

Dossier

El Arte En La Era De Las IA: Reflexiones Sobre Su Irrupción Tecnológica

*Art In The Age Of AI:
Reflections On Its Technological Emergence*

Valentina del Valle Ruiz Bailón

Universidad Nacional de San Juan. San Juan, Argentina.
ruizbailonv@gmail.com

Recibido: 14 de Abril de 2025

Aceptado: 23 de Junio de 2025

TRAZOS - REVISTA DE ESTUDIANTES DE FILOSOFÍA - AÑO IX - VOL. I - JUNIO 2025

PÁGINAS 122-132 - E-ISSN 2591-3050

<http://www.ojs.unsj.edu.ar/index.php/trazos/>

INSTITUTO DE FILOSOFÍA - FACULTAD DE FILOSOFÍA, HUMANIDADES Y ARTES - UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN JUAN

Resumen: La Filosofía del Arte es una disciplina filosófica, cuyo objeto de estudio es el arte tradicional y las nuevas producciones artísticas. En la actualidad, enfrenta un nuevo desafío con la intromisión de las IA's en el mundo del Arte, lo que permite preguntarse: ¿Esos productos son arte? ¿Qué son esas producciones artificiales avaladas por el mundo del arte? Ante estos interrogantes, nos encontramos con la no existencia de categorías teóricas que permitan pensar las nuevas prácticas artísticas, las cuales se permean en lo social y en la modificación de la percepción. Nuestro objetivo es reflexionar sobre la introducción de las Inteligencias Artificiales Generativas en el arte para dar cuenta de su impacto. Para ello, primero esbozaremos cómo ingresan las IA's en el mundo del arte, luego definiremos qué entendemos por IA y señalaremos similitudes y diferencias entre la Obra de Arte tradicional y la IA, para, por último, evaluaremos su impacto.

Palabras clave: INTELIGENCIA ARTIFICIAL- ARTE- TECNOLOGÍA

Abstract: The Philosophy of Art is a philosophical discipline whose object of study is traditional art and new artistic productions. Currently, it faces a new challenge with the intrusion of AI into the art world, which leads us to ask: Are these products art? What are these artificial productions promoted by the art world? Faced with these questions, we find ourselves lacking theoretical categories that allow us to think about the new artistic practices that permeate society and modify perception. Our objective is to reflect on the introduction of Generative Artificial Intelligences into art to explain their impact. To do so, we will first describe how AI enters the art world, then define what we understand by AI and point out the similarities and differences between traditional art and AI, and finally evaluate their impact.

Keywords: ARTIFICIAL INTELLIGENCE- ART- TECHNOLOGY

Pensar en Inteligencia Artificial nos remite a múltiples escenarios de aplicación, entre ellos, el artístico. Lo cual, nos lleva a preguntarnos ¿qué pasa cuando esas producciones artificiales son avaladas por el mundo del arte? Para aproximarnos a responder este interrogante, en primer lugar, daremos cuenta de que entendemos por Inteligencia Artificial y la diferencia que encontramos con su carácter generativo; en segundo lugar, mencionaremos algunos ejemplos de obras avaladas por el mundo del arte que tensionan los conceptos en torno a la figura del autor, la obra, la creatividad y las cuestiones éticas; para que, por último, demos cuenta sobre los desafíos que plantea su irrupción en el mundo del arte.

Por Inteligencia Artificial entendemos entonces que se trata de una “Disciplina científica que se ocupa de crear programas informáticos que ejecutan operaciones comparables a la que realiza la mente humana, como aprendizaje o razonamiento lógico” (RAE, 2025). El fenómeno de las Inteligencias Artificiales se encuentra en aplicaciones de alcance gratuito y pago, mediante las cuales los usuarios pueden manipular a través un *input* (comando de texto, por ejemplo), para obtener un producto acorde a ese comando, es decir, un *output*.

El avance de las Inteligencias Artificiales no es un fenómeno nuevo y no debería sorprendernos su alcance. Casar (2023), menciona que se suele concebir el origen de estas vinculándolas a la “Máquina Enigma” (1918)¹, la cual fue creada con el objetivo de descifrar códigos y mensajes encriptados en pleno apogeo de la Segunda Guerra Mundial, un siglo atrás. Si seguimos las afirmaciones de Casar, podemos pensar que la Máquina Enigma se trataba de una Inteligencia Artificial de carácter *no-generativo* ya que, dicha máquina, podía realizar una actividad intelectual de manera automática con una memoria almacenada (trabajando a partir de los datos que poseía sin generar nuevos).

La diferencia esencial entre ambas radica en que Enigma solo ejecutaba un cifrado determinado por su configuración; era un autómata mecánico, sin aprendizaje ni toma de decisiones. En cambio, las Inteligencias Artificiales e Inteligencias Artificiales Generativas² presentan la potencialidad de aprender, razonar y adaptarse a nuevos datos y nuevos comandos.

Harari (2024), menciona, además, que Turing exploró con la posibilidad

1 Crédito asociado a Alan Turing.

2 “(...) un conjunto de métodos y aplicaciones capaces de generar contenido (texto, imágenes, software o cualquier otra cosa) con características indistinguibles de las que produciría un ser humano” (Casar, J.R., 2023, p. 476).

de crear una máquina denominada inteligente; “En términos de inteligencia, los ordenadores superan por mucho no solo a las bombas atómicas sino también tecnologías de la información previas como la tableta de arcilla, la imprenta y los aparatos de radio” (p. 240). Enigma, entonces, cumplía de forma automática con tareas intelectuales, como detectar/dar cuenta, pero no podía *crear* o *generar* algo nuevo, no poseía la capacidad de generar a partir de la información almacenada que poseían, sino más bien, resolvían en función de un mecanismo.

En cambio, podemos encontrar IA No-Generativa en GOOGLE donde, a través de CAPTCHA, detectan y filtran usuarios que ingresan a un sitio web. Para ello, CAPTCHA les hace identificar distintos objetos, a fin de eliminar la posibilidad de que ese usuario que intenta ingresar sea un robot. Esto, por dar un ejemplo simple. Así, la IA No-Generativa se encuentra en la mayoría de sistemas operativos digitales de los dispositivos que nos acompañan en la cotidianidad.

Ahora bien, en los múltiples escenarios en donde se infiltra la IA se haya incluido el arte. Entonces, nos preguntamos; ¿qué pasa cuando esas producciones artificiales son avaladas por el mundo del arte? Podemos pensar esto a partir de lo sucedido con la obra *Théâtre D’opéra Spatial* (Teatro de Ópera Espacial), de Jason M. Allen, la cual fue realizada con la plataforma de IA generativa Midjourney, y presentada en la Feria Estatal de Colorado (EEUU-2022), bajo la categoría de Artes Digitales y Fotografía con Edición Digital. O, de igual manera, con la obra *Pseudoamnesia: The Electrician* de Boris Eldagsen; una fotografía generada por el mismo programa de IA, también presentada y electa ganadora del concurso *Sony World Photography Awards* (2023). En ambos casos, los jueces no se percataron del uso de la IA.

Sin embargo, en el suceso de Eldagsen, el propio autor reveló posteriormente cómo había generado la obra, aclarando que la generó a través de un comando de texto y posteriormente la amplió con *Gigapixel AI*. Ante estas situaciones, la institución artística avala estas producciones como obras de arte, y dicho aval, es fundamental desde cualquier teoría institucional. Como plantea Dickie:

(..) el objeto que es una obra de arte debe estar inserto en algún tipo de marco (invisible para el ojo al modo en que lo son, por ejemplo, los colores de los objetos) que es responsable de que sea una obra de arte. (Dickie, 2005, p. 92)

Con la inserción de las Inteligencias Artificiales en el ámbito artístico, se abren múltiples interrogantes en torno a la figura del autor, la obra, la creatividad

y las cuestiones éticas, por mencionar algunas. El artista español y youtuber divulgador, Antonio García Villarán, en relación a la obra de Allen, se pregunta sobre el papel de estas inteligencias en el arte. A partir de este suceso, el artista reflexiona sobre qué sucede con el arte y afirma que las IA's, al igual que otros mecanismos tecnológicos como la cámara fotográfica, el proyector de fotografías, la fotocopidora o los e-Books, abrieron, en su momento, el debate acerca de qué sucede con lo ya existente y si corre riesgo de desaparecer.

García Villarán, considera que las IA's pueden concebirse como herramienta para el artista, potenciando su inspiración, la labor de investigación o incluso la creación. Para él, los seres humanos poseen algo que es irremplazable: la acumulación singular de vivencias y sentimientos. Estos, en conjunto con los conocimientos de técnica y redes neuronales, permiten al artista pintar de cierta manera y no de otra.

Ahora bien, volviendo a nuestro tema: ¿qué sucede cuando los productos de las IA's se presentan como Obra de Arte? Lo primero que notamos, es que la obra generada por Inteligencia Artificial Generativa posee como característica el ser *indistinguible* de cualquier producción humana; pierde la unicidad y, con ello, la *autenticidad*. La diferencia principal entre una obra de arte tradicional y una generada por IA, es la pérdida de su carácter *auténtico*, ya no es un testigo material de una época ni se considera único. Aunque, debemos decir, que no es la primera vez que nos encontramos con la pérdida de este carácter distintivo en una producción artística.

Benjamin (2003) en *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica*, nos habla de este movimiento que vemos con el carácter generativo de las IA's, pero en este caso, él se refiere al desplazamiento que se dio con la aparición de la fotografía. El mismo, distinguió distintos momentos asociados a las artes y la técnica. En primer lugar, se encuentra al arte como manual: "Hubo, en efecto, imitaciones, y las practicaron los mismos discípulos para ejercitarse en el arte, maestros para propagar sus obras y también terceros con ambiciones de lucro" (p. 39). Este carácter, pasó a ser reproducible técnicamente, asociado a otras técnicas como el grabado: "Con el grabado en madera, la gráfica se volvió por primera vez reproducible técnicamente; lo fue por largo tiempo antes de que la escritura llegará a serlo también gracias a la imprenta" (p. 39). Continuamente, la reproducción técnica se volvió más independiente del original y, con ello, ya no tiene sentido preguntarse por su origen. Dicho movimiento, generó una irrupción similar a la que vivimos actualmente con la aparición de las Inteligencias

Artificiales: ambos flujos históricos ponen en tensión concepciones clásicas del mundo del arte.

Asimismo, con la aparición de las IA's Generativas, debemos cuestionar su impacto y repensar el carácter reproducible de la obra de arte, de acuerdo con lo comentado por Benjamin. En la actualidad, ese alejamiento del original ha llegado a tal punto que pueden generarse imágenes que parten de una base de datos en las que ya no es posible reconocer a quién hacen alusión, de quién son reflejo o inspiración, siendo *indistinguibles* de las que produciría un ser humano.

En este punto, el autor sentencia que “En principio, la obra de arte ha sido siempre reproducible. Lo que había sido hecho por seres humanos podía siempre ser re-hecho o imitado por otros seres humanos” (Benjamin, W. 2003, p. 39). Hoy nos encontramos con que, lo que ha sido hecho por seres humanos, puede ser almacenado y, bajo una lógica algorítmica, generar por medio de comandos una nueva Imagen Visual, cuya cualidad artística puede, y debe, ponerse en debate.

Por otro lado, notamos que, al incrementarse la fabricación y uso de estas IA's, sumado a la aparición de constantes actualizaciones en IA's Generativas, estos productos, que forman parte de la Industria Cultural³ que proponen Adorno y Horkheimer, transforman el comportamiento de quien consume dichas imágenes, el espectador. De este modo,

(...) plataformas de streaming, redes sociales e influencers que se instalan como figuras de autoridad presentes a la distancia de solo un “clic” y/o las “notificaciones” de los algoritmos, quienes “orientan” más allá de toda sospecha, la registración estética, ética e incluso política de sus acólitos o followers que se unen en forma monádica dentro de una eufórica comunidad sufriente –digital– gracias a sus inseparables (y a cada segundo de su existencia, siempre disponibles), dispositivos. (Fallas, F, 2024, p.88)

Los algoritmos *orientan* lo que el espectador registra, modificando las redes

3 Theodor W. Adorno y Max Horkheimer utilizan el concepto de *industria cultural* para caracterizar al sistema capitalista el cual estandariza los productos culturales (cine, radio y revistas) transformándolos en mercancías de entretenimiento en servicio de la ideología dominante. “Toda cultura de masas bajo el monopolio es idéntica, y su esqueleto –el armazón conceptual fabricado por aquel– comienza a dibujarse (...) Por el momento, la técnica de la industria cultural ha llevado sólo a la estandarización y producción en serie y ha sacrificado aquello por lo cual la lógica de la obra se diferenciaba de la lógica del sistema social.” (Adorno y Horkheimer, p. 166).

de información⁴. Harari (2024), menciona que estamos ante *nuevos agentes* de las redes de información concebidas hasta hoy; “(...) la IA no solo puede componer nuevas escrituras, sino que también es muy capaz de compilarlas e interpretarlas” (p. 256).

Entendemos, entonces, que la aparición de las IA's vinculadas al mundo de las artes visuales ha generado un peso social significativo, demostrando no solo la relevancia de la figura del artista creador frente a la obra, sino también la interacción de los sujetos con lo real. Consideramos que estas IA's Generativas aceleran aún más los procesos de producción de imágenes, reconfiguran una vez más la forma de percibir del sujeto (a través de la masificación de contenidos visuales) y, además, nos hacen cuestionar cuáles son las cualidades de existencia de una obra de arte. En palabras de Fallas:

Así, la tecnología resulta ser la mediación que facilita la interacción del usuario con el contenido digital que se produce en forma masiva y que, de acuerdo con el modelo de Krug (2014), se condensa en una interfaz de usuario que debe ser simplificada a tal nivel que la dinámica de consumo no precise siquiera de buscar el contenido. (Fallas, F, 2024, p 91)

Con tecnologías como Midjourney, que se venden bajo el eslogan “explora las fronteras de la imaginación. Con los modelos de imágenes más avanzados del mundo y actualización periódica con hojas de ruta dirigidas por la *comunidad*”⁵, se produce un tipo de postproducción, tal como plantea Bourriaud⁶, para caracterizar al arte contemporáneo. Esto, nos permite pensar a las IA's Generativas como productos que se reapropian de obras e imágenes existentes⁷ para poder, a partir de ellas, generar algo nuevo. Al pensar en ese *algo nuevo* que es generado, ¿podemos afirmar realmente que es nuevo? Si es el resultado de un mix y re-

4 Harari habla de redes de información como un sistema milenario característico del homosapiens. El mismo, se ve modificado por un “nuevo miembro”, es decir, los ordenadores: “en las redes anteriores, los miembros eran humanos, cada cadena tenía que pasar por humanos y la tecnología sólo servía para conectar humanos. En las nuevas redes basadas en ordenadores, estos son miembros y hay cadenas de ordenador a ordenador que no pasan por ningún humano” (Harari, p. 253).

5 <https://huntscreens.com/es/products/midjourney>

6 “Ese arte de la posproducción responde a la multiplicación de la oferta cultural, aunque también más indirectamente respondería a la inclusión dentro del mundo del arte de formas hasta entonces ignoradas o despreciadas. Podríamos decir que tales artistas que insertan su propio trabajo en el de otros contribuyendo a abolir la distinción tradicional entre producción y consumo, creación y copia, *ready-made* y obra original.” (Bourriaud, N., 2009, p. 7).

7 Las cuales almacenan en su base de datos.

generación de algo que fue creado en primer lugar por un humano, su novedad es relativa. Las IA's Generativas poseen un almacenamiento que les permite, bajo una lógica algorítmica, generar imágenes a partir de un enunciado *prompt* que las ordena, pero no es algo nuevo, no generan desde cero.

Ante esto, podríamos pensar que las IA's Generativas corren con la misma suerte que en su momento corrió la Fotografía. La aparición de la fotografía impactó por su carácter innovador y disruptivo, movilizó los cimientos conceptuales de las instituciones artísticas e hizo cuestionar concepciones heredadas y, es en ello que encontramos una similitud en la irrupción de las IA's Generativas hoy. Podemos pensar que las IA's Generativas son una *herramienta* a la hora de producir obras de arte, al igual que pasó con la fotografía, a la cual posteriormente se le designó una categoría específica en el mundo del arte para sus producciones artísticas.

En este sentido, la implementación de IA's en producciones artísticas no va a desplazar la mano del hombre, sino que vendría a complementarla en algún sentido. Desde otro punto de vista, sin embargo, vemos un inmanente riesgo en lo que respecta a las nociones de creatividad, originalidad o autenticidad de una obra de arte. Es a partir de su carácter generativo que podemos cuestionar cuál sería su rol en las artes visuales, ya que, "La llegada masiva de soluciones de IA ha despertado la preocupación del sector cultural pues se ha extendido la idea de que esta tecnología puede sustituir la creación humana" (Ballesteros, I, 2023, p. 12).

Por lo tanto, el desafío que enfrenta la Filosofía del Arte es pensar esta expansión de las formas de expresar y crear arte. Cuestionar el papel de las IA's Generativas ayudaría, incluso, a ampliar el concepto de arte y prácticas artísticas.

(...) práctica artística en la que el artista utiliza un sistema, que puede ser un sistema de lenguaje natural, un programa de ordenador, o cualquier tipo de instrumento que interactúe con cierto grado de autonomía en el resultado final de la obra de arte. (Ballesteros, I, 2023, p.3)

Podemos pensar, de momento al menos, que las IA's Generativas plantean un desafío en potencia, ya que están constantemente actualizando sus funciones, y concluir que, como sucedió con la irrupción de la fotografía, estas tecnologías no pueden sustituir la creación humana por ahora. El humano crea desde la experiencia y desde el querer, por lo que hay una intención en crear algo, en aplicar cierta técnica una elección de materiales y es esto lo que una IA no

puede replicar.

Las producciones visuales generadas por IA's Generativas plantean desafíos para el campo de las Artes Visuales, la Filosofía del Arte y la Estética. Nos invitan a repensar categorías clásicas de arte y revisar los conceptos de originalidad, autoría y autenticidad por mencionar algunos.

Sin embargo, consideramos que las IA's Generativas están lejos de desplazar la práctica artística. Incluso proponemos verlo de una forma un poco más optimista, recordando lo que pasó con la fotografía en su momento, observando que fue una tecnología que irrumpió en el mundo de las artes visuales, cuestionó sus parámetros y puso en duda la práctica artística, hasta finalmente insertarse bajo una categoría técnica propia.

Las IA's Generativas están constantemente actualizando sus funciones por lo que es difícil dar una sentencia sobre su futuro. En este sentido, el desarrollo tecnológico que decanta en las IA's nos obliga a cuestionarlas y, al mismo tiempo, a repensar el futuro de las artes.

Referencias Bibliográficas

- Adorno, T. W. y Horkheimer, M.** (1994) *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Editorial Trotta. Madrid
- Albar Mansoa, P. J.** (2023) *La inteligencia artificial de generación de Imágenes en arte: ¿Cómo impacta en el futuro del alumnado en Bellas Artes? Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico ENCUENTROS*, p. 145-164. Universidad Complutense de Madrid.
- Ballesteros, I.** (2023) *LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA CREACIÓN ARTÍSTICA. Cómo funciona la creación y el mercado de la IA Generativa*. Observatorio Cultura y Comunicación-Fundación Alternativa. ISSN:2659-515X
- Benjamín, W.** (2003) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editorial ITACA. México.
- Bernaschina, D.** (2023) *Artes mediales e inteligencia artificial: la crisis de la ética y la precariedad laboral en el campo artístico-digital*. Revista Avenir 2023,7,1-ISSN 2590-8758
- Bourriaud, N.** (2009) *Postproducción*. 3º Edición Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires.
- Casar Corredera, J. R.** (2023) *Inteligencia Artificial Generativa*. Anales de la Real Academia de Doctores de España Editorial. Volumen 8, número 3-2023, p. 475-489.
- Ciberespacio y resistencias. Exploración en la cultura digital*. María Cristina Alonso, Sheila Amado, Rafael da Bouza, José Cabrera Paz, Franco Iacomella, Silvia Lago Martínez, Ana Ma Rotias, Laura Marotias, Mirta Mauro, Guillermo Movia, Natalia Ortiz Maldonado, Rocío Rueda Ortiz, Marilina Winik, Mariano Zukerfeld. 1ra ed. - Buenos Aires: Hekht Libros, 2012.
- Dickie, G.** (2005) *El círculo del arte*. Barcelona: Paidós, 2005. Traducción de Francisco López Martín.
- Debord, G.** (1995) *La Sociedad del espectáculo*. Ediciones Naufragio. ImprentaQuattrocento, Santiago de Chile.
- Fallas Vagas, F.** (2024) “Luces y sombras de la Inteligencia Artificial: ética, crimen organizado, justicia, industria cultural y minimalismo cognitivo”. Artículo *Revista Estudios* ISSN:1659-3316. Universidad de Costa Rica. Instituto Tecnológico de Costa Rica, San José, Costa Rica.
- García Villaran, A.** [Antonio García Villarán] (2022) *IA (Inteligencia Artificial) GANA UN CONCURSO DE PINTURA. ARTE*. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=PUJFyst8tzA&list=PLY7eyat5lhjomF6Os17DL7C4Zg2nNNLak&index=2>
- Gombrich, E.H.** (1999) *La Historia del arte*. Editorial Diana S.A. de C.V, México. ISBN 968-13-3200-8
- Graubard, S.R.** (2022) *El nuevo debate sobre la Inteligencia Artificial. Sistemas simbólicos y redes neuronales*. Gedisa Editorial, S.A. Barcelona, España.
- Harari, Y, N.** (2024) *Nexus. Una breve historia de las redes de información desde la Edad de Piedra hasta la IA*. Penguin Random House Grupo Editorial, S.A.U. Buenos Aires.
- Horkheimer, M y Adorno, T.W.** (1994) *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos Filosóficos*. Colección Estructuras y Procesos. Serie Filosofía. Editorial Trotta S.A. Madrid
- Mansoa, J.** (2023) “La inteligencia artificial de generación de imágenes en el arte: ¿Cómo impacta en el futuro del alumnado en bellas artes?”. *Encuentros- Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*. Universidad Nacional Experimental Rafael María Baralt Maracaibo, Venezuela. ISSN:2343-6131/ISSN-e: 2610-8046.
- Méndez Palma, J.T y Morales Marin, R.** (2008) *Inteligencia Artificial: Métodos, técnicas y*

aplicaciones. Universidad de Murcia. Editorial McGRAW-HILL/INTERAMERICANA DE ESPAÑA, S. A. U, Madrid-España.

Real Academia Española- RAE (2025). [https://dpej.rae.es/lema/inteligencia-artificial-\(ia\)](https://dpej.rae.es/lema/inteligencia-artificial-(ia)).

Russell, S. y Norvig, P. (2004) *Inteligencia Artificial. Un enfoque moderno, segunda edición*. PEARSON EDUCACIÓN, S.A., Madrid, 2004. ISBN:84-205-4003-X.

Sadin, E. (2020) *La inteligencia Artificial o el desafío del siglo. Anatomía de un antihumano radical*. 1ª ed.- Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra, 2020. Caja Negra Editora.

Cómo citar este artículo:

Ruiz Bailón, V. (2025). El arte en la Era de las IA: reflexiones sobre su irrupción tecnológica. ***Trazos-Revista de estudiantes de Filosofía***, 1(9)122 - 132

