El paradigma del arte en la era de la inteligencia artificial: análisis semiótico de la estética visual futurista de la obra Théâtre D'opéra Spatial

The Paradigm of Art in the Age of Artificial Intelligence: A Semiotic Interpretation of the Futuristic Visual Aesthetics in Théâtre D'opéra Spatial

Nancy Mena-Fallas[*]

RESUMEN

Este artículo presenta un análisis semiótico de *Théâtre D'opéra Spatial*, la primera obra de arte generada mediante inteligencia artificial (IA) que obtuvo el primer puesto en un concurso pictórico en Estados Unidos. Ante la posibilidad de acceder libremente a diversos softwares de IA, se vuelve cada vez más relevante examinar las manifestaciones culturales que surgen a partir de estas tecnologías. Desde una perspectiva semiótica, el estudio explora cómo *Théâtre D'opéra Spatial* (2022) construye significado mediante sus signos visuales y estructuras simbólicas,

* Licenciatura en Filología Española, Universidad Autónoma de Centro América (UACA). Bachiller en Filología Clásica, Universidad de Costa Rica (UCR). San José, Costa Rica. Correo electrónico: nmenaf@esuaca.ac.cr

situando la obra dentro de discusiones más amplias sobre la representación estética y la mediación tecnológica. La obra suscitó el debate ético sobre el desarrollo del arte a través de la IA y sobre cómo estas creaciones pueden reflejar la visión de la sociedad, sus aspiraciones y temores respecto al avance tecnológico presente y futuro, paradójicamente expresados a través de las propias producciones artísticas generadas por IA.

Palabras claves: INTELIGENCIA ARTIFICIAL, ARTE GENERATIVO, SEMIÓTICA, ESTÉTICA VISUAL, CULTURA DIGITAL

ABSTRACT

This article presents a semiotic analysis of *Théâtre D'opéra Spatial*, the first AI-generated artwork to win first place in a painting competition in the United States. Within the current context of public access to various AI software, it becomes increasingly relevant to examine the emerging cultural manifestations produced through these technologies. From a semiotic perspective, the study explores how *Théâtre D'opéra Spatial* (2022) constructs meaning through its visual signs and symbolic structures, situating the work within broader discussions on aesthetic representation and technological mediation. The artwork sparked the ethical debate on the development of art through artificial intelligence and on how such creations can embody society's visions, aspirations, and fears regarding present and future technological progress—paradoxically reflected through the very artistic productions generated by AI.

Keywords: ARTIFICIAL INTELLIGENCE, AI-GENERATED ARTWORK, SEMIOTICS, VISUAL AESTHETICS, DIGITAL CULTURE

Recibido: 1 de junio de 2026
Aceptado: 31 de julio 2026

¿Puede la tecnología crear arte? Cuestionando el concepto "artista" en la era digital

Ciertamente, la asociación entre el arte y la tecnología no es novedosa. Desde hace décadas, en distintas expresiones artísticas ha sido frecuente la experimentación de los creadores con nuevas herramientas e insumos tecnológicos con el fin de desarrollar nuevas piezas (Alsina, 2004, p. 3). En la danza, por ejemplo, el uso de juegos de luces, música grabada (en vez de una orquesta en vivo) y hasta la inclusión de animación digital como complemento en coreografías con bailarines humanos ha sido una práctica que va más allá de una moda o de un mero recurso accesorio.

Ahora bien, con el desarrollo y evolución de la inteligencia artificial (IA), los artistas y diseñadores gráficos han encontrado, en particular, nuevas formas de expresión. Pero ¿qué es, en sí, la IA? En palabras concisas, se ha conceptualizado en los siguientes términos:

> La inteligencia artificial se define como "la noción de que una computadora puede imitar o emular los procesos de pensamiento de un ser humano y demostrar inteligencia por medio de la acción" (Elson, 2014, como se citó en Guevara, 2018, p. 32).

Pese a ello, una de las funciones más curiosas que se le han dado a la IA no ha estado relacionada precisamente con incentivar la producción o desarrollar aplicaciones tecnológicas de avanzada, sino que se ha buscado la experimentación artística, un campo en el que difícilmente se consideraba posible la intervención de una máquina para la creación de una obra. Uno de estos artistas que ha utilizado la IA para crear obras de arte es Jason M. Allen, un diseñador de videojuegos con sede en Colorado.

En 2019, Allen causó un gran revuelo en la comunidad artística cuando ganó el primer premio en la categoría de arte digital en la Feria Estatal de Colorado. En la figura 1 se aprecia obra *Théâtre D'opéra Spatial*, creada utilizando "Midjourney": un modelo de arte de IA generativa a partir de instrucciones textuales. Tras revelar el uso de esta tecnología, su éxito abrió un intenso debate que planteó preguntas importantes sobre la relación entre la

tecnología y el arte, y las implicaciones de la IA en el futuro del arte (Art Incarnate, 2024), especialmente frente al genio artístico humano que siempre se ha considerado esencial como agente creador.

Figura 1

Obra ganadora del premio en la categoría Arte Digital



*Nota***.** Fotografía de la obra *Théâtre D'opéra Spatial* de Allen, durante la exposición pictórica en la Colorado State Fair, junto al listón que la acredita como ganadora del 1° lugar y la etiqueta de obra en la que aparece Jason Allen como autor, por Dagny McKinley, 2023, Hyperallergic. https://hyperallergic.com/757769/ai-beats-out-human-artists-at-art-competition/

Aunque Allen, en efecto, fue responsable de introducir los comandos de texto (*prompts*, en inglés) que en última instancia generaron la obra ganadora, esto implicó un esfuerzo creativo y práctico bastante reducido en comparación con los otros artistas que compitieron en la categoría y emplearon formas tradicionales. Asimismo, podría haberse dado el caso –como sucede actualmente con las facultades alcanzadas por otra famosa IA generadora de texto: ChatGPT– que incluso los *prompts* pudieran haber sido generados por modelos de lenguaje, lo que deshumanizaría por completo el proceso creativo artístico y distorsionaría gravemente la percepción humana del significado detrás de una imagen. Surge así la pregunta: ¿puede haber arte sin un artista?

Este cuestionamiento es crucial con respecto a la naturaleza de la obra de arte, pues para muchas personas de la comunidad artística a nivel mundial, si el proceso creativo se vuelve cada vez más automatizado y se reduce el papel del artista, se corre el riesgo de que se pierda la esencia misma del arte y, así, las obras resultantes carecerían de la sensibilidad y el significado que solo pueden aportar los seres humanos.

No obstante, no debe perderse de vista que el arte es subjetivo y un medio de expresión, por lo que no es el componente humano de la autoría o creación el único factor que lo hace distintivo:

> Sin duda, apreciar gran parte del arte es una actividad exigente. Es necesario mirar, escuchar y leer, por supuesto. También se debe ensayar interpretaciones alternativas de lo que se percibe; incorporar conocimientos relevantes sobre la autoría, el género y la historia; e improntar (sic) todo el proceso con asociaciones personales, siempre que sean pertinentes. En la escultura, la arquitectura y la arquitectura del paisaje, la actividad incluye además una cantidad considerable de movimiento físico. (McIver, 2010, p. 39).

Esto significa que el disfrute y la apreciación estética, lúdica o crítica por parte de los seres humanos también juega un papel fundamental en el concepto mismo del arte. Además, la irrupción tecnológica en la práctica artística no es novedosa, como ya hemos dicho, y ha causado polémica, dudas y temores, en repetidas ocasiones: cuando se introdujo la fotografía, se temía que pudiera interrumpir y posiblemente destruir completamente el mercado de las bellas artes. Sin embargo, no resultó ser el caso. La ilustración tradicional y la fotografía coexisten actualmente en círculos artísticos y tienen un conjunto único de beneficios y desafíos que dan lugar a un arte único en ambos medios. Esto también fue el caso para el arte digital cuando se introdujo por primera vez; hubo un acalorado debate en la comunidad artística sobre si el arte digital abarataría o reemplazaría el proceso de creación de arte tradicional.

La introducción de la inteligencia artificial no es fundamentalmente diferente de la fotografía o el arte digital en este sentido (Ghosh y Fossas, 2022, p. 5). Esta equiparación que realizan ambos autores con otras herramientas tecnológicas es una

opinión con la cual se coincide en este caso, máxime por el hecho de que la IA no funciona por sí misma si no hay un humano detrás empleándola, escribiéndole instrucciones o programándola para que programe a otra IA a su vez; caso contrario, quedaría relegada al mismo nivel que una cámara fotográfica DSRL apagada y guardada en un rincón del cuarto del fotógrafo.

Es posible que, incluso, el uso de la IA en el arte, al simplificar el proceso de producción, lo vuelva atractivo a más personas que tal vez han deseado involucrarse en el mundo del arte y crear sus propias obras, sin tener todas las herramientas o una esmerada formación académica en Bellas Artes. Ghosh y Fossas (2022) coinciden con esta consideración, pues señalan:

> El crecimiento del arte digital como medio es una comparación especialmente acertada con la introducción de la IA. Cuando las plataformas de intercambio de arte, como DeviantART, se hicieron populares y las herramientas de arte digital se hicieron más accesibles, más personas comenzaron a crear arte digital para compartir públicamente con el mundo (p. 5).

No obstante, lo anterior no implica necesariamente la democratización del arte, puesto que siempre se va a requerir de algún grado de formación técnica y artística para poder crear las obras, así como acceso a las diferentes IA de paga mediante las cuáles se puede experimentar y desarrollar piezas de arte digital.

Lo que sí se puede predecir es un crecimiento o, al menos, una ampliación en el público meta espectador, que podría interesarse por primera vez en este tipo de producciones y no ya en el arte elaborado con técnicas tradicionales, por lo que el factor estético y la predilección por ciertas técnicas –como lo sería, en este caso, el uso de la IA– podrían ser condicionantes más que significativos para el auge o caída de esta nueva forma de expresión, con la cual muchos artistas en todas partes del planeta ya han estado experimentando desde sus computadoras, como testimonian las redes sociales que se han visto saturadas con estas creaciones que inundan la web desde inicios del 2023.

Théâtre D'opéra Spatial a la luz de la semiótica del arte

Ahora bien, para entrar de lleno en el análisis de la obra *Théâtre D'opéra Spatial,* que dio pie al intenso debate anterior, es importante comenzar definiendo el género mismo al que se alude en el título: "space opera", el cual es un subgénero de la ciencia ficción que se centra en aventuras épicas y emocionantes en un contexto de viajes espaciales y batallas intergalácticas. A menudo, presenta elementos dramáticos, como conflictos cósmicos, héroes intrépidos y villanos malvados, y se desarrolla en mundos imaginarios o en un futuro lejano.

Este término compuesto se originó en la década de 1940, inicialmente con una connotación negativa, como una forma de referirse a las historias (en alusión al término inglés para telenovela: *soap opera*) de ciencia ficción que presentaban dramas grandilocuentes y hasta absurdos o ridículos, con una mezcla de personajes humanos y monstruosos, que de alguna forma funcionaban bien dentro de los límites de la llamada "ciencia ficción". (Arroyo, 2020, pp. 808).

Uno de los aspectos clave de la *space opera* es, indiscutiblemente, la exploración del espacio, un viaje en que los personajes se enfrentan a peligros desconocidos y descubren nuevas formas de vida y tecnologías avanzadas. Además, la *space opera* a menudo se centra en la lucha del bien contra el mal, en la que los héroes luchan contra villanos megalómanos, gobiernos opresivos o alienígenas invasores. Otro elemento importante de la *space opera* es el enfoque en el suceso que desencadena los acontecimientos que marcan las acciones de los protagonistas y sus relaciones interpersonales. La mayoría de las veces, los héroes de la *space opera* son personajes complejos y multidimensionales que experimentan conflictos internos y externos mientras luchan por sus ideales y sobreviven en un entorno hostil (Arroyo, 2020, p. 816)

La *space opera* también se caracteriza por su uso de la tecnología avanzada y futurista, en la que se presentan naves espaciales, armamento avanzado y dispositivos que desafían las leyes de la física. Este elemento se utiliza no solo para hacer la historia más emocionante, sino también para presentar una visión del futuro

tecnológico de la humanidad. En la cultura popular, la saga de *Star Wars* de George Lucas es probablemente el ejemplo más icónico de *space opera* en la historia de la cinematografía, aunque también la serie de *Star Trek* es un referente muy significativo de la pantalla chica para muchos.

Tomando en cuenta lo anterior, el título de la obra *Théâtre D'opéra Spatial* se traduce literalmente como: *El teatro de la ópera espacial* y, si se observa en detalle en la Figura 2, el título se ajusta como una perfecta descripción textual de lo representado pictóricamente: un grupo de personajes con recargados ropajes observa por una especie de ventana o de panóptico un paisaje futurista, a la vez que la composición parece ser la típica de una ópera tradicional, lo que produce un interesante juego metaléptico, entre el parangón que asemeja el género *space opera* con una escena tradicional operística. La obra, que (según reconoció el propio Allen) fue generada por la IA "Midjourney", es una imagen bidimensional digital producida por dicho modelo de IA, la cual es capaz de generar imágenes a partir de los *prompts* o instrucciones textuales que el usuario (artista) provee.

Figura 2

Obra Théâtre D'opéra Spatial



Nota. La obra *Théâtre D'opéra Spatial* de J. Allen, desarrollada con "Midjourney", por Jason M. Allen, 2024, Art Incarnate. https://www.jasonmallen.com/space-opera-theater

Ahora bien, para proceder con el análisis desde la perspectiva de la semiótica del arte, se empleará, en esta ocasión, el planteamiento teórico de Umberto Eco (2007), del cual se analizarán puntualmente los dos primeros parámetros de producción sígnica de su tipología en relación con la obra en estudio: el trabajo físico requerido para producir la expresión (que da lugar a las categorías de Reconocimiento, Ostensión, Réplica e Invención) y el modo en que la expresión es correlacionada con el contenido (por *ratio facilis* o por *ratio difficilis*).

Con respecto al primer parámetro surge una curiosa interrogante, pues Eco habla de "trabajo físico" producido por la naturaleza o por la acción humana, por lo que cabe preguntarse: ¿el arte generado por una inteligencia artificial y creado de forma digital sería ajeno a ese parámetro de producción sígnica? La respuesta es: no. Necesariamente hay una acción física articulada por un ser humano para poner en marcha la producción digital por medio de la inteligencia artificial. A manera de confirmación, tenemos el ejemplo de este primer parámetro y la categoría de reconocimiento en relación con otra forma ya comentada de tecnología que, en el siglo XIX, significó un impacto para el mundo de la pintura: la fotografía.

Su aparición como técnica innovadora planteó cuestionamientos similares respecto de la relación entre técnica, autoría y producción artística, pues introdujo un nuevo mecanismo de creación de imágenes que no dependía exclusivamente de la ejecución manual del artista. Sin embargo, lejos de excluirla del ámbito artístico, la fotografía produjo una reorganización de las formas de representación visual y obligó a replantear los criterios mediante los cuales se comprendía la creación artística.

Al respecto, Benjamin (2003) sostiene que dicha disputa entre la pintura y la fotografía no debe entenderse únicamente como un debate sobre el valor artístico de ambos medios, sino como la manifestación de una transformación histórica mucho más profunda:

> La disputa en que se empeñaron la pintura y la fotografía en el transcurso del siglo XIX acerca del valor artístico de sus respectivos productos da ahora la impresión de una disputa

> errada y confusa. Ello no habla en contra de su importancia; por el contrario, podría más bien subrayarla. En efecto, esta disputa fue la expresión de una transformación de alcance histórico universal de la que ninguno de los contrincantes estaba consciente. La época de la reproductibilidad técnica del arte separó a éste de su fundamento ritual; al hacerlo, la apariencia de su autonomía se apagó para siempre. Pero el cambio de función del arte que venía con ello estuvo fuera del campo de visión de ese siglo. Fue algo que también al siglo XX, que ha vivido el desarrollo del cine, se le escapó por un buen tiempo (p. 63).

Precisamente, la reflexión de Benjamin (2003) acerca del impacto de la fotografía en la creación de la técnica de la imagen permite reforzar el planteamiento de Eco, para quien el reconocimiento ocurre cuando un objeto o evento es visto como la expresión de otra cosa debido a su relación con su propia causa. Este concepto es fundamental en el arte, y se observa desde las huellas prehistóricas hasta las fotografías modernas. La huella, que, según Eco (2007, p. 226) actúa por *ratio difficilis*, es lo que permite proyectar hacia atrás posibles causas de la expresión. Como puede notarse, el reconocimiento implica la acción del destinatario, receptor o público. Tal y como le pasó al jurado de la feria de arte en Colorado, hubo un reconocimiento del concepto "obra de arte" como tal en el cuadro de Allen y una identificación con la representación.

Es fácil reconocer que aparecen figuras humanoides representadas; la forma de un escenario (incluso al estilo de los decorados clásicos de la ópera); lo que parece ser un ambiente espacial bastante difuso (que recuerda al de alguna ciudad planetaria típica de las películas de ciencia ficción) y el hecho de que dicha composición actúa como conjunto armonioso y apelativo. Sin embargo, en la representación hay algo aún más orgánico y sencillo con lo cual identificarse: la contemplación. Las figuras humanas del cuadro de Allen están dando la espalda al espectador y contemplan abstraídas la imagen central: la ventana o panóptico mencionado, no de manera distinta a la célebre pintura romántica *El caminante sobre el mar de nubes*, de Friedrich, quien intenta representar con gran acierto "lo sublime" del paisaje; efecto logrado por el propio Allen con esta imagen.

Siguiendo con el análisis, es posible encontrar la categoría de la réplica en esta producción en lo que respecta al tema de las ventanas. Eco (2007) define las estilizaciones de las configuraciones de la pintura de *sujet* establecidas mediante convención (Anunciación, Natividad, Crucifixión) como parte de esta categoría, aunque tiene en cuenta que esta solía pasar a un segundo plano, mientras que en el Pop-Art, empleaba imágenes ya depositadas en una forma rigurosamente estilizada en el repertorio de lo imaginario cotidiano, lo que evidencia "las dosis de estilización contenida en la presunta creatividad de los *mass media*" (p. 7).

En este sentido, la obra en análisis ciertamente evidencia grandes dosis de estilización con respecto al género operístico como principal referente al igual que el género literario del *space opera.* Pero, muy especialmente del tema de las ventanas, que ha sido, prácticamente, un lugar común en la pintura, la cual nuevamente de manera metaléptica, ha visto al cuadro en sí mismo como ventana:

> El arquitecto del Renacimiento Leon Battista Alberti dijo que un cuadro "es una ventana abierta a través de la cual puedo mirar la historia". Y Leonardo da Vinci avanzó que "hay perspectiva allí donde el cuadro se transforma, de alguna manera, en una ventana". Por eso no sorprende que, en 2013, en Lugano (Suiza) se hiciese una exposición titulada "Ventanas del Renacimiento a nuestros días. Durero, Monet, Magritte…", donde se recopilaron hasta 150 obras sobre esta temática (Playà, 2020).

Esta temática, pues, procede desde el Renacimiento y evidencia el interés de los artistas por representar el proceso cognitivo de la contemplación meditativa del ser humano, su curiosidad rayana en *voyeurismo* o la arrobación que causa el objeto contemplado, por lo que no extraña que esta obra haya recurrido a dicha estilización tan común que, de entrada, parece tan llamativa.

Pese a lo anterior, en lo que respecta al modo de producción sígnica, también es pertinente señalar una particularidad que se presenta en la obra en estudio, a la luz de lo que Eco (2007, p. 225) ha dicho sobre el emisor de una función sígnica. El

semiólogo italiano sostiene que este debe manipular un material dado para crear una expresión que esté correlacionada con un contenido o una parte del campo semántico que sea relevante para la cultura. Así, señala que existen casos de *ratio facilis* en los que el emisor tiene a su disposición un tipo expresivo que está convencionalmente correlacionado con un contenido específico, pero también hay casos de *ratio difficilis* en los que el emisor debe construir un tipo expresivo adecuado cuando no dispone de uno ya convencionalizado, o cuando quiere comunicar un contenido no suficientemente definido y al hacerlo, sugiere o revela nuevas modalidades de segmentación y organización de la experiencia.

En este caso, podría pensarse que en la obra en cuestión se dio la manipulación a través de la *ratio facilis* pues el emisor (sea el humano o la IA) posee referentes culturales (indicados mediante los *prompts*) sobre los aspectos que quería/debía representar de los géneros aludidos en la obra; sin embargo, la operación es mucho más compleja porque, en este caso, la conjugación de dichos géneros no necesariamente había sido representada de forma literal como una escena de ópera.

Además, sucede el último caso previsto por Eco, en que la manipulación del *continuum* material para desarrollar la obra genera un nuevo tipo de contenido o nuevas modalidades de segmentación y organización de la experiencia, como ocurre en el caso de las imágenes realizadas mediante este tipo de software, lo que permite determinar de manera conclusiva que, en realidad, la producción del arte creado con IA se da mediante la *ratio difficilis*, ya que genera nuevas formas de expresión (por ejemplo: mundos imaginarios nuevos y emocionantes) más allá de las previstas o visualizadas por el artista o usuario promedio que digita el *prompt*.

Lo anterior no implica una deshumanización del arte *per se*, sino que apunta más bien al reconocimiento de las infinitas posibilidades que este marco de creación colaborativa híbrida, entre máquina y humano, el cual no se aleja de la cultura, sino que participa de ella imperativamente, como bien señala Cabañes (2013): "(…) Un creador, ya sea este computacional o humano, necesita estar integrado en una cultura, en tanto que la creatividad no puede surgir en un contexto aislado, sino, más bien, en la

interacción" (p. 75). Esta interacción es la que ha permitido llegar a desarrollar una obra como la que se ha analizado en líneas anteriores y es la que faculta todas las nuevas producciones que muchos usuarios y artistas están desarrollando actualmente por medio de la interacción con la IA.

El arte artificial en el imaginario social

Situándonos, ahora, desde el punto de vista de la recepción o del significado, no podemos negar la verdad indiscutible que López Cantos (2020) ha señalado en relación con la representación visual: "[esta] es consustancial e indisociable a la actividad científica y los procesos de elaboración de conocimiento y, en cualquier caso y, en definitiva, este particular tipo de representaciones visuales se han de abordar desde su naturaleza *epistémica, heurística* y *comunicativa*" (p. 102). De esta forma, se parte del hecho de que es posible que la representación visual sea objeto de análisis en un abordaje integral; no obstante, en el caso que nos ocupa, hemos de decantarnos por la naturaleza comunicativa y la recepción que las obras creadas con IA han generado entre el público consumidor de arte visual digital o usuarios de redes sociales que se han visto constantemente expuestos a estas obras desde que las IA se hicieron accesibles a los artistas desde finales del año 2022.

Puntualmente, tras el intenso debate generado por *Théâtre D'opéra Spatial* en redes sociales, medios de comunicación y foros académicos, se evidencia que, para muchas personas el tema no es solo la cuestión creativa en disputa con la intervención de la IA, sino el hecho de que el futuro de la tecnología (que siempre se ha supuesto como algo sin límites y hasta amenazante para los seres humanos) parece algo no tan lejano, sino que comienza a hacerse patente de manera exhaustiva en sus vidas y esto genera grandes inquietudes y temores sobre sus alcances y posibles efectos adversos. Sin embargo, pese al temor que esto puede desencadenar –como suele sucedernos a las personas cuando nos enfrentamos a algo novedoso o incierto–, no debe olvidarse el hecho de que el procesamiento de imágenes y su generación no es tan reciente y que, además, el factor humano es indisoluble al proceso creativo, tal y como lo ejemplifica Miranda (2020) en su reflexión sobre la combinación entre arte y tecnología:

> ¿Cuáles son las condiciones mínimas bajo las cuales un conjunto de marcas funciona como una imagen? La base de datos *Aaron* en 1973 nos hizo plantear por primera vez, a partir del algoritmo, el proceso creativo. El británico Harold Cohen creó cientos de imágenes (autorretratos) a partir de una computadora. Pixel, tinta, óleo, acrílico y gesto irrumpieron en escena. Aunque *Aaron* ayudó, la mano (y mente) de Cohen estaban presentes (p. 4).

El mismo criterio comparten otros autores, que intentan racionalizar la *tecnofobia* aparente que parece detonarse entre las audiencias, acuciada por algunos medios de comunicación y por el desconocimiento técnico de las formas de producción

Parecería que ya no nos encontramos en el ámbito del temor a la rebelión de las máquinas, propio del "paradigma *Terminator*". En estos casos las IA no son antropomorfas y no buscan exterminar a la especie humana. De hecho, no tienen ningún atisbo de rebelión y cumplen solícitas con todo lo que se les pide. El problema parece ser otro: al alcanzar la capacidad de conocer todo (…), exterminan la posibilidad misma del libre albedrío y del azar. (…) [Por lo que] no es casual que en ambas ficciones la IA se termine asimilando a la divinidad (Sandoval, Bianchi y Varela, 2022, p. 5).

La reacción contraria es, entonces, otra posibilidad que puede manifestarse entre las personas que desconocen el proceso creativo: considerar que las IA son la divinidad y la solución definitiva a los problemas de la humanidad. Sin embargo, esta narrativa es igualmente, peligrosa, pues implica privar a las IA del factor humano, que es el que las diseña, programa y utiliza de forma creativa, en especial para la generación del arte.

Los artistas digitales, en particular, son los que han recibido el peor *blacklash* en los últimos meses al usar estos softwares y se ha discutido mucho si sus creaciones están hechas exclusivamente por las IA, tal y como le sucedió a Allen con su obra creada con "Midjourney". Pese a ello, se tiene el criterio de que esto no debería disuadirlos de seguir produciendo arte con estos medios, pues la complejidad técnica a nivel cognitivo que implica crear una obra con estas herramientas excede por mucho la sencillez de su uso:

> Desarrollar software creativo supone un desafío tanto técnico como social. Para seguir avanzando necesitamos aceptar el hecho de que los ordenadores no son humanos. Deberíamos mostrarnos públicamente orgullosos de los artefactos que produce nuestro software. *Deberíamos celebrar lo avanzado de las técnicas de la inteligencia artificial que hemos empleado para dotar al software de comportamiento creativo* [énfasis añadido] Y deberíamos ayudar al público en general a apreciar el valor de estas creaciones informáticas mediante la descripción de los métodos que emplea el software para crearlas. (López de Mántaras, 2016, p. 105).

Este mismo autor señala que el *quid* del asunto radica en que la creatividad siempre ha sido algo misterioso para los seres humanos porque cuando tenemos ideas creativas es muy difícil explicar cómo las hemos tenido y a menudo recurrimos a conceptos imprecisos como "inspiración" e "intuición". Del mismo modo, aunque no somos conscientes de cómo realizamos otras actividades como la comprensión del lenguaje, la inteligencia artificial puede replicarlas cada vez mejor (p. 105).

En este sentido, puede notarse que tanto la exploración constante de la IA como herramienta técnica, así como la divulgación del proceso creativo a las audiencias, receptores o consumidores de arte son estrategias fundamentales que pueden emplear los artistas contemporáneos para contribuir a derribar los temores asociados a las IA, de manera que las personas comiencen a disfrutar de nuevas creaciones artísticas (que pueden o no ajustarse a sus valores estéticos como sucede y ha sucedido siempre con otras obras de arte) e, inclusive, llegar a verse sorprendidas por las imaginativas producciones que se sigan realizando a partir de la interacción entre la máquina y las ideas conceptuales del *imago mundo* que los artistas humanos busquen proyectar en ellas.

Una reflexión necesaria

Si bien este artículo busca una plantear una mirada desde la semiótica de la obra en cuestión, no puede cerrarse este análisis evadiendo el aspecto ético que subyace a la producción creativa

mediante IA frente al arte, que siempre ha sido considerada una facultad creativa específica de los seres humanos y nacida de sus motivaciones. Dejando parcialmente de lado la discusión legal sobre la autoría y el *machine learning* a través de imágenes previas realizadas por otros artistas a lo largo de la Historia (que sería un interesante motivo para ensayos jurídicos), la cuestión ética entra en juego como sucedió con la obra aquí analizada porque para muchos se consideró injusto calificar en el plano de igualdad una obra desarrollada de manera digital frente a otras realizadas enteramente por seres humanos por medio de acciones físicas y técnicas tradicionales.

Ciertamente, debe admitirse que sus condiciones de creación no son equiparables, pese a que el arte tradicional también puede emplear medios artificiales como herramientas, soportes, pigmentos y referentes impresos. Asimismo, debe tenerse presente que el arte creado con IA sí puede tener un impacto radical entre las audiencias, consumidores de arte y, sobre todo, entre los artistas que sigan empleando formas tradicionales o técnicas anteriores al auge de la IA. En este sentido, un planteamiento que aborde dicho impacto puede hacer la diferencia, por lo que nos permitimos transcribir las palabras de Ghosh y Fossas (2022), citados anteriormente, quienes partiendo de la obra estudiada *Théâtre D'opéra Spatial*, arriban a las siguientes importantes consideraciones sobre el futuro del arte a partir del empleo de la IA:

> El arte, como medio, siempre se ha adaptado a la sociedad que lo crea (…). Sin embargo, sugerimos fuertemente que *la inclusión de la inteligencia artificial en el arte se realice de manera responsable para evitar los impactos legales, financieros y éticos en los artistas humanos*[énfasis añadido]. Proponemos el siguiente llamado a la comunidad: (1) Los creadores de conjuntos de datos deben obtener el consentimiento antes de agregar arte a los conjuntos de datos, a la manera de DeviantART. (2) Los creadores de modelos deben proporcionar herramientas para desaprender los datos de entrenamiento si el propietario de dichos datos revoca el consentimiento en una fecha futura. (3) Toda legislación propuesta debe apoyar a los artistas individuales, no solo a las corporaciones. (4) Directrices claras y accionables sobre el uso transformador a la luz de la adopción de la IA en el arte. (p. 5).

Estas disposiciones sugeridas por los autores pueden hacer una diferencia significativa, al igual que podría haber sucedido en el caso de Allen si desde un inicio el artista hubiera manifestado claramente el empleo de IA, al menos como técnica, al inscribir la obra al concurso. Pero es evidente que es necesario realizar desde ya este planteamiento ético para que tanto programadores como artistas digitales puedan reflexionar y comenzar a discutir posibles estrategias con todos los involucrados, para evitar que los artistas más tradicionalistas pierdan las posibilidades expresivas que por años les ha facultado el arte, al verse desplazados por un arte digital imaginativo e ilimitado en su posibilidad de producción; o, inclusive, impedir que suceda el efecto contrario: que el arte creado por IA quede relegado por las audiencias a una producción de segunda categoría, frente al arte tradicional.

Seguir haciendo arte con ética, especialmente, en el caso de las producciones que involucran IA será fundamental para que los espectadores puedan reconocer el complejo proceso productivo que implica su desarrollo, partiendo desde el conocimiento técnico hasta la manipulación digital, y que lleva finalmente al desarrollo de obras de arte que realmente logren conmover las fibras humanas, apelar a sus sentidos y seguir expresando los universos fantásticos que anidan en las mentes de sus creadores, sean estos realistas o más cercanos a la ciencia ficción, la cual ya que comienza a entrelazarse de manera más o menos elocuente con nuestras vidas.

Conclusiones

1. La utilización de inteligencia artificial en el arte ha generado un intenso debate sobre la esencia del arte y la importancia del papel del artista. Aunque hay quienes temen que la automatización del proceso creativo pueda hacer perder la esencia del arte y la sensibilidad que solo los seres humanos pueden aportar, no se debe perder de vista que el arte es subjetivo y un medio de expresión que va más allá de la autoría o creación humanas. El valor del arte radica, en sí, en la actividad creativa, la actuación y la apreciación, que incluyen múltiples tareas y formas de interacción con la obra.

2. La obra *Théâtre D'opéra Spatial*, creada por Jason Allen mediante la IA "Midjourney", combina elementos del género space opera y de la ópera tradicional, para producir un juego metaléptico interesante que inicia desde su título. En el análisis de la obra, siguiendo la tipología semiótica de la propuesta de Eco (2007), se pudo determinar que, aunque la imagen digital fue generada por una IA, la producción requiere necesariamente de la acción física articulada por un ser humano, mientras que su estilización implica un complejo proceso realizado por el artista a partir de una *ratio difficilis*.

3. El uso de la IA en la creación de arte ha generado reacciones encontradas entre el público: menosprecio, temor o admiración excesiva a la tecnología. No obstante, es importante reconocer que el factor humano es esencial en el proceso creativo, tarea en la que los artistas digitales pueden participar al divulgar y compartir sus procesos de producción, lo que ayudaría al público no experto a apreciar el valor de estas creaciones informáticas y la complejidad detrás de la realización de sus obras.

4. La inclusión responsable de la IA en el arte requiere directrices claras y una reflexión ética entre programadores y artistas para evitar impactos legales, financieros y éticos en los artistas tradicionales y asegurar que el arte creado por IA sea reconocido como una forma legítima y valiosa de expresión artística.

Referencias

Allen, J. (2024). *Théâtre D'opéra Spatial* [Fotografía]. Art Incarnate. https://www.jasonmallen.com/space-opera-theater

Alsina, P. (2004). Introducción al arte digital. *Boletín GC: Gestión Cultural, (10), Cultura Digital*. Portal Iberoamericano de Gestión Cultural. https://latermicamalaga.com/wp-content/uploads/2018/08/1-Pau-Alsina.-Introduccio%CC%81n-al-arte-digital-2004..pdf

Arroyo, J. (2020). El cronotopo en la *space opera*: un análisis comparativo con la novela de aventuras. *Lexis*, 44(2), 805-822. https://doi.org/10.18800/lexis.202002.012

Art Incarnate. (2024). *The History of Théâtre d'Opéra Spatial*. https://www.jasonmallen.com/space-opera-theater

Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editorial Ítaca. https://monoskop.org/images/9/99/Benjamin_Walter_La_obra_de_arte_en_la_epoca_de_su_reproductibilidad_tecnica.pdf

Cabañes, E. (2013). Trurl y Klapaucius: reflexiones sobre creatividad ¿artificial? *Revista de Estudios de Juventud*, (103), 69-82. https://www.injuve.es/sites/default/files/5%20Trurl%20y%20Klapaucius%20reflexiones%20sobre%20creatividad%20artificial.pdf

Eco, U. (2007). Perspectivas de una semiótica de las artes visuales. *Criterios*, *25-28*, 221-233. https://mariainescarvajal.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/03/eco-perspectivas.pdf

Ghosh, A. & Fossas, G. (2022). *Can There be Art Without an Artist?* https://doi.org/10.48550/arXiv.2209.07667

Guevara, J. (2018). *Las estéticas de la era posthumana.* [Proyecto de Grado, Universidad de los Andes]. Repositorio Institucional, Universidad de los Andes.

López, F. (2020). La representación visual del conocimiento científico y su característica naturaleza epistémica, heurística y comunicativa. *Isegoría*, (62), 91-108. https://doi.org/10.3989/isegoria.2020.062.05

López de Mántaras, R. (2016). La inteligencia artificial y las artes. Hacia una creatividad computacional. En: BBVA (Ed.), *El próximo paso: la vida exponencial* (pp. 99-123). BBVA-OpenMind. https://www.bbva.com/wp-content/uploads/2024/07/BBVA-OpenMind-libro-El-proximo-paso-vida-exponencial1.pdf

McKinley, D. (2023). *Obra Théâtre D'opéra Spatial de Allen en la Colorado State Fair* [Fotografía]. Hyperallergic. https://hyperallergic.com/757769/ai-beats-out-human-artists-at-art-competition/

McIver, D. (2010). *A Philosophy of Computer Art*. Routledge. https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781135277437_A24325176/preview-9781135277437_A24325176.pdf

Miranda, A. (2020). Inteligencia artificial demasiado humana (aún): arte y tecnología. *Revista digital universitaria, 21*(1). https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/v21_n1_a7.pdf

Playà, J. (2020, marzo 31). *El arte a través de las ventanas: el voyeurismo que conecta al mundo.* La Vanguardia. https://n9.cl/0ub52

Sandoval, L., Bianchi, M. y Varela, M. (2022). Anticipar el futuro: la inteligencia artificial, entre ficción e imaginación. *Intersecciones en Comunicación*, *2 (2)*, 1-15. https://doi.org/10.51385/ic.v2i16.161