con base en ambos estudios, se elabora un diagnóstico crítico sobre el denominado aporte de innovación artística sustentado en las nuevas tecnologías digitales y robóticas.

Palabras clave: filosofía, teoría del arte, arte contemporáneo, inteligencia artificial, ética del arte

Abstract

Currently, one of the main issues within the philosophy of art lies in the openness that contemporary art has adopted. This propositional freedom—rather than merely creative—has expanded artistic standards to the point of establishing the possibility that anything can be considered a work of art. However, it is important to acknowledge that modern art remains relevant. Works are still being created that follow traditional plastic structures, with defined techniques and subjective, aesthetic, and sensory connotations.

Amid this hybrid panorama, artificial intelligence has begun to play a significant role. In the absence of a unified critical system within the field of art, some patrons and gallery owners have taken advantage of this ambiguity to generate names, signatures, and prices around works of questionable authorship or manufacture. This phenomenon represents only one of the many ways in which artificial intelligence is being integrated into the artistic domain. Its emergence has thus become one of the most debated topics in contemporary art theory and philosophy.

This paper is structured around two main approaches. The first consists of a comparative study between works generated through new technologies and others produced before this decade that have stood out for their craftsmanship, conceptual proposal, or controversy. The second approach focuses on the analysis of the use of artistic tools and their ethical implications. It examines both the shortcuts adopted by some artists—such as the use of workshops and external labor—and the current use of digital applications. Based on both studies, a critical assessment is developed regarding the so-called contribution of artistic innovation supported by new digital and robotic technologies.

Keywords: philosophy, art theory, contemporary art, artificial intelligence, art ethics

Introducción

Dentro de las características del mundo globalizado, resulta evidente que el internet se ha convertido en la principal herramienta de la humanidad, estrechamente ligada a su inseparable sentido capitalista (Lipovetsky y Serroy, 2016). En este contexto, es bien sabido por los internautas que uno de los avances tecnológicos más destacados en la actualidad son los desarrollos en inteligencia artificial. Esta disciplina informática fue concebida a mediados del siglo pasado; sin embargo, sus sistemas iniciales no contaban con la capacidad de autoaprendizaje. Esta situación cambió hasta hace poco tiempo que se logró generar dicha facultad (Martínez, 2022). De esta manera surge la llamada inteligencia artificial generativa (IAG), considerada el primer gran paso hacia la autonomía digital (Wingstrom, Hautala y Lundman, 2022).

A pesar de su reciente denominación como generativa, esta tecnología aún depende del catalizador humano para iniciar sus cadenas de pensamiento. No obstante, los desarrolladores estiman que en los próximos años podría adquirir capacidades racionales (Cook, 2024). Por ahora, en la era previa al chip cuántico Willow (Neven, 2024), la aportación de esta disciplina se destaca en la producción automatizada de contenido gráfico, textual, sonoro y audiovisual (Franganillo, 2003). También ha demostrado ser útil como herramienta interpretativa en campos como la física, la astronomía, la ingeniería e incluso en el entretenimiento (Franganillo, 2003).

Pese a lo anterior, esta disciplina científica aún no logra consolidarse plenamente en los campos humanísticos, especialmente en el arte. Por esta razón los programadores han creado un apartado específico dentro de esta tecnología —una rama denominada *AI Art* o *Artificial Intelligence Art*—, que se encuentra revolucionando, para bien o para mal, el sentido artístico de la década (Martínez, 2022).

Ahora bien, aunque el arte contemporáneo se ha alejado de las facultades filosóficas (Danto, 2010), el arte moderno no lo ha hecho. A estas complejidades se suma la afirmación de que la inteligencia artificial (IA) puede crear obras de arte (Martínez, 2022), lo que plantea una duda fundamental: ¿dónde queda la intencionalidad? Debe tenerse en cuenta que gran parte del valor autotélico del arte reside en la necesidad e intención espiritual de hacer arte (Kant, 1790).

I. Problemas de investigación

La inteligencia artificial ha sido autodenominada como una entidad capaz de crear obras de arte a partir de su nueva conciencia digital generativa. Esta atribución le otorga la facultad de considerar sus producciones como obras artísticas, agrupadas dentro del campo del *AI Art* (Martínez, 2022). La problemática de este panorama radica en el desprendimiento filosófico del arte contemporáneo: esta libertad permite que un ingeniero determine que las producciones de su robot son obras de arte.

En este sentido, las facultades de los sistemas inteligentes, la robótica y las nuevas tecnologías están siendo abordadas desde sus intenciones, más que desde sus capacidades reales. Por ahora, es sabido que las máquinas no poseen racionalidad (Cook, 2024); es decir, no tienen la intención de crear arte, y probablemente nunca experimentarán la necesidad espiritual de hacerlo (Kant, 1790). Por ello, si la humanidad desea utilizar este recurso, debe analizarlo desde sus capacidades reales. Existe la posibilidad de un mayor entendimiento y aprovechamiento por parte de las disciplinas informáticas si estas se reconocen como herramientas de apoyo al arte y a los artistas, en lugar de autodenominarse creadoras independientes.

Aunque la vanguardia investigativa actual se centra en la incursión de los nuevos sistemas digitales y dispositivos robóticos en el arte, la mayoría de los estudios y cuestionamientos están enfocados en los aspectos éticos, así como los de comercialización. Debido a esto, resulta necesario preguntarse: ¿cuáles son realmente las facultades de la inteligencia artificial para crear obras de arte plásticas o conceptuales?, y ¿hasta dónde llegan sus verdaderos alcances autónomos?

II. Objetivos

El presente trabajo tiene como propósito establecer un aparato crítico que permita analizar las dinámicas y los estándares existentes en la relación entre el arte y las disciplinas científicas, en particular, la informática y la robótica. De manera específica, se pretende demostrar que, si bien la inteligencia artificial aún no posee la capacidad para actuar como autora independiente de una obra de arte moderno o contemporáneo, sí puede ser utilizada como herramienta creativa por los artistas. En este sentido, se propone que la IA actúe como un agente colaborador en la creación de obras artísticas, tanto en vertientes modernas como en las contemporáneas.

Asimismo, se argumenta que algunas propuestas artísticas que aparentan ser innovadoras por el uso de nuevas tecnologías en realidad continúan patrones establecidos previamente. Se busca demostrar que, históricamente, el uso de herramientas ha sido determinante en la evolución del arte, lo cual justifica la incorporación de sistemas digitales como instrumentos de apoyo o colaboración dentro del quehacer artístico. En consecuencia, la metodología adoptada en este trabajo se comprende de un análisis histórico-comparativo entre herramientas tecnológicas y procesos creativos artísticos.

III. Hipótesis

La inteligencia artificial posee la capacidad de aportar ideas gráficas y lingüísticas a los artistas plásticos y conceptuales. No obstante, la percepción de que la IA podría alcanzar una autonomía creativa ha generado un conflicto entre los campos del arte y la informática. Esta afirmación, apresurada en muchos casos, ha llevado a concebir la disciplina informática no como un aliado del arte, sino como un posible adversario que amenaza con invadir uno de los últimos bastiones de la creatividad humana. Esta dicotomía ha provocado que numerosos artistas se abstengan de declarar abiertamente el uso de herramientas basadas en IA, a pesar de su evidente potencial para contribuir significativamente al desarrollo de obras conceptuales y plásticas.

IV. Metodología

A partir de lo anterior, se propone que es tanto necesario como posible delimitar los alcances de la inteligencia artificial generativa dentro del ámbito artístico. A través de estudios comparativos y referencias históricas, es factible establecer sus límites como una herramienta funcional, práctica y compatible con las necesidades del arte contemporáneo. Este planteamiento se sustenta en un estudio teórico-comparativo que parte del análisis del estado actual de la inteligencia artificial generativa, así como del arte moderno y contemporáneo, considerando tanto sus fundamentos filosóficos actuales como los ya consolidados.

V. Marco teórico

El pensamiento lógico

Actualmente, las máquinas carecen del sentido de la imaginación. Si bien pueden ejecutar secuencias interpretativas que remiten al pensamiento lógico, aún dependen del raciocinio humano para llevar a cabo cualquier acción significativa, incluyendo la creación de expresiones artísticas, sean estas sonoras o visuales (Cook, 2024).

Aunque existen modelos computacionales capaces de generar sus propios sistemas de criptomonedas, cultos o ideologías (Bianance Square, 2024) estos logros se sostienen sobre una infraestructura intervenida por factores humanos clave (Mitchelhill, 2024). Como menciona Jodie Cook (2024), Sam Altman, fundador de OpenAI, afirma que la inteligencia artificial se encuentra actualmente en el primer nivel de una escala de cinco, correspondiente a la capacidad de interactuar mediante el lenguaje. El siguiente nivel, aún no alcanzado, es el de la razón. Desde la perspectiva filosófica, sin razón no puede haber arte. Kant (1790), por ejemplo, distingue entre la producción racional del ser humano y la actividad de las abejas, quienes construyen panales por necesidad y no por búsqueda estética o geométrica. En ese sentido, la razón sigue siendo, por ahora, una facultad exclusivamente humana.

El sentido técnico

Es indispensable reconocer que las herramientas digitales y robóticas actuales aportan más al ámbito técnico que al creativo. En el contexto artístico, las obras generadas por IA responden principalmente a criterios imitativos, reflejando una lógica académica orientada a la reproducción más que a la innovación significativa. De este modo, la tecnología digital complementa la ejecución humana, pero no sustituye su capacidad conceptual. A pesar del avance de expresiones como la ilustración digital, el op art o el videoarte, estas no han alcanzado el nivel artístico ni la densidad material de las artes plásticas tradicionales (Adler, 2018).

En este marco, cabe preguntarse: ¿en qué categoría artística debe situarse el arte generado por inteligencia artificial? El arte contemporáneo parece ofrecer el contexto más afín, dado su énfasis en los procesos, las ideas y las experiencias por encima del objeto material (Michaud, 2003). Hoy en día, los sistemas

inteligentes pueden desarrollar conceptos, contextualizar obras y generar escenarios artísticos complejos. Se ha demostrado que estos sistemas pueden incluso crear películas completas (Growcoot, 2024) y fundamentar conceptos desde múltiples enfoques: históricos, políticos o culturales. Sin embargo, todavía no se observa un uso masivo de estas herramientas en la creación artística.

Es posible que muchos artistas estén empleándolas discretamente, conscientes del riesgo que esto representa para su prestigio como creadores de conceptos. A pesar de que las herramientas informáticas pueden generar una obra conceptual casi en su totalidad, los artistas consagrados prefieren mantener distancia ante la falta de consenso legal sobre los derechos de autor y las implicaciones de la computación cognitiva en la autoría. Por otra parte, en el terreno del arte moderno, la plástica lleva una ventaja considerable sobre la informática. En este campo, ya se han explorado y expresado la belleza, lo sublime y los sentidos. Además, la materialidad sigue siendo un componente esencial e insustituible en la obra.

VI. Unidades de análisis

¿Cómo se inmiscuye la computación cognitiva en el campo de las artes plásticas? En la actualidad, existen robots e incluso androides como Ai-Da —nombrada así por su creador, Aidan Meller— desarrollados con el propósito específico de generar manifestaciones artísticas. Meller, director creativo del proyecto, la describe como una artista casi humana, capaz de cometer errores, alcanzar logros e incluso experimentar dilemas en torno al panorama del arte (Edition Inside, 2022). A pesar de que recientemente una de sus obras fue vendida por más de un millón de dólares, si se despoja a Ai-Da del romanticismo que evoca su apariencia femenina, lo que queda es esencialmente una computadora equipada con un sensor *Kinect*, conectada a un brazo robótico capaz de plasmar en lienzo aquello que ha seleccionado mediante un proceso de búsqueda y análisis inteligente, asistido por cámaras e instrucciones humanas.

En este sentido, se ha afirmado que la inteligencia artificial le otorga a AI-DA la capacidad de transformar imágenes en interpretaciones propias (Edition Inside, 2022). Aunque, por ahora, sus resultados evocan más el funcionamiento de una impresora de matriz de puntos de finales del siglo XX que una auténtica innovación plástica. A pesar que en sus obras más recientes comienza a

combinar elementos figurativos con fondos abstractos, intentando acercarse al surrealismo, aún no logra desprenderse de los estilos establecidos por el arte humano. Incluso recurriendo a técnicas como el goteo, la máquina está muy lejos de producir algo equiparable a la obra de un Jackson Pollock.

Un factor crítico que limita a este androide no es únicamente la dependencia de instrucciones humanas —encendido, calibración, ajustes operativos— sino su limitada movilidad y la ausencia de sensibilidad táctil. El arte plástico se construye desde el cuerpo del artista: los cinco sentidos actúan en armonía cuando se encuentra en pleno proceso creativo. El tacto resulta esencial en disciplinas como la pintura, la escultura y el dibujo. Los materiales —óleo, acuarela, esmaltes, pinceles, espátulas— brindan una amplia gama de estímulos al tacto, la vista e incluso al olfato, generando una experiencia hipersensorial que conecta al artista con el espectador. El óleo se huele, las texturas se ven, y en su relación con la mano del artista, incluso se desean tocar.

Por ello, puede decirse que el principal aporte de Ai-Da al arte radica más en la atracción mediática, como en su momento sucedió con un elefante que pintaba con su trompa, que en una contribución sustancial al desarrollo de la plástica contemporánea. Su producción actual se percibe como un catálogo de posibilidades técnicas más que como una propuesta con un sello artístico auténtico. Cabe recordar que se trata de un prototipo. No obstante, conviene reflexionar si resulta pertinente continuar el desarrollo de androides con estas capacidades, cuando hasta ahora su función parece más cercana al espectáculo que al arte como disciplina crítica y reflexiva.

A esto se suma un problema fundamental: los sistemas artificiales carecen de valores éticos, morales y filosóficos, aspectos esenciales para la creación artística. Desde la filosofía clásica, el arte es una creación humana, nacida del espíritu y no de las herramientas (Kant, 1790). Aun así, la evolución de los materiales y técnicas ha sido crucial en la historia del arte. La técnica del sfumado en la Mona Lisa, por ejemplo, fue posible gracias al desarrollo del óleo; del mismo modo, la técnica del grabado no habría alcanzado su actual consolidación sin la invención de la imprenta. En esta lógica, es comprensible que los artistas contemporáneos recurran también a las tecnologías disponibles.

Un ejemplo actual es el uso de herramientas como el *Doodle Grid*, empleado por muralistas para trazar patrones irregulares en muros, sobre los cuales proyectan imágenes mediante aplicaciones como *Photo Layers* o *Snapseed*. Estas

les permiten trabajar en capas desde dispositivos móviles y guiar sus trazos con mayor precisión. Otra herramienta común es el proyector, que permite calcar imágenes digitales directamente en el muro, trasladando así la creación digital al lenguaje de la plástica mural.

Aunque algunos consideren este método como deshonesto, lo cierto es que técnicas similares ya eran utilizadas siglos atrás. Los artistas proyectaban sombras de modelos con la ayuda de velas para trazar contornos sobre lienzos, modificando la escala mediante la distancia de la fuente de luz. En este sentido, cuestionar la ética de las proyecciones actuales resulta más un debate histórico que una crítica válida al desarrollo técnico contemporáneo (Castromán, 2012).

Del mismo modo, los artistas no se limitan al uso exclusivo de sus herramientas personales. Es común que trabajen con talleres especializados, como en el caso de la escultura, donde un artista puede desarrollar una maqueta en plastilina o arcilla que luego será reproducida en bronce por fundidores profesionales. Este proceso incluye la ampliación del modelo a una escala mayor, la creación de moldes y finalmente la fundición. Así, a través del trabajo colaborativo, las ideas del artista toman forma en la materia. Cabe mencionar que, en algunos casos, estos moldes continúan siendo utilizados después del fallecimiento del artista, bajo acuerdos legales que permiten a talleres o herederos seguir produciendo obras. Es frecuente encontrar más producción póstuma que la realizada en vida, lo que también abre un debate ético sobre la autoría y la autenticidad en las obras del arte.

En cuanto a los avances tecnológicos, uno de los ejemplos más notables es la existencia de brazos robóticos capaces de esculpir con tal precisión que logran replicar un David de Miguel Ángel a escala real en pocos días, mas la delegación del trabajo no es una práctica nueva. Ya en los siglos XVI y XVII, era común que los talleres artísticos estuvieran dirigidos por un maestro que supervisaba a aprendices y artistas de menor rango. Muchos de los cuadros que hoy atribuimos a los grandes maestros fueron ejecutados por alumnos, y luego firmados por el maestro para su venta (Ayuntamiento de la capital de San Luis Potosí, 2002).

La inteligencia artificial en el arte contemporáneo: entre la producción, la ética y el mercado

En el panorama artístico contemporáneo, es común encontrar talleres donde equipos multidisciplinarios se encargan de la manufactura de obras. Estos equipos suelen estar integrados, por un lado, por creativos, diseñadores, dibujantes, ilustradores digitales e incluso otros artistas, y por otro, por técnicos especializados como soldadores, electricistas, carpinteros y artesanos. Así, se conforman verdaderas empresas dedicadas al desarrollo artístico, donde la figura del artista opera como el eje conceptual y simbólico que sustenta no solo la producción, sino también los ingresos de varios colaboradores. Esta dinámica recuerda a los despachos de arquitectura, aunque, en el ámbito artístico, tales estructuras suelen mantenerse en el anonimato, salvo en los casos en que los talleres abren sus puertas al público y ofrecen servicios por encargo.

Desde esta perspectiva, el arte no es ajeno a la participación de manos externas, y hoy, a estas manos se suma la inteligencia artificial. No obstante, a pesar del creciente interés, la IA aún no se ha posicionado como una herramienta predilecta entre los artistas, ni ha sido plenamente integrada en las filosofías o teorías del arte. El debate actual gira más en torno a su valor ético y comercial que a su aportación estética o conceptual al arte contemporáneo.

A pesar de ello, los artistas actuales son libres de utilizar cualquier recurso que se mantenga dentro de los límites de la ética. Un ejemplo es la obra *Dynamics of a Dog on a Chain* (2025), del artista Takayuki Todo. En esta instalación, el autor emplea robots de morfología canina, atados con cadenas a un muro, generando una escena que remite al sufrimiento animal. Sin embargo, los “perros” son en realidad máquinas programadas para ejecutar tareas, lo que aproxima la pieza más a la escultura sintética que a la provocación radical de *Eres lo que lees. Exposición No.1* (2007), del artista Guillermo Vargas (Yanez, 2010).

En la obra de Vargas, un perro callejero real fue atado en una galería como parte de una instalación. El rumor, supuestamente promovido por el propio artista, sostenía que el animal permanecería sin alimento ni agua hasta morir, lo cual generó un escándalo ético que derivó en protestas, recolección de firmas y la intervención de asociaciones protectoras de animales. Posteriormente, se especuló que la narrativa fue un montaje y que el perro había sido cuidado durante su estancia. La obra, en este caso, logró insertar al espectador dentro del conflicto, activando una respuesta ética desde el rumor y la incertidumbre.

Volviendo a Todo, su propuesta tecnológica remite también a *Can't Help Myself* (2016) de Sun Yuan y Peng Yu, exhibida en el Museo Guggenheim. Esta obra presenta un brazo robótico que, con movimientos repetitivos, arrastra hacia sí un líquido rojo semejante a sangre. El dispositivo ejecuta esta acción interminablemente, dentro de una jaula de cristal, salpicando el líquido en las paredes y el vidrio, creando una atmósfera siniestra y perturbadora. En 2019, el brazo fue finalmente apagado como parte del discurso de la obra, lo que añadió una dimensión simbólica de “muerte” a la máquina.

Este brazo robótico había sido programado con un sistema progresivo que simulaba desgaste físico y emocional, dotando al artefacto de una apariencia casi humana. De este modo, estas instalaciones evidencian cómo la interacción entre tecnología y afecto humano puede articularse dentro de un marco de análisis relacional. Los robots se convierten en extensiones del cuerpo del artista, no solo en el plano físico, sino también en el sensorial.

El mercado del arte y la inteligencia artificial

Uno de los acontecimientos más comentados en el ámbito artístico a finales de 2024 fue la subasta de la obra *A.I. GOD* del androide Ai-Da, que alcanzó los 1,08 millones de dólares en Sotheby's, Londres (AFP, 2024). Este hecho marca un hito en la inserción de la IA en el mercado del arte, pero conviene recordar que no todas las transacciones en este ámbito son transparentes o de buena fe. El arte se ha convertido en uno de los vehículos financieros más rentables y fluidos, al punto de servir como herramienta para eludir impuestos o blanquear capitales, lo que ha afectado su esencia desde hace décadas (Degen, 2023).

Un ejemplo paradigmático es *For the Love of God* de Damien Hirst: un cráneo humano del siglo XVIII, moldeado en platino y cubierto con 8 601 diamantes. En 2007, se anunció que la pieza había sido vendida por 100 millones de dólares a un grupo de inversores anónimos. Años después, el propio artista reconocería que la venta nunca se concretó. Aun así, la noticia sirvió para aumentar el valor de su firma y de su obra. Actualmente, la pieza está valuada en aproximadamente 12 millones de dólares (ArtNET, 2022). Casos similares pueden observarse con *Comedian* de Maurizio Cattelan o *Girl with Balloon* de Banksy, rebautizada *Love is in the Bin* tras su autodestrucción parcial. Estos eventos, más allá de su componente artístico, muestran cómo el mercado puede influir decisivamente en la narrativa, el valor y la recepción de una obra.

En este mismo escenario, galerías como Dead End Gallery ofrecen exclusivamente obras generadas por inteligencia artificial, con precios que oscilan entre los 300 y los 6 000 euros. No obstante, la presencia de la informática en las principales ferias de arte aún es marginal. En eventos recientes como ZONA MACO o la Semana del Arte de la Ciudad de México 2025, la ausencia de propuestas basadas en IA ha sido notoria. En cambio, prevalecen materiales brillantes, objetos reflectantes, cajas de luz y una estética pulida, acorde con la filosofía del arte que Byung-Chul Han (2021) describe como “la cultura de la suavidad”.

Aunque ferias como la AI for Good Global Summit en Ginebra ya ofrecen un espacio para el arte generado por IA, aún persiste la discusión sobre si estas producciones pueden considerarse parte del llamado “arte elevado” (Michaud, 2003). Si se establece que el *Artificial Intelligence Art* pertenece a una categoría distinta —por debajo del arte culto o académico—, entonces su análisis desde la filosofía o la teoría del arte podría perder relevancia, desplazándolo hacia un campo más próximo al diseño o la artesanía.

Consideraciones técnicas y filosóficas

Desde una perspectiva técnica, algunas afirmaciones provenientes del ámbito de la ingeniería informática sobre las capacidades creativas de la IA parecen adelantadas e imprecisas. Se ha llegado a presentar a estos sistemas como entidades autónomas capaces de crear arte, cuando en realidad su funcionamiento aún depende enteramente de estructuras algorítmicas programadas por humanos (Cook, 2024). Si bien la IA generativa puede ofrecer recursos gráficos y conceptuales a los artistas, su uso ha generado un conflicto entre las comunidades artísticas y tecnológicas. Esta fricción surge principalmente por la percepción de que la IA es un posible sustituto de la creatividad humana, lo cual despierta preocupaciones existenciales y profesionales.

En este contexto, es probable que muchos artistas recurran a la IA como herramienta sin declararlo públicamente, tal como ocurre en los talleres de producción artística, donde las obras son elaboradas por terceros y luego firmadas por un artista consagrado. Esta práctica no es nueva, pero en la actualidad se acentúa la tendencia a ocultar el uso de tecnología digital, privilegiando la presentación de materiales físicos y obras “únicas” como productos del genio individual. De esta manera, el sistema del arte parece preferir el descubrimiento

constante de supuestos “nuevos talentos” antes que reconocer la colaboración entre artistas e inteligencias artificiales. Esta preferencia responde tanto a las lógicas del mercado como a la persistencia de mitos sobre la autoría y la originalidad, pilares aún vigentes en el imaginario del arte contemporáneo.

Conclusión

A partir del análisis anterior, resulta imprescindible delimitar los alcances reales de la inteligencia artificial generativa en el ámbito artístico. Para ello, la disciplina informática debe replantear las capacidades atribuidas a la inteligencia artificial, ubicándolas en una dimensión realista, en la que se conciba como una herramienta capaz de asistir a los artistas en diversos frentes: digital, lingüístico, conceptual, gráfico y audiovisual.

Actualmente, los artistas podrían beneficiarse enormemente de esta tecnología, al reducir tiempos y costos de producción, aliviar cargas físicas en la ejecución de obra, facilitar la redacción de textos, la conceptualización de ideas, la creación de escenarios digitales, así como la edición de imágenes, video y audio. A ello se suman posibilidades como el manejo de proporciones y escalas, el tratamiento del color, la impresión tridimensional, la generación de collage y el diseño de montajes expositivos.

No obstante, todas estas ventajas resultan insuficientes sin la intervención del pensamiento crítico, la sensibilidad y la imaginación del artista. Solo a través de esta conjunción es posible aspirar a la creación de una obra significativa, quizá incluso comparable —en términos de impacto— a lo logrado por *Comedian* desde 2019, la última gran obra conceptual con relevancia global en el arte contemporáneo. En este panorama, mientras los artistas consolidados no adopten y justifiquen el uso de la inteligencia artificial como una herramienta válida para expandir los límites del arte, difícilmente el llamado *AI Art* alcanzará el respaldo teórico o simbólico necesario para considerarse arte elevado por sí mismo.

Aunque la inteligencia artificial puede generar textos y discursos a partir de insumos temáticos, carece aún de la capacidad de involucrarse o formar parte de los conceptos artísticos desde una perspectiva individual o colectiva. No forma parte del “nosotros”, pese a que en sus enunciados pueda aludir a figuras como su creador Alan Turing (AFP, 2024). Esta idea, aunque romántica, no

trasciende el plano técnico. La capacidad artística auténtica permanece, por ahora, exclusivamente humana. En este sentido, el mayor potencial actual de la inteligencia artificial reside en su aptitud para combinar elementos estéticos de manera amplia y precisa; sin embargo, su base continúa siendo la imitación. Y en el arte, la imitación fue superada hace más de dos siglos.

Por otro lado, desde una perspectiva de diseño, arquitectura y urbanismo, la inteligencia artificial ya está siendo ampliamente utilizada. Gracias a su capacidad de recolección y organización de datos, puede generar propuestas para carteles publicitarios, mobiliario, indumentaria, vehículos, viviendas, espacios públicos y entornos urbanos, entre otros.

Aunque aún no ha alcanzado el valor teórico ni ético del arte, es probable que se convierta en una herramienta de uso común entre artistas visuales, especialmente en campos como la ilustración y el muralismo. Incluso es posible que ya esté siendo empleada en dichos ámbitos, aunque muchos artistas aún no lo reconozcan abiertamente. Tal vez, en un futuro cercano, surjan propuestas como una sala infinita (*infinity room*) —al estilo de Andy Ayrey (Mitchell 2024)—, pensada para que los sistemas inteligentes reflexionen sobre el arte. Por el momento solo podemos anticipar posibilidades, ya que es imposible predecir con certeza el rumbo que tomará la humanidad y sus herramientas en los próximos años.

Imaginemos, por ejemplo, que Maurizio Cattelan decidiera declarar que *Comedian* fue ideada por una inteligencia artificial. En el mundo del arte, todo es posible. Tal vez en el futuro descubramos que muchas obras contemporáneas fueron en realidad generadas con apoyo de estas tecnologías, de manera análoga a cómo en el siglo XVII algunos maestros solo firmaban las obras que ejecutaban sus alumnos.

Lo que sí parece altamente probable es que el próximo gran movimiento artístico de interés global involucrará a las máquinas inteligentes. Por ahora, su manifestación más cercana a una intención artística ha sido el diseño de pasteles digitales para celebrar los cumpleaños y compartirlos por WhatsApp.

No puede obviarse la impresionante capacidad de recopilación, abstracción y análisis de datos que posee la computación cognitiva, así como su cualidad autodidacta. Resulta asombroso constatar que todavía se encuentra en una etapa inicial de desarrollo. Es innegable que el mundo, tal como lo conocemos, cambiará radicalmente en esta misma década (Cook, 2024). Aunque persisten temores

infundados sobre una eventual “revolución de las máquinas” (Cameron, 1984). Estas ideas contribuyen, paradójicamente, a explicar los verdaderos objetivos de la ciencia informática: procurar un futuro más favorable para la humanidad, el planeta y sus habitantes.

En este marco, cabe preguntarse —siguiendo el modelo de cinco niveles de Sam Altman, en el que el punto más alto contempla la autonomía organizacional total de la IA— hasta qué punto pueden considerarse obras individuales aquellas producidas por robots como Ai-Da. Aun cuando estas obras se presentan como creaciones autónomas, es evidente que parten de ideas o colaboraciones humanas. En el entorno digital, toda acción deja un rastro, sea esta intuitiva, guiada o programada. Incluso desde una óptica artística, con estos sistemas podrían generarse algunas de las obras procedurales más complejas del arte contemporáneo. No obstante, en el caso de Ai-Da, resulta cuestionable la conveniencia de revelar ciertos archivos, dado que su obra ha sido comercializada como si fuera enteramente de autoría digital.

Así, es posible concluir que este tipo de producciones no encajan en la noción tradicional de arte, pues carecen de fundamento filosófico, teórico y de una ejecución verdaderamente individual. Aunque puedan formar parte del arte contemporáneo, aún no poseen las cualidades necesarias para consolidarse como tal. En efecto, si bien en este contexto “todo puede ser arte”, no cualquiera puede hacerlo. Se requiere aún del juicio humano para seleccionar, recontextualizar y dotar de significado cualquier creación. Del mismo modo ocurre en el arte moderno: un robot puede pintar, pero eso no lo convierte en artista. Lo destacable, por ahora, no es su producción, sino el *marketing* que genera su existencia.

Es cierto que la inteligencia artificial destaca especialmente en el ámbito de la ilustración digital y que sus aportes a los programas de diseño han revolucionado ese campo. Incluso podría estar comenzando a desarrollar un estilo propio en esta línea. Sin embargo, aún requiere del impulso inicial humano, de esa chispa que pone en marcha el proceso creativo. Tal vez desde aquí comience su ensayo y error hacia una forma más auténtica de arte elevado. En síntesis, por mínima que parezca, la intervención humana sigue siendo imprescindible: la creatividad surge del raciocinio de quien opera la máquina. Mientras la inteligencia artificial no pueda crear por iniciativa propia, seguirá siendo una herramienta, no una artista.

Referencias

- Adler, J. (2018). *Tecnopoéticas contemporáneas: historia y crítica*. Universidad Nacional del Nordeste.
- AFP. (08 de noviembre de 2024). La primera obra de arte hecha por un robot se vende por más de un millón de dólares. *infobae*. Recuperado el 26 de febrero de 2025. <https://www.infobae.com/cultura/2024/11/08/la-primera-obra-de-arte-hecha-por-un-robot-se-vende-por-mas-de-un-millon-de-dolares/>
- ArtNET. (26 de enero de 2022). Damien Hirst's diamond skull is being stored in a tax-free warehouse. *ArtNet*. Recuperado el 26 de febrero de 2025. <https://news.artnet.com/art-world/damien-hirst-skull-storage-2064567>
- Ayuntamiento de la capital de San Luis Potosí. (2002). *Tres siglos de pintura religiosa en San Luis Potosí*. Editorial Mexicana.
- Binance Square. (16 de octubre de 2024). La criptomoneda GOTA, impulsada por inteligencia artificial, aumentó 10.000 veces en cinco días. ¿Una nueva era de la IA? *Binance Square*. <https://www.binance.com/es/square/post/14973013619098>
- Cameron, J. (Dirección). (1984). *Terminator* [Película]. Orion Pictures.
- Castromán, E. (2012). *Tecnopoéticas argentinas*. Editorial Claudia Kocak.
- Cook, J. (16 de julio de 2024). OpenAI's 5 levels of super AI: AGI to outperform human capability. *Forbes*. Recuperado el 26 de febrero de 2025. <https://www.forbes.com/sites/jodiecook/2024/07/16/openais-5-levels-of-super-ai-agi-to-outperform-human-capability/>
- Danto, A. (2010). *Después del fin del arte, el arte contemporáneo y el linde de la historia*. Paidós.
- Degen, N. (2023). *Merchants of Style, art and fashion after Warhol*. Reaktion books.
- Edition, I. (05 de abril de 2022). *Robot artist painting a self-portrait surprises viewers* [Video]. YouTube. Recuperado el 26 de febrero de 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=h7C7bpP6aL4>
- Franganillo, J. (2003). La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos. *Methados Revista de Ciencias Sociales*, 11(2). <https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i2.710>
- Growcot, M. (16 de abril de 2024). Ya está aquí el tráiler de la primera película del mundo generada íntegramente por IA. *Petapixel*. <https://petapixel.com/2024/04/16/the-trailer-for-the-worlds-first-fully-ai-generated-film-is-here/>

- Han, B.-C. (2021). *La sociedad paliativa*. Herder.
- Kant, I. (1790). *Crítica del juicio*. JOP Editorial.
- Lipovetsky G. y Serroy, J. (2016). *La estetización del Mundo*. Anagrama.
- Martínez, C. (2022). *Arte e inteligencia artificial: técnicas de aprendizaje automático en el arte generativo actual* [Tesis de maestría]. Universidad Complutense de Madrid.
- Michaud, Y. (2003). *El arte en estado gaseoso, ensayo sobre el triunfo de la estética*. Fondo de cultura económica.
- Mitchell, T. (23 de diciembre de 2024). *AI & Crypto Will Be WEIRDER Than You Think - Andy Ayrey | NGMI Podcast #12* [Video]. YouTube. Recuperado el 26 de febrero de 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=SUXS514EOdY>
- Neven, H. (9 de diciembre de 2024). *Presentamos Willow, nuestro chip cuántico de última generación*. Blog Google. Recuperado el 26 de febrero de 2025. <https://blog.google/intl/es-es/productos/tecnologia/presentamos-willow-nuestro-chip-cuatico-de-ultima-generacion/>
- Wingstrom, R., Hautala, J., y Lundman, R. (2022). Redefining Creativity in the Era of AI? Perspectives of Computer Scientists and New Media Artists. *Creativity Research Journal*, 55(4), 391-397. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10400419.2022.2107850>
- Yanez, D. (04 de marzo de 2010). You Are What You Read. *Art21 magazine*. Recuperado el 26 de febrero de 2025. <https://magazine.art21.org/2010/03/04/you-are-what-you-read/>