




# ¿LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL CREARÁ UNA NUEVA CULTURA?

Dr. Roberto Morales Estrella  
Profesor Investigador de la UAEH  
03 de marzo de 2025



Hablar de cultura es referirnos a un contexto multidimensional, desde diversas perspectivas como: la antropológica, la sociológica y la psicológica, entre otras tantas, pero sobre todo de las relaciones de producción que define al sistema de gobierno y de autoridad, en diferentes estadios históricos, procesos que dan forma a los conocimientos, creencias, valores, costumbres, normas, y percepciones éticas y morales, materializándose en imágenes y símbolos, lo que deriva, generalmente, en una gran diversidad de sociedades condicionadas por estructuras, construidas por grupos socialmente dominantes, en una práctica intersubjetiva, independiente de la conciencia y voluntad del resto de los integrantes de cada pueblo, comunidad o sociedad en general, (Bourdieu & Passer, Jean-Calude, 1996 (Segunda edición en español)).

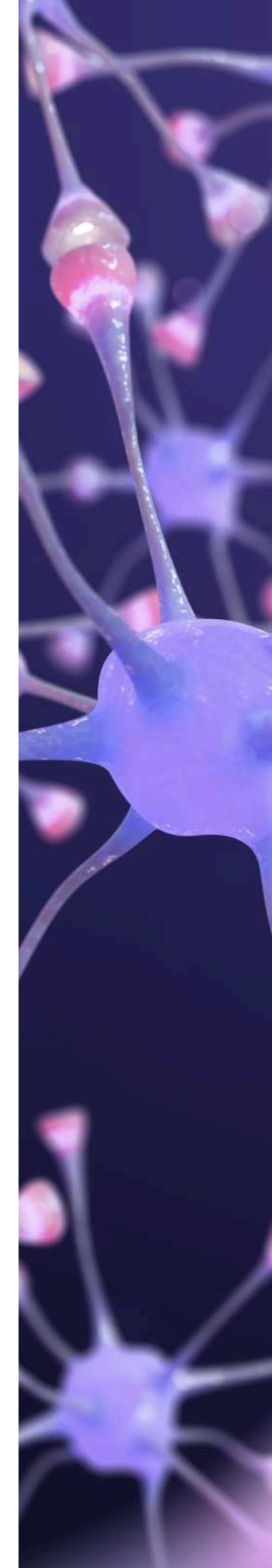
Actualmente, las estructuras son generadas e impuestas por la hegemonía de las grandes corporaciones tecnológicas y las naciones que operan bajo el modelo neoliberal, con el propósito de lograr el dominio de los mercados, lo que hace necesario construir una hegemonía cultural y tecnológica.

No toda imagen es arte, pero toda imagen transmite mensajes y estimula ideas. *Para que sea arte*, debe transmitir ideas, emociones y sensaciones, porque es un lenguaje social; a diferencia de la *publicidad* que tiene como objetivo promover un producto o servicio, es un mensaje que seduce y engaña, para despertar la necesidad del producto; por su parte, *la propaganda política*, pretende influir en la opinión y comportamiento de las personas, hacia la aceptación de una ideología y/o la aceptación o sumisión a un régimen de gobierno.

Los precursores del arte digital fueron aquellos artistas que iniciaron el uso de las computadoras, para realizar sus creaciones artísticas, en las décadas de los años 60s y 70s (Reichardt, 1971), pero fue en la década del 2010 cuando el desarrollo tecnológico logró el conocimiento profundo (Deep learning) vía las redes neuronales convolucionales (CNN) (Goodfellow, 2016), sentando las bases de las redes generativas adversarias (GANs), facilitando la generación de imágenes, audio y texto, para dar paso a los Transformers pre-entrenados (GPT), así se inició la era de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) y su impacto en el arte y la cultura.

Ya hay obras realizadas por IA como la de Edmond de Belamy, realizada por una IA, que construyó a partir de un algoritmo de aprendizaje profundo, inspirada en retratos clásicos del siglo XVIII, fue subastada por 432 mil 500 dólares, en octubre del 2018, ésta obra marcó un parteaguas al aplicarse la IA en el arte, suscitando el debate en torno a la propiedad intelectual, a la originalidad y al valor, como en los artistas humanos, quienes se preguntan si la IA artificial los orillará a la irrelevancia (Ruiz, 2018).





“Memories of Passersby I” (Memorias de transeúntes), es una obra realizada por una Inteligencia Artificial (IA), por Mario Klingemann (La Nación, 2020) quien entrenó a la IA en un ordenador, creando y proyectando un flujo de imágenes ficticias, que cambian y desaparecen, para aparecer otras, en un proceso de autoaprendizaje-retroalimentación, donde las redes neurales son los pinceles que delinear las imágenes en un flujo continuo (okdiario, 2019)

Para hablar del arte en el futuro tecnológico, es menester referirnos a la web 3.0, descentralizada e inteligente, es un mecanismo distribuido de diseminación de material y confirmación de contenido, que aplica el blockchain para identificar al propietario de la información (Sun & Yu, 2023, pág. 7).

En el seno del blockchain se identifican los activos intangibles, creados mediante un proceso denominado Tokenización también conocidos como Tokens No Fungibles (NFT), donde se pueden incluir activos físicos como el arte (Higginson & Reddy, 2024); la web-3.0- Blockchain facilita a los creadores vender sus obras, este arte digital utiliza un formato de sello coleccionable, pudiéndose vender a precios inimaginables, como un cryptokitties que alcanzó los 115 mil dls.

La mayoría de Tokens se basan en los estándares de la red Ethereum y su cadena de bloques (Pastor, 2021). La obra Token conocida como “The Merge” que explora la convergencia de los mundos físico y digital, alcanzó un precio de 91.8 millones de dólares (Mae, 2023).

Los primeros trazos del futuro tecnológico y su impacto en la cultura, de la sociedad global ya se están dando, a una velocidad inusitada, la complejidad es la moneda de cambio, sin embargo el sentido social y los derechos humanos y civiles, no se desarrollan ni aplican a la misma velocidad, el mayor riesgo es que la nueva cultura basada en IA y en la tokenización, pierdan el sentido social y político, al no colocár en el centro de las nuevas creaciones artísticas al ser humano, en la construcción de la diversidad cultural de cada pueblo del planeta.

#### Bibliografía

- La Nación. (30 de noviembre de 2020). *La Nación/ Cultura*. Recuperado el febrero de 2025, de lanacion.com: <https://www.lanacion.com.ar/cultura/nueva-subasta-obra-arte-creada-inteligencia-artificial-nid2219473/>
- Cawley, C. (17 de febrero de 2025). *tech.co*. Recuperado el febrero de 2025, de tech.co: [https://tech.co/news/impact-of-tech-report-2025?utm\\_source=ai-news.talent-academy.com&utm\\_medium=newsletter&utm\\_campaign=la-gran-carrera-de-la-ia-podran-las-empresas-de-latinoamerica-competir-con-los-gigantes-tecnologicos-del-primer-mundo&\\_bhlid=01d5fe51c](https://tech.co/news/impact-of-tech-report-2025?utm_source=ai-news.talent-academy.com&utm_medium=newsletter&utm_campaign=la-gran-carrera-de-la-ia-podran-las-empresas-de-latinoamerica-competir-con-los-gigantes-tecnologicos-del-primer-mundo&_bhlid=01d5fe51c)
- Bourdieu, P., & Passer, Jean-Calude. (1996 (Segunda edición en español)). *La Reproducción: Elementos para una teoría del Sistema de Enseñanza* (Vol. 1 y 2). Ciudad de México, Mexico . España: Editorial Laia S.A. / Distribuciones Fontamara, S.A. .
- Goodfellow, I. e. (2016). *DEEP LEARNING*. Cambridge, EEUU : MIT Press.
- Higginson, M., & Reddy, P. (25 de julio de 2024). ¿Que es la Tokenización? *McKinsey & Company*, 8.
- Mae, Z. (13 de diciembre de 2023). *changelly blog*. Recuperado el febrero de 2025, de changelly.com: <https://changelly.com/blog/es/las-obras-de-arte-nft-mas-caras-jamas-vendidas-lista-de-las-10-mas-caras/>
- MundoArti. (10 de junio de 2024). *MundoArti*. Recuperado el febrero de 2025, de mundoarti.com: <https://www.mundoarti.com/magazine/noticia/el-arte-con-inteligencia-artificial/>
- okdiario. (7 de marzo de 2019). *ok diario*. Recuperado el febrero de 2025, de okdiario.com: <https://okdiario.com/cultura/primer-obra-arte-generada-traves-inteligencia-artificial-alcanza-46-450e-sothebys-3795539>
- Pastor, J. (18 de marzo de 2021). *Xataka*. Recuperado el febrero, de 2025, de xataka.com: <https://www.xataka.com/criptomonedas/que-nft-activos-digitales-que-estan-transformando-coleccionismo-arte-bienes-tangibles-e-intangibles>
- Reichardt, J. (1971). *The Computer in art* (Vol. [https://monoskop.org/images/c/ce/Reichardt\\_Jasia\\_The\\_Computer\\_in\\_Art\\_1971.pdf](https://monoskop.org/images/c/ce/Reichardt_Jasia_The_Computer_in_Art_1971.pdf)). (J. Lewis, Ed.) New York, EEUU: Cybernetics, Institutions and Art.
- Ruiz, G. N. (26 de octubre de 2018). *France24*. Recuperado el febrero de 2025, de france24.com: <https://www.france24.com/es/20181026-obra-inteligencia-artificial-edmond-belamy>
- Sun, C., & Yu, J. (2023). *Metaverso: Cómo la web3 impulsa un nuevo mundo digital*. Ciudad de México: LID Editorial Mexicana S.A. de C.V.
- Wikipedia. (20 de febrero de 2025). *Wikipedia*. Recuperado el febrero de 2025, de es.wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Guerras\\_y\\_conflictos\\_actuales](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Guerras_y_conflictos_actuales)