GESTOS ALGORÍTMICOS (III)—una visión de la IA en las artes plásticas—

Andrea Zamora Mennigke y Álvaro Zamora

Nota: estas reflexiones sobre IA en las artes plásticas se ofrecen aquí en cinco entregas consecutivas. Han sido elaboradas por los autores a partir de los planteamientos desarrollados por ellos para una Aula Encendida de AICA-Costa Rica, realizada en octubre del año 2026. En dicha actividad también se ha hecho referencia a tópicos que no han sido incluidos en esta columna. Nuestra visión, lejos de agotar problemática tan compleja, solo pretende iluminar su riqueza, invitar a investigar sobre su actualidad, sus posibilidades y, asimismo, reflexionar sobre sus implicaciones en la organización cultural, en la ética, en la productividad y el impacto de la IA sobre la vinculación de la fuerza de trabajo y los medios de trabajo en las artes.

Note: these reflections on AI in the visual arts are presented here in five consecutive installments. They have been developed by the authors based on ideas they originally formulated for an *Aula Encendida* (an “Enlightened Classroom” session) organized by AICA-Costa Rica in October 2026. That event also touched upon topics not included in this column. Far from exhausting such a complex subject, our perspective aims only to shed light on its richness, to encourage further inquiry into its current state and potential, and to reflect on its implications for cultural organization, ethics, and productivity—as well as the impact of AI on the relationship between the workforce and the means of production within the arts.

TERCERA ENTREGA

Generación: músculo, imágenes y lenguaje

El núcleo interpretativo de Ladrière en que nos hemos inspirado radica en que la tecnología altera de forma irreversible y total a las culturas. Genera con ello problemas nuevos y formula —correlativa o dialécticamente— sus respectivas respuestas de sentido.

En este punto aparece, a nuestro juicio, el núcleo de la discusión. La IA puede ser extraordinariamente eficaz al resolver ciertos problemas formales: calcular una estructura, producir variaciones de una composición, explorar distribuciones espaciales o proponer soluciones para configurar eficientemente una forma tridimensional. Esa eficacia depende del problema, de los datos y de los criterios empleados. No es, simplemente, una omnipotencia tecno-matemática. Pero incluso con esa cautela, el contraste con nuestras viejas expectativas sobre el arte resulta significativo.

El arte no se limita a resolver problemas previamente formulados; es más, ni siquiera se debe definir en esos términos. Como sucede en otras actividades humanas, a veces se hace visible que un reto o problema artístico estaba mal planteado; otras, se introduce una inquietud que no sabíamos reconocer, o simplemente se vuelve extraña una vieja costumbre, se descubre una contradicción o cambia la forma en que una sociedad se representa a sí misma. En nuestra encrucijada histórica, la IA se sitúa en el meollo de tal problemática.

La obra de arte no siempre se ofrece como una respuesta o alternativa para algo, aunque siempre puede alterar las preguntas disponibles en determinado contexto o lugar. En ese sentido, la creación artística coadyuva en la apertura de fisuras en lo que socialmente parecía obvio. Pero ahora debemos preguntarnos: ¿puede un sistema generativo participar

en ese proceso? Interrogante álgida parece esa. Nos parece prematuro clausurarla con una afirmación absoluta.

Por otra parte, resulta evidente que todo sistema puede producir combinaciones inesperadas, hacer visibles relaciones que el usuario no había previsto o contribuir a que surjan nuevas preguntas. Digámoslo: es precisamente ese tipo de problemas lo que ha movido el interés de esta Aula Encendida; lo que nos ha convocado en este lugar.

Que la IA pueda considerarse como una especie de actor en un nuevo procesos histórico de las artes no significa que experimente la crisis histórica, el dolor o la finitud que puede poner en juego.

La diferencia entre producir una forma perturbadora y padecer aquello que esa forma expresa sigue siendo más humanamente relevante que filosóficamente comprensible, aunque no se resuelvan todos los debates sobre la originalidad y derechos de autoría debidos a su utilización.

Queremos en este punto formular provisionalmente una hipótesis: la persona introduce –o reconoce– una crisis de sentido pero, aunque en un primera acercamiento pareciera que el nuevo sistema productivo solo amplía el campo de sus posibles configuraciones materiales y formales, la realidad es que también altera, de forma profunda, los criterios de valoración y, con ello, todas las prácticas artísticas (y culturales) coetáneas.

La relación que ello supone no siempre será tan ordenada. A veces la herramienta desencadenará la idea; de cuando en cuando la idea dirigirá a la herramienta; en otras ocasiones, seguramente, el resultado nos obligará a revisar el proyecto inicial. La *colaboración* –llamémosla así, analógicamente y de forma provisional– puede ser real sin que por ello debamos atribuir a la máquina una experiencia humana del sentido.

Seguramente el mercado definirá como valioso un objeto por

razones que poco tienen que ver con lo que, con Heidegger, llamaremos *poiesis*. Al mercado no le importa la belleza en si ni el arte en tanto tal. Prefiere el objeto insólito, una imagen espectacular o una provocación calculada en tanto pueden adquirir notoriedad y precio. La IA podría multiplicar esa lógica, aunque no sea su origen.

Aquí vuelve a cobrar importancia la advertencia kantiana: el juicio estético no se deja reducir a un cálculo científico. La eficacia de un procedimiento no decide, por sí misma, el valor de una obra.

Implicaciones multidimensionales

La velocidad de la implantación algorítmica ha rebasado las estructuras institucionales del arte, provocando fricciones en varios niveles estructurales. Por eso, las consecuencias de la IA no se limitan al taller ni a la discusión sobre el gusto; ni siquiera a la generación de hechos o actividades externas pero vinculadas necesariamente con el arte, como es el caso de esta actividad de AICA-Costa Rica.

Los efectos del la IA en el contexto del arte también atañen a las condiciones de trabajo, la autoría y la circulación de imágenes.

Los modelos generativos se *entrenan* con grandes conjuntos de datos, y el uso de obras protegidas sin consentimiento, atribución o compensación ha suscitado conflictos entre artistas, empresas y titulares de derechos.

La discusión no puede reducirse a la idea de que toda utilización de una obra *para entrenar* un modelo es idéntica, ni a la conclusión opuesta de que la innovación tecnológica vuelve irrelevante el derecho de los creadores.

Hay cuestiones diferentes que conviene no confundir: qué materiales se utilizaron para entrenar un modelo; si ese uso

está permitido por la legislación aplicable, y si un resultado reproduce o imita de manera problemática una obra o un estilo; y asimismo, qué intervención humana puede reconocerse en la obra terminada

Las respuestas varían según la jurisdicción y los hechos concretos. En Estados Unidos, por ejemplo, las decisiones y orientaciones sobre la protección de resultados generados con IA han insistido en la importancia de la autoría humana. Pero no se considera que deba transformarse esa orientación en una regla simplista que resuelva todos los casos. En Europa, las obligaciones de transparencia y las reglas de propiedad intelectual forman parte de un marco normativo más amplio y en evolución; no equivalen a una solución universal del conflicto.

Lo que está en juego es también económico. Si las obras de miles de creadores contribuyen a sistemas comerciales capaces de generar imágenes en segundos, mientras esos creadores no tienen capacidad efectiva para conocer, autorizar o negociar el uso de sus trabajos, cabe hablar de un problema de asimetría y de posible *desposesión sistemática*.

Esa expresión —*desposesión sistemática*— puede servirnos para denotar fenómeno tan complejo, pero siempre y cuando no se use como una etiqueta que sustituya el análisis y la crítica de las condiciones que lo hacen posible.

Conviene en este punto mencionar herramientas defensivas (del abuso en cuanto a utilización de IA) como *Glaze* y *Nightshade*. No hacen exactamente lo mismo: *Glaze* busca dificultar la imitación automatizada de un estilo; *Nightshade* pretende perturbar el aprendizaje de modelos mediante datos manipulados. Las mencionamos aquí porque, desde la perspectiva de Ladrière se trataría de respuestas técnico-tecnológicas a un conflicto que también es jurídico, económico y político. No conviene presentarlas como escudos infalibles, sino como indicios de que la comunidad artística no acepta pasivamente

las condiciones en que se desarrolla esta transformación.

Las regulaciones, por importantes que sea o parezcan, no resolverán por sí sola el problema estético. Una obra podrá ser legal y a la vez trivial; una imagen puede haber sido generada con procedimientos legítimos y carecer de interés artístico.

La crítica de arte no puede eludir la justicia cuando intenta aprehender, analizar y juzgar las condiciones de producción. Por eso debemos mantener juntas ambas preguntas: ¿qué valor tiene lo que vemos? y ¿bajo qué relaciones de trabajo, apropiación y poder llega la obra de arte a existir y a circular?