

# MÁS ALLÁ DEL FANTASMA EN LA MÁQUINA: COAUTORÍA HUMANO-IA EN ARTE DIGITAL PERSPECTIVA SOCIOTÉCNICA E IMPLICACIONES EDUCATIVAS UNIVERSITARIAS

## Beyond the Ghost in the Machine: Human-IA co-authorship in digital art, a socio-technical perspective and university educational implications

LUIS DANIEL HERRERA ROMERO<sup>1</sup>  Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

luis.herrerarom@correo.buap.mx

**Recibido:** 02/04/2025 – **Aceptado:** 24/06/2025

### Resumen

Este artículo analiza críticamente la problemática emergente sobre la coautoría entre humanos e Inteligencia Artificial (IA) en la creación de narrativas visuales y discursivas dentro del arte digital, enfatizando sus implicaciones sociotécnicas, éticas y educativas. Partiendo desde una perspectiva multidisciplinaria, el texto integra la hermenéutica fenomenológica de Paul Ricoeur, la Teoría del Actor-Red (ANT) de Bruno Latour y los principios estéticos de los nuevos medios propuestos por Lev Manovich. Se examinan los cambios en la noción tradicional de autoría, la agencia tecnológica en procesos creativos, y las repercusiones pedagógicas para instituciones universitarias que forman futuros profesionales del arte digital. Además, se abordan dilemas éticos relacionados con sesgos algorítmicos y controversias jurídicas sobre propiedad intelectual en obras generadas con IA. El análisis concluye que la inclusión de la IA en procesos creativos requiere una pedagogía crítica, actualización curricular y marcos ético-legales claros para gestionar responsablemente las prácticas emergentes de coautoría humano-máquina.

**Palabras clave:** Inteligencia Artificial; Arte Digital; Educación Universitaria; Narrativas Visuales; Creatividad.

### Abstract

This article critically examines the emerging issue of co-authorship between humans and Artificial Intelligence (AI) in the creation of visual and discursive narratives within digital art, highlighting its sociotechnical, ethical, and educational implications. Drawing from a multidisciplinary perspective, the text integrates Paul Ricoeur's phenomenological hermeneutics, Bruno Latour's Actor-Network Theory (ANT), and Lev Manovich's principles of new media aesthetics. The paper explores shifts in traditional notions of authorship, technological agency in creative processes, and the pedagogical implications for universities training future digital art professionals. It also addresses ethical dilemmas related to algorithmic biases and legal controversies surrounding intellectual property rights in AI-generated

<sup>1</sup> **Luis Daniel Herrera Romero** es diseñador gráfico por formación y profesor-investigador en la Facultad de Artes Plásticas y Audiovisuales de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), México. Posee una maestría en creatividad y cursa un doctorado en educación. Su producción académica y docente se ubica en el umbral donde las narrativas visuales, los cómics y la inteligencia artificial se reconfiguran mutuamente, inspirada en reflexiones de Latour y el posthumanismo. Coordina Comicloquio, un laboratorio híbrido de investigación y pedagogía secuencial, que concibe el cómic como dispositivo epistemológico y estético. Ha participado en congresos internacionales, como los organizados por la Media Ecology Association y The Society for Phenomenology and Media, y ha publicado en revistas colectivas sobre arte, tecnología y educación. En su trabajo, propone una pedagogía del amor y del pensamiento creativo. Su investigación aborda la agencia distribuida, la creatividad y las formas de subjetividad que surgen en los intersticios entre imagen, machine learning y comunidad educativa.

works. The analysis concludes that incorporating AI into creative processes necessitates critical pedagogy, curriculum updates, and clear ethical-legal frameworks to responsibly manage emerging practices of human-machine co-authorship.

**Keywords:** Artificial Intelligence; Digital Art; Higher Education; Visual Narratives; Creativity.

## **Más Allá del Fantasma en la Máquina: Coautoría humano-IA en arte digital perspectiva sociotécnica e implicaciones educativas universitarias**

### **Introducción**

La aparición disruptiva de los sistemas de Inteligencia Artificial (IA) en múltiples dominios de la producción cultural –abarcando la creación literaria, las manifestaciones artísticas visuales, las composiciones musicales y las construcciones narrativas digitales– ha generado reflexiones epistemológicas sustanciales respecto a los fundamentos ontológicos de la creatividad, los paradigmas de autoría y las dimensiones éticas de la responsabilidad. En el contexto específico de la pedagogía artística, particularmente en las instituciones de educación superior que incorporan programas académicos orientados hacia las manifestaciones digitales del arte, esta discusión adquiere matices particulares. Hasta hace pocos años, la figura del creador humano era prácticamente incuestionable: se partía de la premisa de que toda obra artística era fruto de la inspiración, la experiencia y la pericia individual o colectiva de personas que vertían intencionalmente sus ideas en un producto estético. Sin embargo, las herramientas algorítmicas, capaces de “generar” o “transformar” de manera autónoma múltiples formatos (textos, imágenes, sonidos), han trastocado la visión tradicional de la autoría, abriendo la posibilidad de pensar en la IA como un agente creativo.

En los últimos años, la IA ha sido aplicada en proyectos de narrativa experimental, pintura generativa, música asistida por algoritmos y, desde luego, en la construcción de entornos interactivos que combinen disciplinas artísticas. Frente a este panorama, las preguntas que orbitan alrededor de la coautoría no han dejado de multiplicarse: ¿es razonable concederle a la IA la categoría de “coautora” de una obra artística?, ¿cómo se redefine la subjetividad creativa humana al trabajar codo a codo con algoritmos capaces de tomar decisiones estilísticas?, ¿hasta qué punto la IA, carente de una vivencia subjetiva, puede considerarse una entidad con agencia estética o narrativa?

Este artículo pretende ofrecer un análisis teórico extenso sobre la pertinencia (o falta de ella) de reconocer a la IA como coautora de narrativas visuales y discursivas. Para ello, se adoptará una perspectiva multidisciplinaria que integra, principalmente, los enfoques de la hermenéutica fenomenológica de Paul Ricoeur, la Teoría del Actor-Red de Bruno Latour y la visión de los nuevos medios de Lev Manovich.

Con respecto a la hermenéutica fenomenológica, Paul Ricoeur (1983) propone que la creación y la recepción de narrativas forman parte de un proceso profundo de configuración de la experiencia humana. Este proceso, al que él denomina mimesis, implica la capacidad de otorgar sentido a la realidad a través de la elaboración de relatos. Se trata de una mediación simbólica y lingüística –en ocasiones también visual– que organiza, interpreta y comunica el mundo. Cuando interviene la IA en esta mediación, surgen interrogantes sobre la posibilidad de que una entidad no humana, carente de vivencia y subjetividad, pueda participar de la misma forma en la creación de sentido. ¿Es la actividad de la IA análoga a la reinterpretación que un artista humano realiza de su entorno, o se limita a la operación estadística y combinatoria basada en datos de entrenamiento?

Por otra parte, la Teoría del Actor-Red (ANT), asociada principalmente a Bruno Latour (2005), ofrece una perspectiva sociológica que atribuye agencia tanto a humanos como a no humanos, concibiendo el

mundo social como una red de mediaciones en la que distintos “actantes” –personas, objetos, máquinas, instituciones– se influyen mutuamente. La ANT cuestiona la visión antropocéntrica de la acción y sugiere que los artefactos tecnológicos no son meros instrumentos pasivos, sino participantes activos que pueden reconfigurar las prácticas culturales. Aplicada a la problemática de la coautoría, la ANT nos llevaría a considerar la IA no únicamente como un recurso al servicio del creador humano, sino como un agente que modifica los procesos creativos y, potencialmente, comparte la responsabilidad en la génesis de la obra.

Este debate, sin embargo, no puede separarse del contexto histórico y cultural de la estética de los nuevos medios, un campo en el que Lev Manovich (2001) se erige como uno de los teóricos más influyentes. Manovich analiza cómo la digitalización y la computación transforman la forma de producir y distribuir contenido cultural, dando lugar a un escenario inédito en el que la manipulación, la recombinación y la automatización se convierten en parámetros constitutivos de la creación. Desde la perspectiva de Manovich, el acto creativo contemporáneo se define cada vez más por la capacidad de programar y por la interacción con algoritmos que permiten expandir las posibilidades formales y expresivas. En este sentido, la IA podría entenderse como la culminación de un proceso que lleva décadas desarrollándose en el campo del arte digital, impulsado por la progresiva automatización de tareas y la colaboración humano-máquina.

En este contexto universitario, la labor como profesor-investigador universitario, especializada en arte digital, ofrece un observatorio privilegiado para examinar los debates sobre coautoría y responsabilidad creadora. La docencia, la investigación y la práctica artística confluyen en un entorno en el que las herramientas de IA no son meras curiosidades, sino parte fundamental de la experimentación y de la búsqueda estética. Aquí, las y los estudiantes interactúan con programas capaces de aprender y de generar resultados “sorprendentes”, planteando desafíos pedagógicos y éticos: ¿cómo se enseña la creatividad cuando la máquina parece “inventar” o “proponer” soluciones gráficas y narrativas no previstas por el creador humano?, ¿qué implicaciones tiene esto para la formación de profesionales que, en el futuro, se desempeñarán en industrias culturales y creativas cada vez más tecnificadas?

Conforme estas preguntas se hacen más urgentes, se suma otro nivel de discusión: la responsabilidad ética y legal. Muchas de las obras generadas con IA se construyen sobre bases de datos que incluyen contenido protegido por derechos de autor o que contienen sesgos culturales y de género arraigados en la sociedad. Reconocer a la IA como coautora podría repercutir en la asignación de derechos y responsabilidades sobre las obras y sus efectos en la comunidad. Asimismo, la presencia de sesgos en los algoritmos de IA subraya la necesidad de formar a docentes y estudiantes para que sean conscientes de las implicaciones sociotécnicas de estas herramientas, capaces no solo de producir imágenes o narrativas visuales, sino de replicar patrones ideológicos preexistentes. Esto exige una pedagogía que no se limite a la alfabetización técnica, sino que promueva una actitud crítica frente a la opacidad algorítmica, la trazabilidad de los datos y la agencia distribuida entre humanos y sistemas automatizados. En este sentido, el aula universitaria se convierte en un espacio privilegiado para ensayar formas de corresponsabilidad creativa, donde las decisiones estéticas se asuman también como decisiones políticas y éticas. La pregunta ya no es únicamente qué pueden hacer las IA en términos formales, sino qué narrativas refuerzan, qué imaginarios excluyen y qué lugar ocupa el creador humano en esta ecología creativa cada vez más compleja. Así, la formación en arte digital debe incluir no solo habilidades para colaborar con tecnologías emergentes, sino también marcos interpretativos que permitan evaluar críticamente su uso, orientando a los futuros profesionales hacia una práctica creativa informada, inclusiva y responsable.

La hipótesis que vertebra la discusión es que la coautoría con IA no puede asumirse ni desestimarse a la

ligera; se requiere una evaluación cuidadosa de los fundamentos teóricos de la autoría, la subjetividad y el acto creativo, así como un entendimiento claro de las dinámicas socio-técnicas y de las políticas educativas e institucionales que se ponen en juego. A lo largo del texto, se planteará un diálogo crítico entre las posturas que defienden la potencialidad creativa de la IA y aquellas que cuestionan su falta de vivencia y conciencia. Se argumentará que, si bien la IA no posee experiencia humana, su inserción como “actante” en el proceso creador está generando transformaciones sustanciales en la manera en que concebimos y practicamos el arte digital. En última instancia, el debate rebasa la definición formal de quién crea, para adentrarse en la reflexión sobre cómo y por qué creamos, y cuáles son las consecuencias educativas, estéticas y sociales de esta redefinición de la autoría.

### **Aproximaciones generales a la autoría y creatividad en la era digital**

La noción de autoría ha experimentado transformaciones sustanciales con la difusión de tecnologías digitales, particularmente a partir de la “cultura del remix” y la reconfiguración de los canales de producción y distribución (Lessig, 2008). Durante mucho tiempo, el ideal romántico del artista concebía la obra de arte como una emanación original de la subjetividad creadora; esta visión situaba al autor en un lugar privilegiado, destacando la singularidad de su voz y perspectiva. Sin embargo, el advenimiento de la web 2.0, la popularización de las redes sociales y el surgimiento de entornos colaborativos han propiciado una relectura de la originalidad y la propiedad intelectual. Autores como Jenkins (2006) y Deuze (2007) han señalado cómo la cultura participativa diluye los límites entre “consumidores” y “productores” de contenido, creando un ecosistema donde la creación es colectiva, permanente y en evolución constante.

En este contexto, la creatividad deja de interpretarse como un acto individual aislado para concebirse como el resultado de múltiples interacciones y re combinaciones de elementos previos. La aparición de la IA supone un nuevo nivel de complejidad en estas dinámicas, dado que los algoritmos de aprendizaje profundo (*deep learning*) permiten la generación de nuevos contenidos a partir de enormes bases de datos, expandiendo el potencial de la mezcla, la manipulación y la variación. Ante ello, surge la pregunta de si la IA se limita a reproducir patrones aprendidos o si, por el contrario, puede considerarse una fuerza impulsora de ideas auténticamente novedosas (Boden, 2004).

En el ámbito del arte digital, estas disyuntivas son especialmente notorias. El flujo de imágenes, texturas y formas generadas algorítmicamente pone a prueba la concepción tradicional de la obra “original” y la capacidad humana de mediación estética. Incluso desde un punto de vista sociotécnico, los procesos creativos involucran a programadores, diseñadores, artistas, usuarios finales y sistemas algorítmicos; esta red compleja plantea desafíos para quienes enseñan y aprenden arte digital, pues el rol del profesor-investigador en instituciones universitarias debe reconfigurarse para incorporar la alfabetización tecnológica y la reflexión crítica sobre la autoría.

Dado este panorama, el concepto de coautoría con IA no solo entra en fricción con las definiciones legales y culturales de “autor”, sino que remite a la reflexión sobre la naturaleza misma del acto creador. ¿Es el artista un orquestador consciente de múltiples herramientas, entre las cuales se cuenta la IA como un dispositivo más? ¿O bien la IA, gracias a su capacidad de aprendizaje y de generar propuestas inusitadas, se ha convertido en un agente con cierto grado de autonomía o agencia creativa?

### **La hermenéutica fenomenológica y la teoría narrativa de Paul Ricoeur**

Para Ricoeur, la creación de historias –sean literarias, visuales o audiovisuales– implica un proceso de mediación simbólica denominado mimesis, el cual se compone de tres momentos principales:

1. Mimesis I (Prefiguración): Alude a la estructura previa de nuestra > realidad y experiencia. Antes de narrar o representar el mundo, el > sujeto ya vive en un entramado cultural y simbólico que

condiciona > su manera de percibirlo.

2. Mímesis II (Configuración): Se refiere al acto de configurar la > trama narrativa a través de la imaginación y la organización de > los elementos (personajes, acciones, tiempo, espacio). Este es el > punto donde el creador construye el relato, dotándolo de > coherencia interna y de una forma particular.
3. Mímesis III (Refiguración): Constituye la etapa en la que el lector > o espectador vuelve a proyectar lo narrado a su propia realidad, > resignificando su experiencia y estableciendo una conexión > interpretativa.

En este modelo, la subjetividad del creador desempeña un rol central, pues al elaborar la obra se articulan sus vivencias, emociones, percepciones y formación cultural. Asimismo, el encuentro con el receptor concluye el círculo hermenéutico, fortaleciendo la idea de que la narrativa es un acto eminentemente humano, arraigado en la experiencia de la temporalidad, la conciencia y la imaginación.

Bajo esta luz, reconocer a la IA como coautora implica cuestionar si un ente no humano, carente de conciencia y experiencia, puede participar genuinamente en la mímesis II, es decir, en la configuración narrativa. Si la IA opera a partir de correlaciones de datos y rutinas algorítmicas, ¿puede dotar de sentido, intencionalidad o visión del mundo a un relato o representación visual? Para algunos teóricos, la respuesta es negativa, pues los algoritmos no “viven” ni “sienten” la realidad, sino que procesan y recombinan patrones de manera sistemática pero desprovista de contexto existencial.

No obstante, otro sector argumenta que la IA, al generar propuestas inéditas y sorprendentes, sí incide en la configuración narrativa como un “otro” que introduce contingencias y desajustes en el proceso creativo humano. Desde esta perspectiva, la IA pondría en marcha un diálogo interpretativo con el artista, quien integra y resignifica las salidas algorítmicas en una obra final. El creador humano sería, así, el responsable de filtrar, seleccionar y dotar de coherencia a lo sugerido por la máquina; pero la máquina, al introducir nuevos elementos, podría considerarse un coactor que expande el horizonte de posibilidades y enriquece la mímesis.

Para la pedagogía del arte digital, la hermenéutica de Ricoeur invita a analizar la relación entre el estudiantado y las herramientas de IA: ¿en qué medida la formación de futuros creadores requiere desarrollar su capacidad interpretativa y de discernimiento estético en el uso de algoritmos? ¿Cómo impacta la presencia de la IA en la concepción del propio proceso creativo y de la subjetividad artística? Estas preguntas se articulan con las reflexiones sobre la coautoría, al preguntarse si la IA es una simple extensión de la subjetividad humana o un elemento con cierta autonomía dentro del flujo narrativo.

### **La Teoría del Actor-Red (ANT) de Bruno Latour**

La Teoría del Actor-Red, ampliamente desarrollada por Bruno Latour, Michel Callon y John Law, constituye una de las aproximaciones más influyentes para comprender la agencia distribuida en los sistemas sociotécnicos contemporáneos. A diferencia de las perspectivas tradicionales, que tienden a separar de manera rígida las esferas de lo social y lo tecnológico, la ANT propone una visión relacional en la cual tanto los humanos como los no humanos —entre ellos, las tecnologías, los algoritmos o las plataformas— participan activamente en la configuración de las prácticas y estructuras sociales. En esta lógica, todo ente que produce una diferencia en el estado de cosas puede ser considerado un “actante”, independientemente de su naturaleza biológica, material o simbólica (Latour, 2005).

La noción de agencia distribuida es uno de los pilares de este enfoque. Latour cuestiona tanto el reduccionismo tecnológico, que considera a las herramientas como extensiones pasivas de la voluntad humana, como el reduccionismo sociológico, que sitúa toda intencionalidad y poder de acción únicamente en los sujetos humanos. En su lugar, plantea que las acciones son el resultado de una red de me-



diaciones en la que múltiples entidades intervienen y condicionan mutuamente sus efectos. En el ámbito del arte digital mediado por Inteligencia Artificial, esta perspectiva permite pensar que la obra no emerge exclusivamente de la creatividad del artista, sino que es el producto de un entramado dinámico de relaciones entre personas, algoritmos, plataformas, lenguajes de programación, infraestructuras técnicas y códigos culturales.

Un concepto clave en este esquema es el de “traducción”, elaborado por Callon (1986) y retomado por Latour, que refiere a los procesos mediante los cuales los actantes transforman los intereses, objetivos o capacidades de otros actantes cuando se vinculan. La práctica creativa con IA puede leerse, entonces, como una serie de traducciones en cadena: el artista transforma la salida algorítmica en decisiones estéticas, mientras que el algoritmo, a su vez, traduce el input humano —datos, instrucciones, imágenes, textos— en una propuesta formal o narrativa que no siempre es previsible. Esta interacción no es lineal ni jerárquica; por el contrario, supone un tipo de diálogo performativo en el que las capacidades del creador se ven amplificadas, modificadas o incluso desafiadas por la intervención de la tecnología.

La ANT también permite visibilizar cómo la inclusión de un nuevo actante en una red determinada —por ejemplo, una plataforma de IA generativa— no solo afecta el producto final de una obra artística, sino que reconfigura las posiciones relativas de todos los agentes involucrados. El surgimiento de la IA como interlocutora en la práctica artística y pedagógica implica, por ejemplo, reconsiderar el rol del artista como único agente creativo, así como problematizar las normativas institucionales, los criterios estéticos tradicionales y las políticas educativas en torno al arte digital. En este marco, la IA deja de ser una simple herramienta subordinada al control humano y pasa a ser comprendida como un elemento que transforma las lógicas de autoría, los modos de enseñanza y las expectativas de los públicos.

A diferencia de la hermenéutica fenomenológica de Paul Ricoeur, que pone en el centro la subjetividad vivida como núcleo de toda creación simbólica, la ANT desplaza esta centralidad en favor de una visión más distribuida y performativa de la agencia. En lugar de preguntarse quién crea, la ANT se interesa por cómo se crea, a través de qué alianzas, qué dispositivos, qué mediaciones y qué relaciones de poder están en juego. Esto conduce a una concepción de la coautoría como un fenómeno colectivo, heterogéneo y situado, que desborda la figura del artista individual y problematiza la noción moderna de obra como expresión unitaria de una subjetividad original.

### **La estética de los nuevos medios según Lev Manovich**

La obra de Lev Manovich ha sido crucial para comprender las transformaciones culturales, estéticas y epistemológicas que han acompañado la expansión de los medios digitales en las últimas décadas. En *The Language of New Media* (2001), el autor propone una serie de principios que permiten caracterizar el funcionamiento de los nuevos medios digitales, no sólo desde el punto de vista técnico, sino también desde una perspectiva cultural y estética. Estos principios —la representación numérica, la modularidad, la automatización, la variabilidad y la transcodificación— revelan una lógica profundamente distinta a la de los medios analógicos, y configuran una gramática específica que atraviesa la creación artística contemporánea.

Uno de los aspectos más relevantes para la discusión sobre la coautoría entre humanos e Inteligencia Artificial es el lugar que Manovich otorga a la automatización. A través de ella, ciertas tareas que antes requerían la intervención manual del creador —como la edición, la selección o el ensamblaje de imágenes— son ahora ejecutadas por sistemas informáticos que operan bajo reglas predefinidas o que, en el caso de la IA, aprenden a operar mediante entrenamiento supervisado o no supervisado. En este escenario, la figura del artista se ve desplazada de su rol tradicional como ejecutor total del proceso, para asumir una posición de programador, curador o supervisor de flujos generativos automatizados.

La variabilidad es otro concepto clave en esta propuesta. A diferencia de las obras tradicionales, cuya materialidad solía ser fija y definida, las producciones digitales —y, de manera particularmente radical, las generadas con IA— están marcadas por la capacidad de transformarse, actualizarse o multiplicarse en variaciones casi infinitas. La IA, especialmente en sus modelos generativos, permite producir conjuntos amplios de imágenes, textos o sonidos que comparten ciertas directrices estilísticas pero que no se repiten de forma exacta. Esta expansión del horizonte compositivo introduce una nueva tensión en la noción de originalidad, pues la singularidad ya no radica necesariamente en la invención de formas inéditas, sino en la capacidad de articular criterios curatoriales, de seleccionar entre posibilidades generadas, y de integrar resultados dispares en un discurso coherente.

La transcodificación, por su parte, remite al fenómeno por el cual los objetos culturales son transformados continuamente en datos informáticos y viceversa. Esta operación no es solo técnica, sino también conceptual: lo que antes era percibido como obra cerrada ahora se concibe como archivo vivo, como proceso abierto a intervenciones, remezclas o expansiones. En este contexto, la IA no sólo actúa como herramienta de creación, sino como co-agente en la producción de sentido, al participar en los procesos de codificación y decodificación estética. Desde esta perspectiva, la obra de arte ya no se define únicamente por su forma final, sino por la trazabilidad de su proceso, por la arquitectura de decisiones —humanas y algorítmicas— que la sostienen.

La estética digital descrita por Manovich no sustituye la subjetividad del creador, pero la reformula en términos de interacción con sistemas. El artista se convierte en un operador de posibilidades, en un explorador de sistemas generativos que, si bien no poseen intencionalidad propia, ofrecen marcos de actuación ricos en complejidad y apertura. Esta figura del creador como diseñador de relaciones algorítmicas y no como autor absoluto pone en jaque el modelo romántico de la autoría, y propicia una reconsideración profunda de las condiciones de producción, circulación y recepción de las obras.

En el ámbito de la educación artística, las ideas de Manovich invitan a repensar el currículo más allá del dominio técnico de herramientas digitales. Lo que está en juego no es simplemente aprender a usar software, sino desarrollar una sensibilidad crítica capaz de navegar en entornos de creación automatizados, de analizar las decisiones inscritas en los sistemas, y de entender las implicaciones culturales y estéticas de una práctica artística basada en datos, código y machine learning. Formar artistas digitales en este contexto supone habilitar la comprensión de la lógica computacional, pero también fomentar la conciencia de que toda decisión algorítmica es, en el fondo, una decisión cultural.

Así, la incorporación de la IA en la creación artística no puede reducirse a una cuestión de eficiencia técnica. Representa, más bien, un giro ontológico en la manera de concebir el arte, su autoría, su circulación y su valor. La estética de los nuevos medios, al entrelazar automatización, variabilidad y transcodificación, abre la puerta a formas inéditas de colaboración entre humanos y máquinas. En este escenario, el concepto de coautoría ya no remite únicamente a una cuestión legal o formal, sino que exige una nueva imaginación política, pedagógica y estética para pensar los vínculos posibles entre agencia humana, operación algorítmica y producción de sentido.

### **Convergencias y tensiones entre los enfoques teóricos**

Las aproximaciones teóricas propuestas por Paul Ricoeur, Bruno Latour y Lev Manovich permiten trazar un mapa complejo y revelador sobre la transformación de la autoría en el contexto del arte digital mediado por inteligencia artificial. Aunque cada perspectiva se origina en tradiciones epistemológicas distintas —la fenomenología hermenéutica, la sociología de la ciencia y los estudios culturales de los medios digitales, respectivamente—, todas confluyen en un punto central: el reconocimiento de que los procesos creativos actuales se inscriben en entramados relacionales más amplios, en los que la subjetividad humana ya no puede concebirse como único eje constitutivo del acto artístico.

Desde la óptica de Ricoeur, la autoría se inscribe en la temporalidad vivida y en la capacidad del sujeto de configurar narrativamente su experiencia. La creación artística aparece entonces como una mediación simbólica anclada en la conciencia, en la imaginación y en la memoria. Esta concepción subraya la unicidad del gesto creativo humano, su poder de atribuir sentido al mundo a través de relatos visuales, verbales o sonoros. En este marco, la irrupción de la IA es vista con escepticismo, pues al carecer de vivencia y de intención, el algoritmo no podría participar plenamente de la mimesis tal como Ricoeur la entiende: un proceso que articula la experiencia temporal del sujeto con la configuración narrativa de la acción.

La Teoría del Actor-Red, por el contrario, propone una relectura radical de la noción de agencia. Latour desplaza la centralidad de la conciencia como único principio de acción y sugiere que los procesos sociales y culturales —incluidos los artísticos— se constituyen a través de redes de relaciones entre humanos y no humanos. En este marco, la inteligencia artificial, lejos de ser una herramienta neutral, aparece como un actante que interviene activamente en la conformación de las prácticas creativas. Esta visión no niega la agencia humana, pero la inscribe en una ecología más amplia, en la que múltiples entidades colaboran, traducen intereses y transforman el curso de la acción. Así, la coautoría con IA no requiere que la máquina tenga conciencia o intencionalidad; basta con que modifique el proceso, altere decisiones o introduzca variantes no previstas por el creador humano para que su papel adquiera relevancia epistemológica.

Manovich, por su parte, ofrece una visión complementaria que se enfoca en las transformaciones estéticas y formales derivadas del uso de medios digitales. Desde su concepción, la automatización, la modularidad y la variabilidad son principios constitutivos del arte contemporáneo. En este contexto, la creatividad ya no se limita a la invención de formas nuevas desde la subjetividad individual, sino que se despliega como una interacción constante entre el artista y sistemas algorítmicos capaces de generar, modificar y recombinar contenido. La noción de autoría se diluye parcialmente, no porque desaparezca la figura del creador, sino porque este asume ahora el rol de diseñador de procesos, curador de resultados o estrategia de relaciones estético-computacionales. La IA, en tanto artefacto capaz de expandir las posibilidades compositivas, participa de este nuevo régimen de creación donde la obra es siempre provisional, abierta a la transformación y dependiente de la lógica de remezcla propia de los nuevos medios.

Lo que emerge del diálogo entre estas tres perspectivas es una tensión productiva entre modelos de autoría centrados en la subjetividad y enfoques que privilegian la red, la mediación y la interacción sistémica. Mientras Ricoeur insiste en la dimensión experiencial del sentido, Latour señala que toda producción cultural está co-determinada por una multiplicidad de agentes, y Manovich observa que los medios digitales imponen nuevas reglas al juego de la creación, redefiniendo no sólo los modos de hacer, sino también los criterios de valoración estética y la relación con los públicos.

Estas tensiones no son excluyentes, sino complementarias. La subjetividad del creador sigue siendo necesaria como instancia crítica, interpretativa y decisoria. Pero esa subjetividad ya no opera en solitario, sino en diálogo con inteligencias no humanas que reconfiguran el horizonte mismo de lo posible. En este sentido, la coautoría con IA no puede reducirse a un problema técnico o jurídico, sino que constituye un campo de reflexión ontológica, pedagógica y política, donde se juegan nuevas formas de agencia, nuevas ecologías del sentido y nuevas relaciones entre creación, tecnología y conocimiento.

### **Replantando la autoría en la era de la IA**

La noción de autoría artística ha sido históricamente un terreno en disputa, atravesado por concepciones filosóficas, jurídicas, estéticas y pedagógicas que han evolucionado de forma no lineal. En el imaginario moderno, y particularmente en el paradigma romántico del siglo XIX, el autor fue conce-



bido como un individuo dotado de una sensibilidad excepcional, capaz de crear obras originales a partir de una experiencia subjetiva irrepetible. Esta figura del “genio creador” se erigía como el fundamento de la autoría, situando al artista en el centro de la producción simbólica y dotándolo de derechos exclusivos sobre el significado, el uso y la circulación de su obra. Tal concepción no solo estructuró los marcos legales de la propiedad intelectual, sino que también permeó profundamente la enseñanza artística, reforzando una pedagogía centrada en la expresión personal y en la autenticidad como valores supremos de la creación.

No obstante, a lo largo del siglo XX esta concepción fue objeto de diversas impugnaciones. El posestructuralismo francés, a través de figuras como Roland Barthes y Michel Foucault, puso en duda la centralidad del autor como origen de sentido, proponiendo en cambio una mirada centrada en el lector, en los discursos y en las condiciones institucionales de producción. El célebre gesto de Barthes al declarar “la muerte del autor” constituyó no tanto una negación del creador, sino una crítica a la idea de autoridad unívoca que había regido los criterios de interpretación. Esta crítica se profundizó con el surgimiento de las prácticas colaborativas propias de la cultura digital, en las que la noción de originalidad comenzó a diluirse frente a las lógicas de remezcla, apropiación y circulación múltiple de contenidos.

En este escenario ya fragmentado, la irrupción de la inteligencia artificial en los procesos creativos plantea un nuevo desafío. A diferencia de los entornos colaborativos humanos, donde la autoría compartida aún implica la intervención de subjetividades que interpretan, argumentan o negocian sentido, la IA introduce un tipo de agencia que no emana de una experiencia vivida, sino de la operación estadística sobre grandes volúmenes de datos. No obstante, la calidad y sofisticación de los productos generados por estos sistemas ha llevado a algunos teóricos a cuestionar si la figura del autor humano sigue siendo suficiente para dar cuenta del proceso creativo contemporáneo.

Desde una perspectiva hermenéutica, como la propuesta por Paul Ricoeur, la autoría sigue anclada en la capacidad de configurar narrativas desde la vivencia temporal del sujeto. En esta clave, la IA no sería más que una herramienta, por muy compleja que resulte, al servicio de una intencionalidad humana que la orienta, filtra e interpreta. Sin embargo, otras posturas, como las que se desprenden de la Teoría del Actor-Red, invitan a problematizar esta exclusividad. Si el algoritmo introduce decisiones formales que afectan el rumbo del proceso creativo, si su intervención no es puramente mecánica, sino que incide en la estructura, el estilo o incluso el contenido de la obra, ¿podemos seguir entendiendo la autoría como una prerrogativa exclusivamente humana?

La emergencia de este nuevo escenario no implica simplemente reemplazar al autor por la máquina, sino más bien revisar críticamente las condiciones bajo las cuales asignamos autoría, legitimamos discursos creativos y valoramos los productos culturales. La figura del creador se encuentra en tránsito: de ser el único origen y garante del sentido, pasa a ser también un mediador, un diseñador de relaciones algorítmicas, un curador de lo posible. Replantear la autoría en la era de la IA no equivale a renunciar a la subjetividad, sino a reconocer que ésta ya no opera en solitario, sino en red, en alianza, en fricción con sistemas que también intervienen —aunque de modos distintos— en la producción de sentido estético.

### **Desplazamiento de la subjetividad y el surgimiento de la “colaboración algorítmica”**

Uno de los debates más complejos que surgen al introducir sistemas de inteligencia artificial en el ámbito de la creación artística es el del estatuto de la subjetividad. Tradicionalmente, la creatividad ha sido entendida como una facultad eminentemente humana, vinculada con la imaginación, la intuición, la sensibilidad y la capacidad de atribuir sentido a la experiencia vivida. Esta concepción ha nutrido durante siglos no sólo las teorías estéticas, sino también los modelos pedagógicos en torno al arte, con-

figurando una figura del creador como sujeto dotado de interioridad, agencia y compromiso con su obra.

Con la aparición de sistemas generativos basados en aprendizaje profundo (deep learning), esta noción ha comenzado a ser tensionada. Las IA actuales no solo ejecutan instrucciones, sino que procesan volúmenes masivos de datos, identifican patrones complejos, simulan estilos y proponen soluciones formales que muchas veces sorprenden incluso a sus propios operadores. Esto ha llevado a algunos autores a plantear que la creatividad, lejos de ser una propiedad exclusiva del ser humano, podría entenderse como una capacidad distribuida, en la que intervienen múltiples fuentes de información, procesamiento y decisión —algunas humanas, otras no.

Las posturas más escépticas ante este fenómeno insisten en que la creatividad algorítmica es solo una ilusión estadística: un simulacro sofisticado que carece de vivencia, intención o conciencia reflexiva. Desde esta perspectiva, los sistemas de IA no son verdaderamente creativos, porque no “saben” lo que hacen, ni son capaces de experimentar asombro, duda o riesgo estético. La máquina, en este marco, no crea, sino que reproduce y recombina lo que otros ya hicieron, en una especie de loop automatizado carente de horizonte existencial.

No obstante, existe también una postura posibilista que, sin romantizar la inteligencia artificial, reconoce que su intervención puede detonar procesos de innovación que el creador humano, por sí solo, difícilmente imaginaría. En esta lectura, la IA no sustituye la subjetividad, pero sí la desestabiliza y la transforma, introduciendo elementos no previstos que obligan al artista a repensar sus decisiones, sus hábitos compositivos y sus límites expresivos. La colaboración algorítmica aparece así como una relación dialógica, en la que el creador humano ya no actúa como único emisor del mensaje, sino como un interlocutor que negocia con los resultados inesperados de un sistema no consciente, pero operativamente creativo.

Desde el enfoque de la Teoría del Actor-Red, esta colaboración no necesita ser equiparada en términos de agencia plena o intencionalidad para ser significativa. Basta con que el algoritmo afecte el rumbo del proceso, sugiera caminos estéticos no anticipados o reformule la lógica de producción, para que su presencia altere sustancialmente la dinámica creativa. En este sentido, la subjetividad del creador no desaparece, pero sí se redibuja: se convierte en un nodo dentro de una red más amplia de decisiones, mediaciones y respuestas, en la que el “acto creativo” deja de ser propiedad de un sujeto individual y se convierte en una coreografía compleja entre humanos, datos y modelos computacionales.

Este desplazamiento tiene profundas implicaciones para la pedagogía artística. Ya no se trata solamente de formar autores con voz propia, sino también de cultivar la capacidad de diálogo, de interpretación crítica y de co-diseño con entidades que no tienen rostro, pero sí impacto. La colaboración algorítmica exige nuevas habilidades: no tanto el dominio absoluto del código, sino la sensibilidad para leer sus efectos, para integrarlo en un discurso estético significativo y para asumir con responsabilidad las decisiones que emergen de esa interacción.

### **El papel de la institución educativa y la formación artística**

Dado que el tema de la coautoría con IA trasciende la mera producción individual, la institución educativa asume un rol determinante como facilitadora de debates y generadora de lineamientos pedagógicos. Desde el punto de vista de la docencia en arte digital, los docentes se enfrentan a la tarea de:

1. Actualizar los planes de estudio: Incluir asignaturas o módulos que aborden la relación entre IA y creación artística, cubriendo tanto aspectos técnicos (programación, modelado, entrenamiento de algoritmos) como críticos (historia, teoría, ética).
2. Promover el pensamiento crítico: Fomentar en los estudiantes la reflexión sobre lo que significa

“crear” en un entorno digital tan permeado por algoritmos, invitándolos a cuestionar la noción de originalidad y la autoría unipersonal.

3. Facilitar espacios de experimentación: Implementar proyectos donde sea viable la interacción “humano-IA” para que los estudiantes exploren la agencia algorítmica y sus propias respuestas creativas ante ella.
4. Orientar la responsabilidad ética: Discutir las implicaciones de la coautoría en términos de derechos de autor, transparencia en el uso de fuentes y prevención de sesgos algorítmicos que puedan reproducir discriminaciones.
5. Implicaciones éticas: Sesgos, responsabilidad y transparencia
6. El empleo de IA en la creación de narrativas visuales y discursivas acarrea consideraciones éticas de diversa índole, que se entretajan con los debates sobre autoría. Dos de las más relevantes son la cuestión de los sesgos algorítmicos y la distribución de la responsabilidad cuando la obra final presenta contenido controvertido o problemático.

### **Ética algorítmica en la creación artística: sesgos, agencia y responsabilidad**

La introducción de sistemas de inteligencia artificial en el proceso creativo no sólo plantea desafíos estéticos o epistemológicos, sino que también abre un campo de profundas interrogantes éticas. Si bien la IA se presenta a menudo como una herramienta neutral o como una tecnología que amplía las posibilidades expresivas, su funcionamiento está lejos de ser inocente. Toda inteligencia artificial es, en última instancia, el producto de una serie de decisiones humanas —sobre qué datos utilizar, qué patrones priorizar, qué resultados valorar— que responden a contextos históricos, ideológicos y económicos específicos. La creación artística mediada por IA, por tanto, se encuentra atravesada por una dimensión ética ineludible que debe ser reconocida, analizada y discutida.

Uno de los aspectos más críticos en este terreno es la cuestión del sesgo algorítmico. Como ha demostrado Safiya Umoja Noble (2018), los algoritmos no son simples estructuras matemáticas abstractas, sino expresiones codificadas de visiones del mundo que tienden a reproducir —y en algunos casos amplificar— desigualdades estructurales. Esto también se manifiesta en la producción artística: los modelos generativos pueden incorporar sesgos de género, raza, clase o estética, que luego se traducen en obras que refuerzan estereotipos o excluyen formas de representación divergentes. En este sentido, la IA no sólo amplifica lo posible, sino que también limita lo imaginable, clausurando ciertas voces o sensibilidades desde la base misma de su funcionamiento.

Frente a este panorama, la cuestión de la responsabilidad se vuelve central. ¿Quién es responsable de una imagen generada por un sistema entrenado con millones de datos de procedencia opaca? ¿Hasta qué punto el creador puede responder por los efectos de una obra que ha sido co-producida por una inteligencia no humana? Estas preguntas desbordan el marco tradicional del autor y exigen una ética expandida, capaz de pensar la responsabilidad como un fenómeno distribuido, donde intervienen programadores, diseñadores, plataformas, usuarios y sistemas de regulación. En el campo artístico, esto implica repensar la noción de agencia creativa no sólo como capacidad de producir, sino también como capacidad de responder: responder por los efectos simbólicos, sociales y políticos que una obra puede generar en distintos contextos.

La transparencia, en este contexto, aparece como una demanda política y pedagógica. No se trata únicamente de saber cómo funciona un modelo, sino de entender quién lo diseñó, con qué datos fue entrenado, bajo qué intereses se programaron sus respuestas y qué criterios se aplicaron para filtrar, jerarquizar o excluir ciertos contenidos. En la práctica artística, esto podría traducirse en una ética de la trazabilidad: una voluntad de explicitar los procesos detrás de la obra, de visibilizar los vínculos

entre lo humano y lo algorítmico, y de abrir al espectador la posibilidad de comprender, cuestionar o incluso intervenir en el sistema de producción que dio origen a la pieza.

En última instancia, la ética en el arte generado con IA no puede reducirse a una cuestión de cumplimiento técnico o normativo. Se trata más bien de una actitud crítica frente a los dispositivos, una disposición a problematizar el cómo, el por qué y el para quién de nuestras creaciones. En este sentido, el artista que trabaja con IA no es sólo un operador de herramientas, sino un agente ético que habita un umbral: el lugar donde la estética se encuentra con la política, y donde la imaginación se pone al servicio de una sensibilidad responsable ante el mundo que contribuye a configurar.

### **Propiedad intelectual y derechos de autor: ¿a quién pertenece la obra?**

El avance vertiginoso de las tecnologías generativas ha desbordado los marcos jurídicos tradicionales que regulaban la propiedad intelectual en el ámbito artístico. Durante siglos, los regímenes legales de autoría se han apoyado en una premisa central: la existencia de un sujeto humano individualizable como fuente original de una obra. Esta concepción se encuentra en la base de instrumentos como el derecho de autor, el copyright y las patentes, todos ellos diseñados para proteger la creatividad como una expresión de la individualidad y garantizar al creador ciertos beneficios morales y materiales derivados de su trabajo.

Sin embargo, la emergencia de sistemas de inteligencia artificial capaces de generar obras visuales, sonoras o textuales con un alto grado de sofisticación ha puesto en crisis esta estructura. ¿Quién es el autor de una imagen producida por una red neuronal entrenada con millones de datos visuales? ¿El artista que proporciona el prompt, el equipo que diseñó el modelo, la empresa propietaria del software, o acaso nadie? Estas preguntas, lejos de ser meras curiosidades legales, afectan profundamente los modos de circulación, legitimación y valorización de las obras en el ecosistema artístico contemporáneo.

La mayoría de los marcos legales actuales aún no reconocen a la inteligencia artificial como sujeto de derechos, lo cual implica que, técnicamente, las obras generadas por IA no pueden ser protegidas bajo el régimen clásico de autoría. Esto ha dado lugar a un vacío normativo que algunas plataformas y empresas han intentado llenar mediante acuerdos contractuales, licencias de uso o políticas de atribución automatizadas. Sin embargo, estas soluciones suelen favorecer a los actores con mayor capacidad tecnológica y económica, consolidando un régimen de propiedad concentrado que se aleja de la lógica colaborativa o experimental que caracteriza muchas prácticas artísticas contemporáneas.

Además, la producción con IA introduce un problema adicional: el de la procedencia de los datos. Muchos modelos generativos han sido entrenados con corpora masivos que incluyen imágenes, textos y sonidos protegidos por derechos de autor, sin que exista un consentimiento explícito o una retribución justa hacia los creadores originales. Esto no solo plantea cuestiones éticas y legales, sino que afecta también la legitimidad cultural de las obras resultantes, que pueden ser vistas como derivados no autorizados o como apropiaciones problemáticas.

Frente a este panorama, se hace urgente repensar el concepto mismo de propiedad intelectual. Algunas voces han propuesto modelos alternativos como las licencias copyleft, el dominio público creativo, o incluso sistemas de atribución dinámica que reconozcan múltiples niveles de intervención en el proceso creativo. Estas propuestas no eliminan el conflicto, pero abren la posibilidad de construir regímenes más plurales, sensibles a la complejidad de las prácticas actuales y más justos en la distribución del reconocimiento y los beneficios.

En el contexto educativo y artístico, este debate debe ser abordado no solo desde la perspectiva del cumplimiento legal, sino como un espacio formativo en el que los futuros creadores aprendan a navegar —y eventualmente a transformar— los marcos normativos vigentes. La autoría, en tiempos de IA,

ya no puede ser entendida como un atributo individual y absoluto, sino como una red de relaciones en disputa, donde convergen intenciones humanas, decisiones algorítmicas, estructuras económicas y marcos institucionales. Asumir esta complejidad no solo es una necesidad jurídica, sino una oportunidad pedagógica y ética para repensar las formas en que atribuimos valor, legitimidad y responsabilidad en la cultura digital contemporánea.

### **Críticas a la automatización del proceso creativo: la defensa de la “humanidad” del arte**

La incorporación de la inteligencia artificial al proceso creativo ha generado tanto entusiasmo como preocupación. Si bien muchos celebran la ampliación de posibilidades estéticas y la democratización de ciertos recursos técnicos, otros advierten que esta automatización puede acarrear consecuencias profundas y problemáticas para el sentido mismo del arte y de la práctica creativa. Las críticas no se limitan a la tecnofobia o al temor ante lo desconocido: expresan, más bien, una inquietud legítima sobre lo que está en juego cuando la creación —una de las expresiones más complejas de la experiencia humana— se traslada parcial o totalmente a sistemas automáticos de generación.

Una de las objeciones más frecuentes es la pérdida de intención en la producción artística. Si la obra no responde a una búsqueda personal, a una necesidad expresiva o a un compromiso estético deliberado, ¿puede considerarse verdaderamente arte? Esta crítica parte de una concepción antropocéntrica y expresiva del arte, en la que la subjetividad, el conflicto, la duda y el deseo juegan un rol central. Desde esta perspectiva, la automatización corre el riesgo de vaciar el proceso creativo de su densidad afectiva y existencial, reduciendo la obra a un objeto estéticamente coherente pero simbólicamente hueco.

Otra preocupación clave es la homogeneización del imaginario. A pesar de su aparente diversidad, muchos sistemas de IA tienden a reproducir patrones dominantes, estilos populares o convenciones visuales ampliamente representadas en los datos con los que fueron entrenados. Esto puede llevar a una estetización algorítmica de la cultura, donde lo novedoso se vuelve estadísticamente improbable y lo disruptivo es filtrado en nombre de la optimización. El riesgo aquí no es solo estético, sino político: la automatización podría contribuir a la consolidación de un canon visual globalizado, regido por lógicas de eficiencia y mercado, que margina la experimentación, la disonancia o la expresión situada.

También se ha señalado el debilitamiento de los procesos de aprendizaje y reflexión. Cuando los sistemas hacen por nosotros aquello que antes requería práctica, error, experimentación o exploración, se corre el riesgo de perder el sentido pedagógico del hacer artístico. La IA puede facilitar la generación de resultados llamativos, pero también puede alentar una relación superficial con los medios, donde lo importante no es comprender, sino producir algo funcionalmente aceptable. Esta lógica puede traducirse en una desvalorización de la formación artística como proceso de autoconstrucción, sensibilidad crítica y elaboración simbólica.

Existe un temor más profundo: que el arte deje de ser un espacio de interrogación del mundo para convertirse en un producto de consumo automatizado. En este escenario, la creatividad se mediría por su capacidad de adaptación al algoritmo, por su rendimiento frente al mercado o por su viralidad en plataformas digitales. Frente a esta posibilidad, numerosos artistas y teóricos han alzado la voz para defender un arte que no renuncie a su capacidad de incomodar, de resistir, de abrir preguntas y de cultivar zonas de opacidad que ninguna máquina puede (ni debe) esclarecer del todo.

Lejos de oponerse a la IA como herramienta, estas críticas buscan recuperar el valor de lo artesanal, lo imprevisible, lo íntimo y lo encarnado en la experiencia estética. Rechazan la idea de que todo lo que puede hacerse debe necesariamente hacerse, y reclaman una pausa ética, un momento de deliberación, antes de seguir acelerando hacia una automatización que, de no ser problematizada, podría vaciar de sentido aquello que justamente le da sentido al arte: su capacidad de afectar, de significar,



de transformar.

### **Perspectiva pedagógica: lineamientos para la formación en arte digital**

En el horizonte contemporáneo de la formación artística, la pedagogía no puede mantenerse al margen de los debates que atraviesan la incorporación de la inteligencia artificial en los procesos creativos. No se trata simplemente de introducir nuevas herramientas en el aula, ni de adaptar los planes de estudio a los últimos desarrollos tecnológicos. Lo que está en juego es una redefinición profunda de los marcos epistémicos, éticos y metodológicos desde los cuales entendemos qué significa enseñar y aprender arte en un contexto donde la creación ya no es exclusivamente humana.

La presencia de IA en los entornos educativos desafía los modelos pedagógicos tradicionales, especialmente aquellos centrados en la transmisión vertical de saberes técnicos o en la reproducción de estilos legitimados. Frente a un sistema que puede producir en segundos lo que antes requería horas de trabajo manual, la pregunta pedagógica se desplaza del “cómo hacer” al “por qué hacer”, del “qué se puede crear” al “qué vale la pena crear”. La técnica ya no es un fin en sí mismo, sino un medio que debe ser interrogado, contextualizado y resignificado desde la experiencia y la reflexión crítica.

En este sentido, se hace urgente una pedagogía que no abdique de la complejidad. Una pedagogía que asuma la inteligencia artificial no como una amenaza ni como una panacea, sino como un acontecimiento cultural que exige herramientas teóricas, estéticas y éticas para ser comprendido y trabajado. Formar artistas en la era de la IA implica cultivar no solo habilidades técnicas, sino también capacidades de lectura crítica, de diseño de procesos, de curaduría de contenidos y de negociación de sentido en escenarios inestables y multisituados.

El docente deja de ser un experto que transmite un saber cerrado para convertirse en un mediador que acompaña la exploración de territorios inciertos. Esta figura pedagógica se asemeja más al cartógrafo que al arquitecto: no impone un modelo, sino que propone coordenadas, referencias, espacios de experimentación donde los estudiantes pueden ensayar sus propias formas de habitar la creación digital. En este contexto, la educación artística se transforma en un laboratorio de relaciones entre subjetividad y tecnología, entre memoria cultural y automatización, entre deseo estético y posibilidades computacionales.

Además, la pedagogía crítica debe abordar el desfase que existe entre la velocidad del cambio tecnológico y la lentitud de las reformas institucionales. Muchas escuelas de arte aún operan bajo lógicas disciplinares rígidas, sin marcos regulatorios claros para el uso de IA, y sin acompañamientos docentes adecuados. Esto genera un vacío formativo que suele llenarse con autoaprendizaje informal, tutoriales fragmentarios o dependencia de plataformas privadas, lo cual reproduce desigualdades en el acceso y comprensión de estas tecnologías.

Por todo ello, una pedagogía situada en este escenario debe apostar por la formación de sujetos críticos, sensibles y responsables. Sujetos que no solo sepan usar las tecnologías, sino que sepan leerlas, interpelarlas y, si es necesario, resistirlas. Porque el verdadero desafío no está en automatizar la enseñanza del arte, sino en formar artistas capaces de pensar el mundo —y de transformarlo— incluso cuando ese mundo se vuelve cada vez más algorítmico.

### **Perspectiva estética: la reconfiguración de la obra de arte y su recepción**

La irrupción de la inteligencia artificial en el campo de la creación artística no solo transforma las condiciones de producción, sino que también altera profundamente los modos en que las obras son concebidas, percibidas y valoradas. Lo que está en juego no es únicamente una cuestión técnica o autoral, sino una mutación ontológica en la naturaleza misma de lo que entendemos por “obra de arte”. En este nuevo paisaje, los objetos estéticos ya no pueden ser pensados como entidades cerradas,

fijas y firmadas, sino como procesos abiertos, ensamblajes dinámicos y superficies de interacción entre agentes humanos y no humanos.

Desde una perspectiva estética contemporánea —marcada por nociones como la estética relacional, la postproducción o el arte en red—, la obra deja de ser una forma acabada para convertirse en un evento en devenir, en una experiencia contingente cuya estabilidad depende de múltiples mediaciones técnicas, culturales y afectivas. La inteligencia artificial amplifica esta condición fluida, al introducir mecanismos de variación automática, generación infinita y adaptación en tiempo real. Así, una imagen generada por IA puede no tener una versión definitiva, sino múltiples instancias posibles, ajustadas al contexto de uso, a la interacción del espectador o incluso a parámetros algorítmicos que evolucionan de manera autónoma.

Esta mutación afecta también la experiencia del espectador, que ya no se sitúa ante la obra como mero receptor pasivo, sino como un nodo activo en una red de significaciones. En lugar de contemplar una obra estática, el espectador puede modificarla, intervenirla, remezclarla o incluso contribuir a su co-producción mediante interfaces interactivas o sistemas de retroalimentación. La estética deviene así interfaz: no un espejo donde se refleja un mensaje unívoco, sino un espacio de traducción, negociación y resonancia múltiple.

Frente a esta transformación, las categorías clásicas del juicio estético —como belleza, forma, unidad o estilo— se ven cuestionadas por nuevas nociones como la emergencia, la iteración, la adaptabilidad o la agencia distribuida. Ya no se trata de analizar qué quiso decir el autor, sino de explorar cómo se comporta la obra, qué relaciones genera, qué afectos moviliza y qué posibilidades abre para la construcción de sentido. En este contexto, el valor estético no reside únicamente en el objeto, sino en la ecología de relaciones que lo produce y lo rodea.

La IA, en este sentido, no debe ser comprendida solo como un medio más, sino como un actor estético que reconfigura las condiciones materiales y simbólicas de la creación. Lejos de representar una amenaza a la sensibilidad o una degradación del arte, su incorporación nos obliga a repensar críticamente los supuestos que han sostenido nuestras nociones de obra, de autoría y de experiencia. Porque en última instancia, el arte no se define por su origen, sino por su capacidad de generar mundo, de provocar pensamiento y de interpelar nuestra forma de estar en él. Y si la IA logra formar parte de ese proceso, no como sustituto, sino como cohabitante, entonces tal vez haya allí una oportunidad inédita para expandir —y no cancelar— la experiencia estética.

## Conclusiones

La exploración emprendida a lo largo de este artículo revela la complejidad de los debates en torno a la coautoría de la Inteligencia Artificial (IA) en la creación de narrativas visuales y discursivas, particularmente en el ámbito de la formación en arte digital. Desde la confluencia de la hermenéutica fenomenológica (Ricoeur, 1983), la Teoría del Actor-Red (Latour, 2005) y la estética de los nuevos medios (Manovich, 2001), se ha puesto de manifiesto que la irrupción de la IA no solo cuestiona la concepción tradicional del artista como agente solitario y dueño único de la obra, sino que también convoca a repensar los fundamentos éticos, pedagógicos, estéticos y legales asociados al acto creativo.

En primer lugar, el replanteamiento de la autoría cobra una relevancia central. Bajo la óptica hermenéutica, la subjetividad humana y la experiencia vivida permanecen en el corazón del proceso narrativo: la creatividad se concibe como un ejercicio de configuración (mímesis) que integra no solo las vivencias personales, sino también las interpretaciones y proyecciones del creador sobre la realidad. No obstante, la IA introduce una variable que complejiza este panorama, pues su participación en la construcción de la obra puede ir más allá de la mera ejecución de instrucciones prediseñadas. De

acuerdo con la Teoría del Actor-Red, la IA ejerce una forma de agencia, en tanto que altera el curso de la producción creativa y aporta soluciones, patrones o estilos que el artista humano no habría anticipado. Este hecho conduce a la posibilidad de hablar de una “autoría distribuida”, en la que el factor humano y el tecnológico se fusionan en una dialéctica que trasciende la simple dicotomía instrumento-usuario.

En segundo lugar, resulta imprescindible reconocer las implicaciones éticas y de responsabilidad que emergen en este escenario. La IA, al operar con datos de entrenamiento que pueden estar sesgados o contener prejuicios, participa en la conformación de obras que pudieran perpetuar estereotipos u omisiones culturales importantes. Si se promueve la idea de coautoría, entonces surge la necesidad de clarificar la distribución de responsabilidades: tanto quienes diseñan y entrenan los modelos de IA como quienes seleccionan las salidas algorítmicas y les otorgan un sentido estético, deben asumir un rol activo en la revisión y corrección de posibles errores o discriminaciones. Asimismo, la asignación de derechos y obligaciones en un marco normativo tradicionalmente centrado en el “autor humano” plantea desafíos legales aún no resueltos, como la titularidad de la obra, la necesidad de actualizar los reglamentos de propiedad intelectual en las universidades y la adopción de protocolos institucionales para fomentar un uso ético de la tecnología.

En tercer lugar, los hallazgos de esta investigación subrayan la importancia de reconfigurar la praxis pedagógica en instituciones de educación superior, donde la enseñanza del arte digital se ve interpelada de manera directa por la creciente relevancia de la IA. Lejos de tratarse de una mera cuestión técnica –relativa a la capacitación en herramientas y software–, la integración de la IA exige una pedagogía crítica que incorpore la reflexión teórica y filosófica sobre la naturaleza de la creatividad y de la autoría. En este sentido, los planes de estudio pueden enriquecerse al contemplar módulos o asignaturas específicas que aborden temas como la agencia tecnológica, la ética algorítmica, la propiedad intelectual y la relación sociotécnica entre humanos y máquinas. Además, prácticas de laboratorio, proyectos colectivos y metodologías de investigación-acción permiten que los estudiantes comprendan el potencial y los límites de la IA, al tiempo que refuerzan su capacidad para articular un discurso propio en un ecosistema donde la colaboración humano-máquina se vuelve cada vez más frecuente.

En cuarto lugar, resulta destacable la transformación de la estética y la experiencia de la obra en la era digital. Tal como lo propone Lev Manovich (2001), la cultura basada en la variabilidad, la automatización y la remezcla opera sobre un principio de modularidad continua, donde las fronteras entre lo original y lo derivado son particularmente difusas. En este escenario, la IA cumple la función de motor generativo que amplía exponencialmente las posibilidades creativas, al tiempo que desdibuja la unicidad tradicional de la obra. Surgen, entonces, piezas artísticas que no son estáticas ni definitivas, sino que se actualizan en tiempo real, evolucionando a medida que la IA “aprende” y el artista humano interviene en la selección de outputs y en la definición de parámetros. De igual manera, la recepción del público se ve condicionada por la conciencia de que la obra se ha gestado en este diálogo continuo entre el creador y la máquina, lo cual introduce nuevos interrogantes estéticos y conceptuales.

Por último, el sentido de la coautoría en la creación artística con IA aparece como un tema en constante debate, cuyos contornos se reformulan conforme la tecnología avanza. Las posiciones más escépticas insisten en que la verdadera creatividad descansa en la vivencia subjetiva, y que la IA, carente de consciencia, no puede atribuírsele un lugar equitativo al del autor humano. Quienes se ubican en una postura posibilista consideran que la participación algorítmica, aunque no sea equivalente a la humana, sí altera la lógica del proceso creador y, por ende, merece un reconocimiento que desafíe los esquemas unidireccionales de la autoría. Esta polarización, sin embargo, no agota la riqueza de matices presentes en la realidad educativa y cultural, donde diversos grupos de investigación, colectivos artísticos y docentes optan por enfoques intermedios, reconociendo la IA como colaborador funcional que,

si bien no posee conciencia ni experiencia, puede detonar estilos y significados imposibles de alcanzar únicamente desde la subjetividad humana.

En consecuencia, las conclusiones de este trabajo apuntan a la necesidad de un debate interdisciplinar continuo, que involucre no solo a teóricos del arte y especialistas en IA, sino también a juristas, filósofos de la tecnología, educadores y representantes de la sociedad civil. La articulación de un marco ético y pedagógico coherente para la integración de la IA en la producción artística universitaria es urgente, dado el impacto que estos procesos tendrán en la formación de creadores y creadores que moldearán la cultura del futuro. Simultáneamente, debe impulsarse la investigación a escala institucional y académica, para actualizar los criterios y protocolos que regulan la autoría, y para encauzar la cada vez más sofisticada –y omnipresente– participación de algoritmos en la práctica creativa.

### Referencias bibliográficas

Barthes, Roland. (1967). *The death of the author*. *Aspen*, (5–6).

Barthes, Roland. (1988 [1967]). La muerte del autor. En *El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y la escritura* (pp. 65–72). Ediciones Paidós.

Boden, Margaret A. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms* (2.ª ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203483677>

Callon, Michel. (1986). Some elements of a sociology of translation: Domestication of the scallops and the fishermen of St Brieuc Bay. En John Law (ed.), *Power, action and belief: A new sociology of knowledge?* (pp. 196–233). Routledge.

Deuze, Mark. (2007). *Media work*. Polity Press.

Jenkins, Henry. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press. <https://nyupress.org/9780814742952/convergence-culture/>

Latour, Bruno. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/0199256047.001.0001>

Lessig, Lawrence. (2008). *Remix: Making art and commerce thrive in the hybrid economy*. Penguin Press. <https://www.lessig.org/books/remix/>

Manovich, Lev. (2001). *The language of new media*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/1064.001.0001>

Noble, Safiya Umoja. (2018). *Algorithms of oppression: How search engines reinforce racism*. New York University Press. <https://nyupress.org/9781479837243/algorithms-of-oppression/>

Ricoeur, Paul. (1983). *Temps et récit. Tome I: L'intrigue et le récit historique*. Éditions du Seuil.