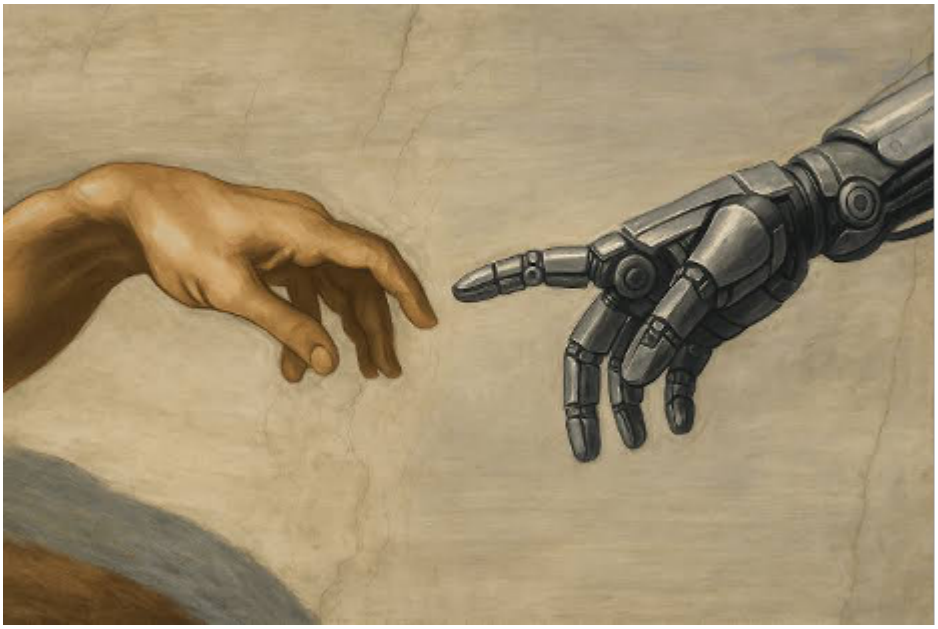
GESTOS ALGORÍTMICOS (I)- una visión de la IA en las artes plásticas-

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[i] 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.

[i] La coautora de esta columna –Andrea Zamora Mennigke– es profesional en el campo de la computación y está acreditada como crítica de arte, *status* nacional, por AICA-Costa Rica.



PRIMERA ENTREGA

Liminar: un problema abierto

La utilización de inteligencia artificial (IA) en las artes plásticas ya no debe ser considerada como un mero recurso técnico experimental. Estamos ante una transformación profunda del quehacer artístico que no solo afecta los procedimientos o formas de elaboración, sino también las ideas con que reconocemos una obra, atribuimos una autoría y juzgamos el sentido de lo que se nos presenta como arte.

Nos atrevemos a afirmar, por tanto, que se trata de una transformación *ontológica*; mas no en el sentido de que la esencia del arte haya cambiado o porque exija una definición revolucionaria y novedosa que la distinga radicalmente de la tradición, sino porque debido a la IA sus fronteras y condiciones de existencia están siendo puestas en cuestión.

Como bien sabemos, históricamente se ha desarrollado y

privilegiado en Occidente la idea de que el arte constituye un refugio de la subjetividad pura, la materialidad táctil y la intencionalidad humana.

La mano trabaja, un aprendiz se familiariza con el oficio, el artista toma decisiones que definen su estilo. Contra todo ello colisiona ahora un recurso incuestionable e ineludible: la automatización matemática convertida en tecnología para cuestionar, material, conceptualmente y de forma más directa que inesperada, el núcleo de esa tradición.

La algoritmia de la IA está alterando, ciertamente, el universo creativo del arte. Utilizando la IA, una imagen artística puede surgir de instrucciones verbales y de operaciones estadísticas; una forma escultórica puede calcularse antes de ser materializada; una instalación puede modificar su apariencia según los datos que recibe del entorno. ¿Qué queda entonces del gesto artístico? ¿Qué cambia cuando una parte del trabajo que atribuíamos al artista se desplaza hacia un sistema que no comparte nuestra experiencia corporal del mundo?

No intentamos responder aquí a todas esas preguntas. Solo proponemos que se aborden desde una idea de Jean Ladrière, expuesta en *El reto de la racionalidad* (1970): la ciencia y la tecnología no se limitan a proporcionar instrumentos nuevos; también *desestructuran* formas culturales existentes y, al mismo tiempo, abren posibilidades que antes no estaban disponibles.

Ampliemos un poco más tal criterio. La tecnología rompe y habilita. Su efecto no es únicamente negativo, pero tampoco es necesariamente emancipador. Depende aún, en gran medida, de las prácticas que sustituye, así como de las que hace posibles y de las decisiones humanas que organizan su uso.

Desde ese enfoque general es posible ubicar y describir algunos mecanismos de la IA aplicada a las artes plásticas,

sus mutaciones estéticas y ciertas encrucijadas éticas, económicas y jurídicas.

No pretendemos ahora dictar sentencia sobre el arte del futuro, sino discutir sobre lo que, merced a la IA, estamos dispuestos a llamar creación y cuáles responsabilidades no deberíamos delegarle.

Retengamos esta idea: Ladrière postula que la ciencia y la tecnología actúan como sistemas autorregulados, que intervienen de doble forma en las culturas: 1- desestructurando sus formas tradicionales y, en paralelo, 2- prefigurando horizontes de posibilidad inéditos, los cuales suponen medios, hechos y problemas específicos.

¿Qué hace la IA?

Conviene hacer una distinción sencilla, dado que los sistemas de inteligencia artificial no constituyen una tecnología única.

Hay modelos capaces de generar *presuntas obras de arte* a partir de instrucciones textuales; también hay sistemas que intervienen en procesos de diseño tridimensional y dispositivos que responden a variables de un espacio físico. No todos funcionan de la misma manera. Por eso, la clasificación divulgativa de Arend Hintze puede servirnos como mapa inicial para comprender el abanico de sus posibilidades.

Hintze establece cuatro categorías: *máquinas reactivas*, *máquinas de memoria limitada*, *sistemas con teoría de la mente* y *sistemas autoconscientes*. Las precisamos brevemente:

a. *Máquinas reactivas*: sistemas basados estrictamente en la percepción presente. No almacenan recuerdos ni procesan experiencias previas. Un ejemplo canónico son los programas de ajedrez primitivos (como *Deep Blue*). En la plástica, equivalen a los *softwares* de filtrado algorítmico básico, que reaccionan

de manera unívoca a un estímulo o comando físico del usuario.

b. *Máquinas de memoria limitada*: modelos capaces de procesar datos históricos de forma transitoria para ejecutar inferencias complejas. A este grupo pertenecen los Modelos de Lenguaje Grandes (LLMs) como ChatGPT, y las Redes Generativas Antagónicas (GANs) como Midjourney o DALL-E. El estado del arte actual de la IA aplicada a las artes plásticas se ubica de forma exclusiva en este peldaño.

c. *Teoría de la Mente*: sistemas (aún en fase experimental) capaces de modelar los estados mentales, emocionales y las intenciones del entorno humano para interactuar socialmente.

d. *Autoconciencia*: Una fase puramente teórica donde las máquinas poseerían una conciencia interna y una noción del "yo".

Esa distinción resulta orientadora, pero no debe tomarse como una descripción exhaustiva de las arquitecturas actuales ni como una escala evolutiva universal. En las aplicaciones generativas que hoy nos ocupan, los modelos aprenden regularidades a partir de grandes conjuntos de datos y producen resultados mediante cálculos probabilísticos.

No debemos imaginar que dentro de la máquina (*hardware*) se encuentra una galería de imágenes que esta copia una por una. Tampoco conviene atribuirle, sin más, una comprensión humana de lo bello, lo doloroso o lo trágico. Los sistemas de IA pueden identificar relaciones, producir variaciones y responder de maneras complejas lo que se le plantea. Pero de ello no se sigue que la IA experimente, como nosotros, el significado de lo que genera.

Se podría pensar, por eso, que en las artes plásticas esos sistemas se emplean de forma instrumental; que solo sirven para generar imágenes, explorar variantes formales, intervenir en el modelado tridimensional y producir entornos

audiovisuales cambiantes. Algunas propuestas se quedarán en la pantalla; otras terminarán en impresiones, objetos, esculturas o instalaciones.

La oposición entre lo digital y lo material no es absoluta: una imagen algorítmica puede adquirir cuerpo, y una obra hecha con técnicas tradicionales puede incorporar procesos digitales.

El cambio no consiste sencillamente en que desaparece *la mano* del artista, sino en que se redistribuyen las tareas, las decisiones y las competencias que intervienen en la producción.

Aquí surge una primera pregunta incómoda: si una persona formula instrucciones, selecciona resultados, descarta miles de alternativas y decide qué mostrar, ¿es autora, operadora, editora, curadora o algo distinto?

La respuesta no puede depender solo del nombre de la herramienta. Deberá examinarse qué decisiones ha tomado efectivamente esa persona-artista, qué aporta realmente al resultado y de qué modo asume la responsabilidad por él. Esa distinción resulta orientadora, pero no debe tomarse como una descripción exhaustiva de las arquitecturas actuales ni como una escala evolutiva universal.