

PABLO CISNEROS ÁLVAREZ  
YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ  
(COORDS.)

# Las tecnologías y la inteligencia artificial en la cultura actual

**EL NUEVO RETO DE LA SOCIEDAD**





# Las tecnologías y la inteligencia artificial en la cultura actual



Las tecnologías y la  
inteligencia artificial  
en la cultura actual  
*El nuevo reto de la sociedad*



PABLO CISNEROS ÁLVAREZ  
YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ  
(coords.)

Ediciones Trea

Todos los trabajos del presente volumen han superado la revisión por pares ciegos. Los autores agradecen la financiación parcial recibida de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR).

© de los textos: los autores de cada capítulo, 2026

© de esta edición: Ediciones Trea, S. L.  
C/ Gran Capitán, 52  
33213 Gijón · Asturias · España  
Tfno. 985 303 801 · Fax 985 303 712  
trea@trea.es  
www.trea.es

Producción: Patricia Laxague Jordán  
Corrección: Almudena Zapatero  
Maquetación: Almudena Zapatero

Depósito legal: AS 00870-2026  
ISBN: 979-13-88179-24-2

Impreso en España — Printed in Spain

Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo por escrito de Ediciones Trea, S. L.

La editorial, a los efectos previstos en el artículo 32.1 párrafo segundo del vigente TRLPI, se opone expresamente a que cualquiera de las páginas de esta obra o partes de ella sean utilizadas para la realización de resúmenes de prensa.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra ([www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com); 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

# Índice

<b>Prólogo</b> .....	9
ANA CARRO ROSSELL	
<b>Introducción</b> .....	13
PABLO CISNEROS ÁLVAREZ Y YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ	
<b>1. Sobre un posible canon algorítmico: la disputa sobre la mediación cultural</b> .....	17
VÍCTOR GUTIÉRREZ-SANZ	
<b>2. Los <i>backrooms</i>, los espacios liminales y el #nostalgia-core: una estética para el arte rupestre de la IA</b> .....	29
MIGUEL ANTÓN MORENO Y ENRIQUE FERRARI NIETO	
<b>3. Ecos del algoritmo: la IA en la música y el desafío de la autenticidad patrimonial</b> .....	47
BEATRIZ AMORÓS SÁNCHEZ Y VÍCTOR PADILLA MARTÍN-CARO	
<b>4. Cuerpos, códigos y memorias: inteligencia artificial y memoria viva en las artes escénicas</b> .....	65
ZOE MARTÍN LAGO, MARGA DEL HOYO VENTURA Y DIEGO PALACIO ENRÍQUEZ	
<b>5. Danza e inteligencia artificial: presente y futuro en la creación coreográfica</b> .....	81
ANA COLOMER-SÁNCHEZ	
<b>6. La luz que permanece: innovaciones tecnológicas en la preservación y difusión del patrimonio cinematográfico</b> .....	93
YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ	
<b>7. Generación de imágenes con inteligencia artificial a partir de fotografías patrimoniales en las prácticas artísticas actuales</b> .....	107
DANIELA REYES-MARCOS, ALFONSO DA SILVA LÓPEZ Y PABLO MARTÍNEZ MUÑIZ	
<b>8. Procesos artísticos contemporáneos a la luz de la IA</b> .....	121
JORGE QUIJANO AHIJADO Y LAURA MIER VALERÓN	
<b>9. Auge y desafíos de las proyecciones inmersivas: reflexiones en torno a un nuevo espacio artístico</b> .....	139
PABLO CISNEROS ÁLVAREZ, YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ Y JAVIER ARES YEBRA	

<b>10. Turismo cultural 4.0: museos, inteligencia artificial y experiencias inmersivas . . . . .</b>	<b>155</b>
TATIANA FERNÁNDEZ LLANES Y MYRIAM FERREIRA FERNÁNDEZ	
<b>11. Retos legales de los sistemas de IA en el patrimonio y la creación cultural españolas . . . . .</b>	<b>167</b>
CONCEPCIÓN CAGIDE TORRES	
<b>12. Reescribir el museo: inteligencia artificial y nuevas formas de significación social . . . . .</b>	<b>183</b>
CARMEN ARENAS-CARBELLIDO Y MAR RODRIGUEZ-BRIOSO	
<b>13. Inteligencia artificial y arqueología digital: nuevas formas de conservar, interpretar y difundir el patrimonio . . . . .</b>	<b>203</b>
CRISTINA DE JUANA-ORTÍN, RAQUEL RUBIO GONZÁLEZ Y ALEJANDRA SÁNCHEZ-POLO	
<b>14. Restauración virtual del patrimonio asistido por IA y experiencia perceptiva el usuario . . . . .</b>	<b>217</b>
MARÍA ÁVILA RODRÍGUEZ Y JORGE QUIJANO AHIJADO	
<b>15. La inteligencia artificial y el estudio de las emociones en los museos: un camino para mejorar la transferencia y la comunicación . . . . .</b>	<b>229</b>
TATIANA FERNÁNDEZ LLANES Y CRISTINA DE JUANA ORTIN	
<b>16. Del museo al videojuego y del videojuego al museo: modelado 3D y experiencias inmersivas en la educación del patrimonio . . . . .</b>	<b>241</b>
RUBÉN GREGORI, MARÍA ÁVILA RODRÍGUEZ Y AIDA FERRI RIERA	
<b>17. La inteligencia artificial como un componente esencial de los museos del futuro . . . . .</b>	<b>253</b>
PABLO CISNEROS ÁLVAREZ Y LAURA MIER VALERÓN	

## Procesos artísticos contemporáneos a la luz de la IA

JORGE QUIJANO AHIJADO | LAURA MIER VALERÓN

*Universidad Internacional de La Rioja*

**RESUMEN.** En este texto se analiza aquella creación artística contemporánea que se ha apoyado en la inteligencia artificial como herramienta privilegiada de su dispositivo de producción cultural. Los distintos casos de estudio están precedidos de un contexto que aborda aquellas prácticas que anteceden propiamente al empleo de la inteligencia artificial. Por ello, también se examinan fenómenos que van desde el arte computacional y las prácticas vertebradas por el entendimiento tecnológico, hasta otras formas de expresión en las que, ya por su articulación, organización metodológica o aproximación de autoría, resultan sintomáticas de la relación mantenida con la producción aquí protagonista. Tras este análisis, razonado y pormenorizado, articulado mediante un enfoque diacrónico y sincrónico, se han planteado algunas conclusiones que tratan de esbozar aquellos problemas, escollos y desafíos del presente y el futuro de estos procesos artísticos vehiculados con la inteligencia artificial.

**PALABRAS CLAVE:** arte contemporáneo; producción cultural; laboratorio artístico; arte multimedia; inteligencia artificial (IA).



### **Entre límites difusos y umbrales emergentes: la IA como dispositivo de producción cultural**

Desde tiempos remotos, la creación artística ha estado atravesada por interrogantes acerca de la relación entre la sensibilidad humana, las formas de representación propias de cada época y la huella cultural que estas producen en la configuración histórica. Tal como señala Foucault (1992) en *El orden del discurso*, toda práctica cultural se inscribe en un entramado de discursos que condiciona tanto lo que puede ser

dicho como las formas en que una sociedad se representa a sí misma. Hoy, la complejidad frente al análisis de un contexto de producción artística enfocado desde las circunstancias actuales de la inteligencia artificial (IA) suma más capas al grueso de una existencia polarizada, no por la tradicional asociación sujeto-objeto, sino por el par *output-input* que alimenta un simulacro sin fin. Al conjunto de todos esos discursos aludidos por Foucault, oficiales o al margen, pensados o impensados, posibles o en potencia, se une una sensibilidad poshumanista que favorece la conformación de nuevos modelos de investigación orientados a la creación de nuevas subjetividades.

En la actualidad el consenso es casi general frente a las dificultades que plantea la posibilidad de asumir con elevados criterios estéticos la autoría de una obra exclusivamente producida por la IA sin la mediación del factor humano. Esto, en efecto, constituye un límite difuso ya que, como sostienen Gertrudix y Rubio-Tamayo (2023) «a medida que avancen las IAs y aumente aún más su capacidad actual de procesamiento, irán desarrollándose los conceptos de manera más precisa» (párr. 13). Es decir, dicho límite podría ser el umbral de nuevos espacios de desarrollo proyectual en los que la identidad del usuario y la cosa artística se determinen en el devenir de un discurso crítico. Nuevos perfiles especializados se sumarán a los equipos de producción certificando los límites de un ámbito transdisciplinar, a su vez legitimado por la autonomía del *deep learning*. Según estos autores, serán necesarios perfiles como *prompt engineers*, altamente cualificados en el conocimiento de la cultura visual contemporánea y en la traducción de esta a nuevas narrativas que no se diluyan en una aleatoriedad sin referencias (2023, párr. 7 y 13). Es posible sostener que dicha ausencia de referencias certifica una distancia entre el autor y su obra, entre la intención y el registro, así como entre el contexto y la representación; distancia que conduce casi de manera inmediata a la noción de que, tal como sostiene Quintanilla (2017), «el tipo de cultura que promueve el desarrollo tecnológico es deshumanizador y alienante» (p. 32).

Emergen nuevos enfoques disciplinares en el horizonte académico que requieren ser abordados con rigor y pertinencia. Pertinencia que, por definición, se manifiesta como un límite necesario para encauzar un análisis que, en este caso, debe huir del «manierismo computacional» que, según Martín Prada (2023), «amenaza el horizonte de una cultura visual cada vez más derivativa e inauténtica» (p. 195). Otra cuestión sería asumir dicha aleatoriedad como un rasgo estético más del conjunto de cuestiones que conforman el dispositivo artístico y cultural y no como un criterio prescriptivo que procede de un proceso de aprendizaje que, entre otras consideraciones, se fundamenta sobre una problemática apropiación de lenguajes y formas que usurpan la identidad de sus autores. Nos situamos, pues, en el punto en el que el factor humano determina lo que falta para que el infinito flujo de datos procedente de los inmensos repositorios y *data sets* cierre el círculo del proceso creativo, subrayando así el carácter irreductible de la agencia humana en dicho proceso.

Algunas prácticas artísticas contemporáneas reflejan e ilustran el estado de una polaridad en la que el autor, efectivamente cercado y afectado por los límites de lo digital, opera como un elemento del dispositivo de representación que registra necesariamente algo que puede o no haber sucedido. La dimensión histórica y contextual gravita así en torno a un problema fundamental, en cuyo centro se sitúan procesos artísticos profundamente condicionados; no tanto, como señala Martín Prada (2023), por lo que los artistas pueden hacer con las nuevas tecnologías, sino por lo que el propio sistema tecnológico produce sobre los sujetos. Esta perspectiva encuentra un claro antecedente en el análisis foucaultiano de las tecnologías de poder desarrolladas en *Vigilar y castigar*, donde Foucault (2002) muestra cómo los dispositivos técnicos y discursivos no solo organizan prácticas, sino que configuran modos de percepción, de comportamiento y de subjetivación.

Podemos concebir el factor humano como un caso límite y también como un umbral abierto a la producción de subjetividades en donde el flujo continuado de datos, esa entealequia vinculada al imperio del algoritmo ilumina diferentes estéticas y dispositivos culturales. Desde el ámbito artístico, resulta imprescindible abordar estos procesos de transformación de lo humano desde una perspectiva crítica. La inquietud previamente señalada por Martín Prada no solo se ve confirmada, sino que también se refuerza en las reflexiones de Vertedor-Romero y Lozano Jiménez (2024), quienes subrayan la necesidad de una revisión crítica de la manera en que la evolución tecnológica está diluyendo los procesos vitales y creativos del ser humano, orientándolos hacia nuevas estructuras de carácter alienante que deben ser objeto de cuestionamiento.

### **Del taller al laboratorio: la disolución de lo humano**

¿Cómo hemos llegado hasta este punto? Una respuesta pertinente en este contexto requiere el análisis de cuestiones tales como la apropiación sistemática, las condiciones de registro del acontecimiento artístico, la noción de autoría o las implicaciones de la subjetividad en este proceso simultáneo de disolución y emancipación intelectual. Desde el proceso artístico se puede afirmar que la precariedad ontológica vinculada a la ausencia de autoría se podría reflejar en la transición que se da, según Hernández-Tiznado (2023), en el paso de un pensamiento filosófico e individual hacia una IA que forma parte de los equipos creadores multidisciplinares de los que «emanan obras no del taller, sino del laboratorio» (p. 105).

En este sentido, la disolución de categorías y de fronteras ya se encontraba en el ADN de las vanguardias históricas. Ya en el futurismo, en el constructivismo o en la propia Bauhaus, se gravitaba hacia una clara tendencia de celebración de los avances

tecnológicos e industriales que recorrerá todo el siglo xx. La proliferación de asociaciones de artistas como el grupo ZERO en 1957 de Otto Peine y Heinz Mack, Le Groupe de Recherche d'Art Visuel o Art et Informatique, creados en los años sesenta, ilustra la consolidación de un universo científico necesariamente orientado a la exploración artística. Fruto de este interfaz arte-ciencia nacen aportaciones vinculadas a la ciencia de la óptica que se encontrarán en el origen del arte mecánico y cinético y que resonarán, de manera muy relevante, en proyectos como el de Vera Molnár, cofundadora de Groupe de Recherche d'Art Visuel y Art et Informatique. En 1968, Molnár ya desarrollaba trabajos en tecnología computacional orientados a la generación de pinturas algorítmicas basadas en formas geométricas (véase la fig. 1). Considerada una pionera del arte digital, también denominado arte generativo, su aportación representa el resultado de un equilibrado encuentro entre arte y ciencia, cuestión que no será la norma en otras alianzas en las que el poder de las corporaciones hará de la experimentación artística la plusvalía del proyecto industrial. A lo largo de los años sesenta, diferentes cadenas de televisión públicas norteamericanas financian e invitan, gracias a la mediación de poderosas fundaciones como Rockefeller, Ford y Klein, a artistas independientes con el objetivo de que sus investigaciones confieran autonomía, fresca y ese rasgo tan propio de hecho artístico: la esencia de lo inesperado, a mercancías y servicios destinados al consumo del gran público. Fourmentraux (2011), en su obra *Artistas de laboratorio*, explora e ilustra cómo diferentes cadenas de televisión como la KQED de San Francisco o la WGBH de Boston abrían sus talleres de «investigación y desarrollo» para acoger a artistas en residencia no con el objetivo de crear obras de arte, sino con la intención de enmarcar el trabajo experimental en dinámicas aplicadas a la creación de nuevos programas.

Otro caso paradigmático de la denominada «apropiación» de un espacio tradicionalmente asociado al artista por parte de científicos lo constituyen los trabajos de Michael Noll y Béla Julesz, neurocientífico el primero e ingeniero el segundo. Durante la década de 1960, Michael Noll desarrolló su labor como investigador en los Laboratorios Bell, donde centró su actividad en el ámbito del control de calidad de las transmisiones telefónicas. En 1965 ambos presentan en la galería Howard Wise de Nueva York la serie *Imágenes generadas por computadora*, obras que serán consideradas como las primeras manifestaciones del *Net Art* —término acuñado por Vuk Cosic en 1995—, del arte en red o del arte multimedia. Así, encontramos en este *Net Art* no solo un ejercicio de «intrusismo» profesional, sino también otras características relevantes en esta red de intereses artísticos compartidos, como son la subversión, la presencia de estrategias de repetición y de homogeneización y otras, como los cambios disruptivos en el entendimiento y la producción de los dispositivos artísticos. Este caldo de cultivo, que comienza a darse en la década de 1950, pero sobre todo en la de 1960, va desarrollándose hasta llegar a los años ochenta y noventa del siglo pasado, cuando



Fig. 1. *Perspective inversée* (2009) de Vera Molnár.  
Exposición en el espacio Frac Lorraine, Metz (Francia). Fuente: Concha Mayordomo, s. f.

surgen denominaciones como arte del código, arte del *software*, arte del navegador, arte telemático o algoritmia creativa; ámbitos del *Net Art* acordes con una expansión de la informática progresivamente más interactiva, así como otras expresiones que hacen de la tecnología un pilar central. En este contexto los «artistas», concededores de los diferentes leguajes y códigos que dan forma a la web, crean entornos virtuales especulativos animados por las múltiples posibilidades de los sistemas informáticos que actúan a través de su propia lógica.

Hasta aquí pueden rastrearse toda una serie de referencias fundamentales, directas y bastante explícitas que, sin embargo, no son las únicas. Más allá del artista-científico o del mapa operativo arte-ciencia, vitales para entender los antecedentes de nuestro objeto de estudio, encontramos otras alusiones que, de un modo u otro, también han contribuido al entendimiento artístico que posteriormente alimenta este contexto. El caso de Fluxus, entendido desde el colectivo artístico, la disolución de categorías, fronteras o lenguajes habituales, la querencia por la interdisciplinariedad materializada a través de la *performance*, el interés por el arte desobjetualizado o su posterior influencia en el videoarte, puede ser igualmente considerado. La importancia del proceso y de la experiencia frente al objeto artístico, así como la aleatoriedad o la intención antiartística, podrían ser leídos desde unas coordenadas que, en el fondo, atraviesan y condicionan gran parte de las manifestaciones artísticas de las décadas de 1960 y 1970 hasta llegar al propio arte conceptual. Del mismo modo, si miramos

a través de esta lente, podemos mencionar trayectorias como la de Joseph Beuys, de quien nos interesa la desmitificación de la figura del artista, con un espíritu antirromántico, ya que trasluce cierto entendimiento de aquella como trabajador u obrero, rechazando una comprensión romántico-saturniana del aura artística. En cuanto a lo procedimental y con una serie de técnicas y valores en común, el arte performático o el *Happening* podrían preceder a la explotación de la IA en los dispositivos artísticos aplicada en el ámbito de lo espectacular, algo que, como veremos, percibimos en buena medida en la actividad de colectivos como fuse\*.

De entre toda esta maraña, también encontramos concomitancias entre algunos entendimientos artísticos o algunas potencialidades artísticas de la IA y otras prácticas previas, como las del arte ciberfeminista, ya que, a pesar de las notables diferencias, mantienen puntos en común, aunque desde el binomio feminismo-tecnología, el ciberfeminismo ha ofrecido una alternativa antihegémica —no patriarcal, no objetual, etc.— mediante propuestas vehiculadas por colectivos artísticos y en sintonía con el *Net Art*, pero también con la propia cultura en red, la noción de intimidad conectada o la idea de la autonarración (Zafra, 2022a). Con la década de 1990 como marco temporal fundamental y con colectivos como VNS Matrix a la cabeza, del que surge el primer manifiesto ciberfeminista,<sup>1</sup> destacan artistas, curadoras y pensadoras como Josephine Starks, Julianne Pierce, Francesca da Rimini y Virginia Barratt, hacedoras de expresiones artísticas audiovisuales e inmersivas, así como la propia labor de Donna Haraway, teórica fundamental del poshumanismo y el ecofeminismo, de quien nos interesan múltiples aspectos, sobre todo, quizás, su problematización de las dicotomías tradicionales establecidas en torno a las categorías humano-máquina y naturaleza-cultura (Haraway, 1995) por la disolución de límites y umbrales antes descrita. Además, la propia *Documenta X* (1997) de Kassel y la Primera Internacional Ciberfeminista serán un punto de inflexión en la caracterización del fenómeno y en la puesta en valor de la tecnología de la comunicación y la información como herramienta privilegiada de la creación artística, en términos de igualdad y horizontalidad, pero también como medio de un enfoque híbrido que es característico.

Por otra parte, estos colectivos o equipos de trabajo también influirán en el modo de aproximación a la creación artística en época de la IA: el protagonismo actual de las redes artísticas, de los proyectos colectivos y digitalizados, de la presencia de laboratorios artísticos y la inclusión de elementos puramente tecnológicos es estas

<sup>1</sup> La esencia original del grupo, así como su manifiesto, pone de relieve el potencial de Internet para la comunicación y la creación de redes que ayudaran a hacer del ciberespacio un reino de liberación y autoempoderamiento con una actitud optimista. Del mismo modo, se destacan conceptos, ideas o nociones que nos pueden interesar como el desorden mundial, la ruptura con lo simbólico y el virus o el hackeo de la computadora central —asociada a lo hegemónico, lo patriarcal, lo masculino y la alianza impía capitalismo-máquina-tecnología—. Véase *Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century*.

prácticas —códigos QR, realidad virtual, realidad aumentada, etc.—, así como el uso de las tecnologías más allá de la creación artística, esto es, en materia de comunicación, difusión o venta artísticas, perfilan la relevancia de estas redes en la actualidad.<sup>2</sup> En este sentido, la aparición de mundos virtuales como *Second Life* (2003) también ha abierto la veda de esta situación de simulacro —mucho antes del metaverso o de los NFT— para estimular el planteamiento de propuestas artísticas en estos entornos lúdicos. Como recoge Pérez Lag, los artistas se sumergen en este mundo con la finalidad de experimentar propuestas en estos entornos, tal como han hecho Eva y Franco Mattes, conocidos como 010010110101101.ORG, «quienes reinventaron performances de artistas famosos, como el performance de Marina Abramovic y Ullay “Imponderabilia” (2007) dentro del entorno de “Second Life”» (Pérez Lag 2017, 159), dando así vida a la *performance* virtual. De hecho, esta autora también recoge las reflexiones de otras figuras de sumo interés para nuestro caso:

[...] las cuestiones artísticas más interesantes en relación con *Second Life*, como señala Lieser (2009), «se plantean cuando existe o se descubre una discrepancia en relación con los conceptos de percepción y realidad» (p. 123), como sucede con aquellos artistas que trabajan sobre la cuestión de identidad virtual/digital/online (Pérez Lag, 2017, 160).

No obstante, la evolución de este devenir artístico que, como se dice, nos permite entender cómo hemos llegado hasta aquí, así como la propia IA se verán fuertemente alteradas y potenciadas por las consecuencias de la pandemia covid. Será entonces cuando se intensifique un proceso de digitalización social y de ciber-vigilancia, a la vez que estas Inteligencias Artificiales experimentarán un empuje tan fulgurante en tan breve espacio que, entre los años de 2020 y 2023, terminarán por caracterizar la situación actual. Al respecto, el año que cierra la horquilla temporal ofrecida es considerado el clímax del *boom* en la implementación de estas IA por a la multiplicación, la universalización y la academización de muchos de los programas que operan con estos sistemas. Además, como se ha comentado, estos años coinciden con el aumento y afianzamiento de los programas y dispositivos de ciber-vigilancia en la denominada sociedad red por la proliferación e implementación masiva de herramientas de trackeo de la actividad ciudadana. Así, ya desde una dimensión filosófica, ya desde las prácticas artísticas, ya desde las consideraciones históricas, las dimensiones materiales o los posibles escenarios futuros, parece que la explotación capitalista de estos dispositivos, las representaciones disfuncionales de las minorías, los sesgos culturales o la simplificación de fenómenos fuertemente complejos están ahí para dibujar un panorama poco halagüeño (Yao y otros, 2020; Zuboff, 2020; Zafra, 2022b; Suleyman, 2023).

<sup>2</sup> En este sentido, contamos con una larga lista de redes sociales «comunes» y de enfoque más específicamente artístico para estos términos y usos: Facebook, Twitter (X), Instagram, Youtube/Twitch, Threads, Tiktok, Patreon, Ko-Fi, ArtMo, DeviantART, Verkami, E-Flux, etc. (Pérez Lag 2017).

Desde una comprensión marxista de la tecnología, la IA o cualquier otro dispositivo sería inconcebible sin la operación de componentes como la cooperación social o el conocimiento colectivo (*general intellect*), ya que su desarrollo depende de su acumulación generacional. Si bien un entendimiento socialista de la máquina y la tecnología es posible, ya que podrían ser recursos al servicio de los derechos sociales, en la práctica resulta evidente que su control y explotación quedan en manos de pocos y privados intereses. Por tanto, aunque factibles, las visiones ciberfeministas sobre la tecnología, optimistas y liberadoras, o los sueños de la democratización del conocimiento del primer internet entran en contradicción con el historial tecnológico y su tradicional alianza con el rendimiento capitalista, del mismo modo que las predicciones de la aldea global de McLuhan han acabado por cumplirse.

### **De la aleatoriedad como estética del sueño y de la imaginación: fuse\* y Obvious**

De todos modos, en el pasado siglo XX ya podían identificarse indicios de una marcada tendencia hacia la «tematización crítica» (Martín Prada, 2023, p. 193) estimulada, en cierto modo, por una asimetría controvertida que, en términos de Fourmentaux (2011) y en relación con las posiciones dadaístas frente al desarrollo tecnológico, resulta «perversa para la condición humana» (p. 27) (REF.). El dadaísmo promueve la sátira del medio tecnológico y esta tendencia llegará hasta colectivos como Fluxus, que harán de la multidisciplinariedad y de la performatividad el ámbito ideal para la creación de nuevos sistemas de significación. Se da, por tanto, una reciprocidad lógica en un sistema en el que la tendencia a la interactividad tecnológica encuentra en el apropiacionismo contemporáneo un reflejo crítico en donde es posible recontextualizar situaciones menos alienantes. El apropiacionismo se configura como una estrategia crítica que opera sobre los dispositivos epistemológicos de la tecnociencia contemporánea. Desde esta perspectiva, las prácticas artísticas vinculadas a la IA no se limitan a emplear sistemas algorítmicos como herramientas expresivas, sino que se apropian de sus lógicas internas, *datasets*, modelos de entrenamiento y procesos de automatización, para someterlas a un desplazamiento crítico. En este sentido, la creación artística se inscribe en un régimen de postproducción (Bourriaud, 2003) en el que el gesto autoral se redefine como selección, reprogramación y recontextualización de materiales preexistentes. Este enfoque permite cuestionar la supuesta neutralidad de la tecnología y poner de relieve los condicionamientos culturales, políticos y éticos que atraviesan los sistemas algorítmicos, situando al artista como mediador crítico entre producción tecnológica y construcción de conocimiento.

En este punto habría que matizar los diferentes sentidos que puede tener un proceso artístico afectado por la aleatoriedad de mecanismos generativos. Uno de los



Fig. 2. *Onírica* (2023) de fuse\*. Espacio Fundación Telefónica. Fuente: Fuse.it, s. f.

enfoques sería, siguiendo a Hernández-Tiznado (2023), el de atribuir a la herramienta usada en el desarrollo de procesos creativos la capacidad de «poseer y desarrollar una creatividad autónoma» (p. 105). Según Hernández-Tiznado, «[a]ludir a la posibilidad de que las IA sean capaces de soñar es un guiño poético, una licencia que se toma el filósofo frente al historiador en tiempos cambiantes e inciertos como los nuestros» (p. 108). Dicho recurso metafórico está en efecto potenciado en aportaciones artísticas como las de fuse\*. Este colectivo italiano, adscrito a las prácticas del arte generativo, desarrolla en 2023 *Onírica* (véase la fig. 2), una instalación audiovisual de carácter inmersivo que investiga la dimensión del sueño humano concebida como un territorio de la imaginación. Las características de esta obra como son rasgos estéticos vinculados a una aleatoriedad donde se mezclan figuraciones y abstracciones y una lógica tan irracional como dinámica y evocadora, sitúa este trabajo en el ámbito de lo que podría ser contado desde la perspectiva de un inquietante inconsciente colectivo representado en la autonomía del dispositivo. Los cerca de 30 000 sueños registrados en una base de datos procedentes de la Universidad de Bolonia y de la Universidad de California Santa Cruz son procesados y traducidos por modelos de IA y algoritmos de *machine learning*. En este sentido, la aleatoriedad no se plantea como sustituto de la creatividad humana, sino como una herramienta para explorar lo imprevisible del mundo físico, social o informacional. En consecuencia, fuse\* parece asumir, de forma más explícita, que la supuesta «capacidad de soñar» de las máquinas pertenece al terreno de la metáfora.

Otro caso significativo y de relevancia en lo que respecta el ensanchamiento de los límites de la creación artística es el del colectivo Obvious. Se trata de un trío de artistas e investigadores francés que trabaja en la intersección entre arte, IA y tecnología para explorar y cuestionar el potencial creativo de los algoritmos y nuestra relación

con las máquinas. Su proceso creativo se caracteriza el grupo por el uso de modelos de aprendizaje profundo, especialmente redes generativas antagónicas (GAN), como herramientas centrales en la producción de sus obras. En su caso, la «tematización crítica» se orienta hacia un discurso en torno a cómo los sistemas automatizados pueden transformar las nociones tradicionales de autoría, originalidad y proceso artístico. En este sentido se evidencia una voluntad discursiva de desplazar la creatividad hacia la máquina, enfatizando la autonomía del sistema, como si este «decidiera» o «imaginara» sus propias imágenes.

Esta estrategia conecta directamente con la idea señalada por Hernández-Tiznado (2023) de atribuir a la herramienta una creatividad autónoma, pero también revela su carácter problemático: el relato de la IA como sujeto creativo funciona más como una operación simbólica y mediática que como una descripción rigurosa del proceso. La aleatoriedad del modelo, lejos de constituir una forma de imaginación, está estrictamente condicionada por decisiones humanas previas —selección del repertorio, ajuste de parámetros, criterios de validación— que Obvious tiende a invisibilizar. Así, el «guiño poético» al que alude Hernández-Tiznado se convierte en una estrategia retórica que refuerza el aura de novedad tecnológica, y deja en suspenso la reflexión crítica sobre los verdaderos agentes del proceso creativo. Esta reflexión encuentra un campo de aplicación particularmente claro en la serie *La Famille Belamy*, uno de los proyectos más emblemáticos del colectivo francés. A partir de un corpus de retratos clásicos europeos, el colectivo construye una genealogía ficticia que imita los códigos formales de la pintura académica. La obra se presenta discursivamente como el resultado de una máquina capaz de «aprender» la historia del arte y producir nuevas imágenes de manera autónoma, reforzando la idea de una creatividad desplazada hacia el sistema algorítmico.

### ***Make me a Cyborg: algunas ideas conclusivas***

Con la excusa de comentar el estudio de Braga y Logan (2017) *The emperor of strong AI has no clothes: limits to artificial intelligence*, también citado por Gertrudix y Rubio-Tamayo (2023), abordaremos ciertas ideas que, a modo de conclusión, nos ayudarán a cerrar este capítulo. Así, nos hacemos eco de algunas reflexiones recogidas por aquellos sobre el concepto de *singularidad tecnológica* y el incierto futuro que se abre ante la imprevisibilidad de esta evolución técnica. Hace ya casi diez años se definía este escenario ante la estimación de que la propia IA tendría una capacidad superior a la humana gracias a «un proceso de automejora constante» (Gertudix y Rubio Tamayo, 2023). Retomando las clasificaciones que suelen manejarse para el entendimiento de las IAs y que parten de las conocidas como IAs específicas, estrechas o

débiles, diremos que estas han sido diseñadas para el desempeño de pequeñas tareas específicas, siempre en dominios bastante limitados, y sin la posibilidad de habilidades de razonamiento ni aprendizajes autónomos fuera de su zona de programación. Ya son una realidad y se encuentran en los asistentes virtuales de las distintas webs y *apps* o en los habituales sistemas de recomendación de numerosas plataformas, tan presentes en nuestro día a día.

Avanzando con esta categorización y siguiendo un orden de desarrollo y autonomía, llegaríamos a las IA generales o fuertes y, a continuación, a la superinteligencia artificial o SAI. Aunque siguen siendo una quimera, pueden ser caracterizadas como inteligencias de pensamiento flexible, que aprenden y comprenden como nosotros y que resuelven problemas en otros campos mediante la generalización, en el caso de las IA generales o fuertes, y también como un equivalente a cualquier tipo de inteligencia humana conocida, incluyendo en su sofisticación el desarrollo de habilidades sociales o creatividad en la resolución de problemas, en el supuesto de la Superinteligencia artificial (Bory y otros, 2025). Todavía de manera hipotética, desde un futuro y por las posibles implicaciones éticas, se ha llegado a especular con la radical y disruptiva transformación que implicarían la materialización de estas últimas, sobre todo la segunda, ya que todo lo que conocemos, tal y como lo conocemos, se vería profundamente alterado.

Como su potencial de aprendizaje parece no tener techo y, de haberlo, ahora resulta imposible de medir o caracterizar, es casi paradójico que ni siquiera la propia IA, una herramienta frecuentemente empleada en los análisis predictivos para la anticipación de tendencias futuras, pueda arrojar algo de luz al respecto. Así, estas inteligencias artificiales han provocado y provocan todo tipo de reacciones salvo indiferencia. Como en el enfrentamiento que Umberto Eco traducía sobre las posiciones en torno la cultura de masas, salvando el escalón cualitativo, volvemos a encontrar apocalípticos e integrados con sus respectivas visiones del fenómeno. Y como en otros momentos clave de nuestra historia, también cimentados sobre otras piedras tecnológicamente angulares, aparecen interpretaciones distópicas como las que, ya en tiempos del *Net Art* y del ciberfeminismo, se esbozaron desde el ciberpunk sobre lo que podría ser —o no— ciencia ficción. Plagadas de urbes corruptoras y de desmanes tecnológicos, con base en el devenir de la informática, la cibernética, el capitalismo y la desvalorización del nivel de vida, aquel argumentario funcionó como recurso narrativo sintomático de todos aquellos cambios globales.

Aunque la IA no sea buena ni mala en sí misma y su uso esté potencialmente plagado de pros y de contras, tirando del hilo de su aplicación nos encontramos con la noción de *delirio* y la operatividad de una nueva lógica, la del simulacro, que mediante el lenguaje de la hiperrealidad se impone a la lógica propia de los hechos (Baudrillard, 1978). En este sentido, otras referencias más actuales retoman estas cuestiones para

hacer de caja de resonancia de las palabras de Foucault o de Baudrillard, insistiendo, al calor de esta nueva era, en el olvido de las cosas en el arte:

El arte se aleja cada vez más de ese materialismo que concibe la obra de arte como cosa, más allá del compromiso con el significado, que permite un juego despreocupado con los significantes. Ve en el lenguaje un material con el que jugar [...]. La obra de arte como cosa no es un mero portador de ideas, no ilustra nada. El proceso de expresión no lo guía ningún concepto claro, sino una fiebre indeterminada, un delirio, una intensidad, un impulso o un deseo inarticulable [...]. Lo problemático del arte actual es que tiende a comunicar una opinión preconcebida, una convicción moral o política, es decir, a transmitir información. La concepción precede a la ejecución. Como resultado, el arte degenera en ilustración, ninguna fiebre indeterminada anima el proceso de expresión. El arte ya no es un oficio que da a la materia forma de cosa sin intención, sino una obra de pensamiento que comunica una idea prefabricada. El olvido de las cosas se apodera del arte, este se deja llevar por la comunicación, se carga de información y discurso, quiere instruir en vez de seducir (Han, 2021: 80 en adelante).

Es sintomático que el propio Han acuda a Heidegger y a su fenomenología anímica para dibujar un contexto en el que, mediante un análisis comparativo, quedan establecidas las diferencias entre la inteligencia humana y la artificial. Con lo afectivo como componente esencial y fundamento del pensamiento, la dimensión afectivo-lógica y la necesidad de una disposición anímica que «electrifique» la información o los datos para darles vida resultan indispensables (Han, 2021).

Otra cosa que queda clara es la problemática situación entre producción y recepción del arte generado con IA y la ausencia de un marco general y operativo claro: no hay una legislación artística específica, ni una crítica especializada, del mismo modo que faltan herramientas y estrategias que, ofrecidas desde diversas instituciones, permitan atender a este fenómeno considerando su tremenda complejidad. Por lo demás, la disonancia entre los tiempos de producción y los de digestión -de recepción, de consumo o de revisión- en torno a la IA no hacen sino poner el acento en la cuestión del aceleracionismo, de la sobrestimulación, la sobreabundancia y del posible hartazgo o colapso, entre otras cosas, del consumidor cultural.

Del mismo modo, cabe pensar en otras situaciones disruptivas como la de la etnocodificación del lenguaje o de la representación, un hecho que en ocasiones queda soslayado por la significación «higiénica», «quirúrgica» o neutra de la que suelen gozar estos dispositivos tecnológicos. Nada más lejos de una realidad en la que, como se decía arriba, se advierte cierta potencialidad en la construcción de la alteridad, en la capacidad de operar desde los márgenes y la periferia y, en general, en la posibilidad de diseñar otros escenarios, pero en la que también se perciben las limitaciones prácticas, la distorsión de conductas y la modelación de percepciones, así como la ideación de



Fig. 3. Obra de la serie *Achivement* (2024) de Susana Pilar. Fuente: *El País*, 2024.

formas para la repetición o la opresión simbólica camuflada tras una operatividad infinita (Zafra, 2015). Al caso, contamos con numerosos estudios que insisten en los sesgos sistemáticos de la IA (Zhou y otros, 2024; Vertedor-Romero y Lozano Jiménez, 2024) al generar conocimientos basados en patrones vinculados a la información de entrenamiento, lo que, a su vez, hace que estos sesgos se perpetúen. Aunque en ocasiones difusos, estos estudios tienden a coincidir en la caracterización de estos sesgos en torno a cuestiones como la raza y el género.

En resumidas cuentas, disponemos de evidencia suficiente para afirmar que la IA generativa no es neutra, lo que nos invita a pensar que el arte generativo tampoco lo sería. Del mismo modo que aquella suele entenderse desde las coordenadas de lo WEIRD (Western, Educated, Industrialized, Rich, Democratic), ¿quedaría también esta producción artística enraizada en estas coordenadas? De momento no podemos dar respuesta a este interrogante ante la falta de recorrido, de evidencias y, en definitiva, de una cronología suficiente para un análisis riguroso de los hechos, permitiendo el desarrollo de análisis y metaanálisis suficientes. Lo que sí se puede afirmar es que algunas artistas racializadas, con un discurso feminista y decolonialista, como Susana Pilar (La Habana, 1984), han empleado programas como Midjourne en dispositivos artísticos que ponen de relieve que esta etnocodificación existe, aunque lo hagan mediante usos controvertidos que, entre otras cosas, terminen por poner en tela de juicio el valor documental de la imagen, aludiendo a la difusión de los límites y los umbrales tantas veces mencionados y un estado «rizomático» de la cuestión —que, a su vez, pone de relieve la riqueza y las infinitas posibilidades en las aplicaciones de estos usos— (véase la fig. 3). En este caso, la artista cubana emplea este programa para

su serie *Achievement*, en la que recoge imágenes que nacen de su uso con la pretensión de «crear protagonistas de una historia sin registro visual». Estas imágenes, que han sido impresas en papel fotográfico y expuestas en el Gabinete Gráfico del Pabellón de la Secesión de Viena en mobiliario anticuario estilo Biedermeier, pretenden mostrar a «unas mujeres que han alcanzado el éxito, no solo la libertad, con atuendos elegantes fechados entre los siglos XVI y XIX».<sup>3</sup>

Susana Pilar también quiso abordar el fenómeno de la dominación colonial española en Cuba, ofreciendo una performance en el Museo Thyssen de Madrid que, precisamente, insiste en la descripción de la artista sobre el *prompt*, esto es, el texto que se proporciona para describir la imagen que queremos generar con la IA. Al respecto, esta descripción nos dice que «escribía [...] “Retrato de mujer afroamericana con vestido victoriano que ríe a la cámara y ha comprado su libertad”», ya que «cuando escribía “mujer negra” y la fecha y un lugar, el resultado siempre era el mismo: dolor y esclavitud».<sup>4</sup>

Algunas de las noticias que se hacen eco de este hecho artístico reflejan las distintas implicaciones problemáticas de nuestro interés, desde la etnocodificación de la IA y, por tanto, la de la creación artística, hasta la posibilidad real del dispositivo tecnológico en la creación de otras realidades, pasando por la resignificación del valor documental de la imagen y de la técnica, en alusión al propio concepto de simulacro:

[...] se recoge la opinión de Ramón López de Mántaras, fundador del Instituto de Investigación de inteligencia artificial del CSIC, que dice sobre el trabajo de Susana Pilar: «No tiene nada que ver con la fotografía. Etimológicamente, *foto* significa luz. Es decir, fotografiar sería algo así como ‘escribir con luz’ y lo que obtenemos es una captura de la realidad mediante un dispositivo que capta y procesa la luz. Una imagen generada a partir de un texto es una imagen sintetizada a partir de un algoritmo. Es un proceso que no tiene nada que ver con la fotografía». Cree López de Mántaras que «la IA generativa es un generador de *fakes*. En el caso de ChatGPT falsifica personas [hace creer al usuario que está hablando con una persona] y en el caso de Midjourney y similares falsifica fotografías, ya que hace creer al usuario que lo que está mirando es una fotografía.

No obstante, lo que sí parece es que esta etnocodificación está siendo intervenida, puesto que encontramos otras referencias como la de Antoinette Torres Soler, activista y creadora de AfroféminasGPT, un modelo GPT que vendría a poner en el centro

<sup>3</sup> Disponible en línea en <<https://www.fronterad.com/la-mujer-negra-y-la-inteligencia-artificial/>> y <<https://elpais.com/cultura/2024-09-02/la-inteligencia-artificial-irrumpe-en-el-templo-de-klimt-para-denunciar-el-borrado-de-la-mujer-negra.html>>.

<sup>4</sup> Disponible en línea en <<https://www.fronterad.com/la-mujer-negra-y-la-inteligencia-artificial/>> y <<https://elpais.com/cultura/2024-09-02/la-inteligencia-artificial-irrumpe-en-el-templo-de-klimt-para-denunciar-el-borrado-de-la-mujer-negra.html>>.

el pensamiento y las voces de filósofas, políticas y creadoras afrodescendientes, lo que, de algún modo, emularía un ejercicio subversivo de dominación inversa de género y control de las tecnologías, de un modo parecido al que ya planteaba décadas atrás el ciberfeminismo, abogando por otras relaciones en términos de igualdad y horizontalidad, aunque superando una visión puramente caucásica.<sup>5</sup>

De todos modos, retomando una vez más las reflexiones de Vertedor-Romero y Lozano Jiménez (2024), de todo este entramado se deriva que se necesita de una revisión crítica sobre cómo este devenir tecnológico está diluyendo los procesos vitales y creativos del ser humano, como se decía atrás, redirigiéndolos hacia nuevas estructuras de carácter alienante. Quizás, puede que más que nunca, las políticas y las prácticas de acuerpamiento, acompañadas de la estética de lo relacional, sean necesarias:

La posibilidad de un arte relacional —un arte que tomaría como horizonte teórico la esfera de las interacciones humanas y su contexto social, más que la afirmación de un espacio simbólico, autónomo y privado— da cuenta de un cambio radical de los objetivos estéticos, culturales y políticos puestos en juego por el arte moderno (Bourriaud, 2017).

## Bibliografía

- BAUDRILLARD, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Kairós.
- BORY, P., S. NATALE y C. KATZENBACH (2025). «Strong and weak AI narratives: an analytical framework», *AI & Soc*, 40, 2107-2117. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.1007/s00146-024-02087-8>>.
- BOURRIAUD, N. (2003). *Postproduction*. Les Presse du Reel.
- BRAGA, A. y R. K. LOGAN (2017). «The Emperor of Strong AI Has No Clothes: Limits to Artificial Intelligence», *Information*, 8(4), 1569, 1-21.
- FOUCAULT, M. (1992). *El orden del discurso*. Tusquets.
- (2002). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Siglo XXI Editores.
- FOURMENTRAUX, J.-P. (2011). *Artistes de laboratoire, recherche et création à l'ère numérique*. Hermann.
- FRONTERA DIGITAL (5 de septiembre de 2024). *La mujer negra y la inteligencia artificial*. Disponible en línea en <<https://www.fronterad.com/la-mujer-negra-y-la-inteligencia-artificial>>. [Consulta: 27 de diciembre de 2025].
- GERTRUDIX, M. y J. L. RUBIO-TAMAYO (2023). «Inteligencia artificial, comunicación, arte y ciencia», *Telos*, 123, Fundación Telefónica. Disponible en línea en <<https://telos.fundaciontelefonica.com/inteligencia-artificial-comunicacion-arte-y-ciencia/>>.

<sup>5</sup> Disponible en línea en <<https://elpais.com/america-futura/2025-12-05/afrofeminasgpt-una-inteligencia-artificial-decolonial-y-antirracista.html>>.

- GRANDA, D. (2 de septiembre de 2024). «La inteligencia artificial irrumpe en el templo de Klimt para denunciar el borrado de la mujer negra», *El País*. Disponible en línea en <<https://elpais.com/cultura/2024-09-02/la-inteligencia-artificial-irrumpe-en-el-templo-de-klimt-para-denunciar-el-borrado-de-la-mujer-negra.html>>. [Consulta: 23 de diciembre de 2025].
- HAN, B. C. (2021). *No-cosas. Quiebras del mundo de hoy*. Taurus.
- HARAWAY, D. J. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra.
- HERNÁNDEZ TIZNADO, Y. E. (2023). «¿Sueñan los algoritmos con ser artistas? Una reflexión filosófica en torno al arte algorítmico», *La colmena* 120 (23), 101-109.
- MARTÍN PRADA, J. (2023). «Diálogo con Juan Martín Prada. La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial», *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 6, 191-200. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.24310/Umatica.2023.v5i6.18285>>.
- PÉREZ LAG, M. (2017). *Arte, identidad, comunicación y redes sociales: cómo nos comportamos en la red*, tesis doctoral, Universidad de Murcia. Repositorio Institucional de la Universidad de Murcia.
- STANFORTH, S. (2013). *Conservation: Principles, dilemmas and uncomfortable truths*. Routledge.
- SULEYMAN, M. (2023). *La ola que viene: tecnología, poder y el gran dilema del siglo XXI*. Penguin Random House. Disponible en línea en <<https://digitum.um.es/entities/publication/ca4adc91-c965-4474-902c-a0fb3ac44f62>>.
- VERTEDOR-ROMERO, J. A. y J. L. LOZANO JIMÉNEZ (2024). «Arte y Vigilancia: Exploraciones Creativas en la Era de la Inteligencia Artificial», *Revista anual de Historia del Arte*, n.º 31, 157-170.
- VNS MATRIX. Disponible en línea en <<https://vnsmatrix.net>>.
- YAO, Z., Z. XUE, Q. HONG y W. XIAO (2020). «Monitoring Interface Desing Base don Real-Time Fatigue Detection», en *Proceedings of the 2020 4th International Conference on Big Data and Internet of Things (BDIOT '20)*, 49-53. Association for Computing Machinery, Nueva York, NY, USA. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.1145/3421537.3421556>>.
- YÉPEZ, D. (5 de diciembre de 2025). «AfroféminasGPT: una inteligencia artificial decolonial y antirracista», *El País*. Disponible en línea en <<https://elpais.com/america-futura/2025-12-05/afrofeminasgpt-una-inteligencia-artificial-decolonial-y-antirracista.html>>. [Consulta: 23 de diciembre de 2025].
- ZAFRA, R. (2015). «Sujeto y red: potencia y limitación política del (des)hacer los cuerpos online», *Cadernos Pagu* (44), 13-30.
- (2022a). «La intimidad conectada. Feminismo y cultura en red», *ATLÁNTICAS. Revista Internacional de Estudios Feministas* 7 (1), 114-130. Disponible en línea en <<https://dx.doi.org/10.17979/arief.2022.7.1.7261>>.
- (2022b). *El bucle invisible*. Ediciones Nobel.

ZHOU, M., V. ABHISHEK, T. DERDINGER, J. KIM y K. SRINIVASAN (2024). *Bias in Generative AI*. *ArXiv*, abs/2403.02726. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.48550/arXiv.2403.02726>>.

ZUBOFF, S. (2020). *La era del capitalismo de la vigilancia. La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder*. Paidós.

Este libro expone una reflexión crítica y multidisciplinar sobre el impacto de las tecnologías emergentes, especialmente la inteligencia artificial en la cultura contemporánea. A través de una serie de capítulos escritos por especialistas y doctores en filosofía, derecho, museología, artes visuales, escénicas o digitales se analiza cómo la IA está transformando los procesos de creación, conservación y mediación del patrimonio cultural.

Aborda cuestiones fundamentales como la autoría en la era de la IA, la reconfiguración de la experiencia estética, la preservación del patrimonio sonoro y escénico, la fotografía patrimonial, la educación museística, la inclusión social, las exposiciones inmersivas, la arqueología digital y los desafíos éticos que todo ello supone. Asimismo, se presentan estudios de caso y proyectos innovadores que ya están implementando tecnologías inteligentes. La obra ofrece una mirada crítica y propositiva sobre los retos y oportunidades que plantea la IA en el ámbito cultural, promoviendo un diálogo entre disciplinas y agentes del sector para imaginar juntos los museos y espacios culturales del futuro.