

CAPÍTULO 6.

**Emoción, arte e Inteligencia Artificial: ¿Cómo  
“florecer” en un contexto tecnológico?**

**Josué Bojorges** 

*Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México.*

Bojorges, J. (2025). Emoción, arte e inteligencia artificial: ¿Cómo “florecer” en un contexto tecnológico? En C. Saldaña Medina y A. K. Sierra (Eds.), *Arte y emoción: Ciencias cognitivas y educación para el bienestar* (pp. 55 - 66). [https://doi.org/10.48713/10336\\_46935](https://doi.org/10.48713/10336_46935)

## Resumen

El arte es un campo a través del cual podemos acercarnos al potencial, los riesgos y las responsabilidades de interacción con la Inteligencia Artificial (IA). En este breve ensayo invito a reflexionar sobre el papel inherente de la tecnología en la historia del arte, describiendo que, pese a las diversas metodologías y técnicas materiales de creación, la experiencia estética se ha mantenido como un rasgo característico de nuestra capacidad para emocionarnos. Lo anterior no intenta menoscabar las particulares de la IA como una herramienta singular con habilidades inquietantes de elección generativa y cada vez más multimodal, sin embargo, dichas características no han emergido de manera aleatoria o espontánea, de hecho, son producto de un marco de evolución tecnológica desarrollada en conjunta interacción. Al final propongo tres modos de interacción artística humano-agente artificial hacia una cocreación floreciente: la complejidad del concepto herramienta, la democratización de la información y la constante validación de nuestra capacidad para ser agentes emocionales y estéticos.

**Palabras clave:** *arte, cocreación, florecimiento, emoción, Inteligencia Artificial.*

## Abstract

Art is a field through which we can approach the potential, risks, and responsibilities of interacting with Artificial Intelligence (AI). In this brief work, I invite reflection on the inherent role of technology in the history of art, arguing that despite the diverse methodologies and material techniques of creation, the aesthetic experience has remained a defining feature of our capacity to be emotionally moved. This is not intended to diminish AI's particularities as a unique tool with unsettling abilities in generative choice and increasingly multimodal capabilities. However, these features have not emerged randomly or spontaneously; rather, they result from a framework of technological evolution developed through joint interaction. In conclusion, I propose three modes of human–artificial agent artistic interaction toward a flourishing co-creation: the complexity of the concept of tool, the democratization of information, and the ongoing validation of our capacity to be emotional and aesthetic agents.

**Keywords:** *art, cocreation, flourishing, emotion, Artificial Intelligence.*

Los retratos modificados por ChatGPT-4o “inspirados” en el estilo estudio Ghibli (casa de animación japonesa que se ha encargado de producir películas como El viaje de Chihiro, Mi vecino Totoro o la actualmente aclamada El niño y la garza) se reprodujeron y compartieron por redes sociales millones de veces. El mismo CEO de OpenAI, Sam Altman, expresó en X “Can yall please chill on generating images this is insane our team needs sleep” (¿pueden relajarse al generar imágenes? Esto es una locura. Nuestro equipo necesita descansar).

Casi de inmediato hubo diversas críticas que bien pueden ser un termómetro de la interacción y posturas que tenemos sobre el uso de la Inteligencia Artificial (IA), desde debates sobre los derechos de autor, la replicabilidad y sus límites, la valoración del talento artístico, hasta, voces pesimistas llamando al pánico, asegurando la muerte de la creación y el inminente reemplazo del artista. Pese a la aparente indignación generalizada las personas no pararon de “ghibilizar” sus propios retratos.

Tal debate social, claramente improvisado, me da pie para retomar el argumento que planteé en el marco del Primer encuentro de arte y emoción: ciencias cognitivas y educación para el bienestar en agosto del 2024, en la Universidad del Rosario: el arte, por su inherente relación con la tecnología y las emociones humanas, puede ser un campo desde el que podemos entender el potencial y los riesgos de la IA, más allá, puede ser un ejemplo de florecimiento en escenarios de cocreación conjunta.

## **El arte y su eterno bucle tecnológico**

Si reflexionamos un momento es difícil pensar al arte sin una técnica y sustento material asociado a su ejecución; concepciones tan antiguas del arte, como la griega, establecen una relación conceptual de ejecución virtuosa sobre o en “algo” (téchne y areté).

Desde su concepción más general y evolutiva (Gombrich et al., 1972; 1995) el arte comienza en algún punto de lo que denominamos la era paleolítica, en el que las primeras piezas “artísticas” se confundían entre la funcionalidad y el ritual: piedras talladas, monolitos o miles de figuras sobrepuestas en cuevas. En dichos casos el

conocimiento de la técnica y el sustrato material fueron determinantes para la supervivencia de los grupos; el lascado preciso de las piedras para garantizar la caza, la pesca o la defensa y los mensajes ocultos de las cuevas (refugios) transmitían información en manos ocreas plasmadas a la par de dibujos de caballos, rinocerontes, osos, mamuts, ciervos y un largo etcétera (Conde et al., 2001; Arrizabalaga, 2005). Aún es tema de debate el alcance cognitivo que dichas herramientas asociadas al lascado y la pintura rupestre permitieron en los primeros humanos, lo que es un hecho es que modificaron nuestra capacidad para entender el entorno y explotar posibilidades de sustento (Conde et al., 2001; Arrizabalaga, 2005; Coolidge et al., 2016; Wynn, 2017).

En el neolítico la cosa no fue distinta y va de la mano con el desarrollo de la alfarería, la elección de la tierra, la conjunción del gramaje ideal, el proceso de hechura y cocción con precisión de fuego hasta la concepción de la medida ideal para los contenidos futuros. Todo lo anterior nos deja ver, en lo que pareciera una simple manufactura, el ejemplo de un profundo conocimiento del medio traducido en un alto desarrollo tecnológico.

La tendencia se mantiene y se diversifica en lo que sigue de la historia del arte, sea la disciplina artística que sea, la constante es el desarrollo sobre la materia que permite técnicas tan elaboradas e hitos artísticos como el escorzo en la pintura, la talla milimétrica en la escultura o la proporción y los puntos de presión en la arquitectura, solo por mencionar (Gombrich et al., 1972; 1995).

Tal desarrollo no se queda solo en el arte pictórico o escultórico, en la música hubo un descubrimiento de tecnología de notación, desarrollo de instrumentos por períodos y formas de capturar las ondas sonoras que han pasado por cilindros, discos y circuitos (Magnusson, 2021).

Incluso, en artes aparentemente inmutables, como la literatura, el libro significa un adelanto tecnológico de punta logrando establecer una unidad de transmisión informática generación tras generación, que ha impulsado la construcción de espacios físicos como bibliotecas hasta identidades culturales o inspirando modelos de organización digital como es el caso de los programas computarizados que se basan en tipos de acceso bibliográfico (Vallejo, 2019).

La idea central de ejemplificar, ten de paso, lo anterior es argumentar que la tecnología forma parte sustancial del devenir artístico, es más, parece ser una consecuencia directa de los métodos tecnológicos que hemos desarrollado a lo largo de nuestra vida como especie. Lo tecnológico entendido como un conjunto de medios y herramientas que nos permiten adaptarnos, modificar y desvelar un tipo de realidad posible en interacción con nuestro entorno (Heidegger, 2021; Ortega y Gasset, 2024).

Sumado a lo anterior consideremos que la tecnología no está desfasada de una historia genealógica propia, es decir, de una continuidad creativa con miles de ensayos y errores. Hay una distorsión conceptual (quizá adquirida de los vicios de la revolución industrial) de creer que lo tecnológico debe ser algo “novedoso” y “actual” lo que no nos permite apreciar su ontología de bucle continuo y antiquísimo (Edgerton, 2010).

Otra distorsión común cuando se habla de lo tecnológico es creer que su uso nos despoja de lo humano, de nuestra esencia y capacidad de sentir y emocionarnos. Al contrario de lo que parece el arte a través de la técnica aplicada nos abre posibilidades metafóricas altamente cargadas de emoción. Como expresa Chantal Maillard (1992) el arte desvela lo humano a través de la creación (una creación recíproca), logramos, por medio de su vehículo material, llegar a un estado de presencia emocional, revelación, insight, en el que los profundos cuestionamientos de la humanidad quedan claros sin poder enunciarlos. Y este, es el grado más complejo del arte: recordarnos que somos agentes emocionales y estéticos con la capacidad de ser conscientes y reflexionar sobre nuestra capacidad de sentir y razonar.

La tecnología no es, ni ha sido, capaz de quitarnos de un chasquido esta dimensión estético-emocional, aunque, como todo, el abuso o el uso irresponsable sí que puede influenciar en su deterioro.

La tecnología contemporánea relacionada con la llamada Inteligencia Artificial tiene algunas características que se han asociado a diversos tipos de deterioro agencial, y pese a que no son problemas exclusivos de la misma, existen algunas características que difieren de otro tipo de tecnología anterior, especialmente la capacidad en ciernes de los agentes artificiales para tomar decisiones por sí mismos cumpliendo con resolución de problemas cada vez más complejos o interviniendo en la mayoría de

campos humanos complejizando su interacción multimodal, lo que se ha denominado como Inteligencia Artificial General (AGI por sus siglas en inglés).

A propósito de ello, ¿qué es exactamente la Inteligencia Artificial? Aún es complicado llegar a una definición concreta, especialmente por la cantidad de sesgos y atribuciones que hacemos de cada agente artificial (Russell, 2020), pero, podemos ceñirnos a verla como un diseño computacional de capacidades inteligentes basadas en técnicas de procesamiento de información relacionadas con grandes bases de datos (Montemayor, 2023).

Hay un reverso sobre las capacidades “inteligentes” de dichos sistemas artificiales, y es allí donde recae la responsabilidad y mucho del miedo provocado, que, insisto, no es una responsabilidad que haya nacido con la IA: una piedra lascada sirve para matar una presa o a un congénere, la fisión del átomo sirve para darnos energía o terminar con ciudades enteras.

Diversos son los riesgos que se están discutiendo alrededor del mundo en foros políticos y en diversas organizaciones que proyectan directrices éticas sobre la IA; desde la transparencia sobre el uso, manejo y almacenamiento de los datos personales de los usuarios; sobre qué tipo de supervisión necesitan cumplir las empresas que diseñan algoritmos y cómo estos pueden afectar a ciertas minorías; hasta la sostenibilidad de los recursos ambientales que soportan el mantenimiento del hardware de servidores<sup>2</sup>.

Hay que añadir el impacto del llamado capitalismo de vigilancia que se traduce en prácticas deshonestas de las empresas que recopilan, analizan y venden los patrones de datos personales con el fin de tratar de predecir el tipo de elección que los usuarios harán sobre algún tipo de producto, servicio, o hasta candidatos políticos; lo anterior se suma a la economía de la atención que ha vuelto nuestra capacidad de atender contenido un valor agregado para las diversas plataformas digitales (Simon, 1971; CHT, 2023).

---

<sup>2</sup> Para una lectura más profunda de las diversas directrices éticas se pueden consultar la *Initial Policy Considerations For Generative Artificial Intelligence* de la OECD, las *Directrices Éticas Para Una IA Fiable* de la Comisión Europea, la *Recommendation On The Ethics Of Artificial Intelligence* de la UNESCO o el *Blueprint For An AI bill of Rights* de la Casa Blanca, solo por mencionar algunas.

## **Entonces ¿Cómo florecer en este contexto tecnológico?**

Como sospechará el lector no hay una respuesta concreta, de hecho, hay más interrogantes asociadas a la cuestión ética y moral de cómo dar un buen uso a nuestra tecnología, sin embargo, trataré de dar cauce a tres modos de interacción artística humano-agente artificial hacia una cocreación floreciente.

Primeramente, ¿qué es florecer? El término florecimiento es un acercamiento a las teorías del bienestar que se enfocan en tratar de delimitar la complejidad del vivir bien; existen una diversidad de definiciones y sinónimos, pero, podemos decir que alguien florece en la medida en que actúa, vive experiencias y procesos de cambio personal que no necesariamente resultan instrumentalmente destacables, pero, que aprecia con una consciencia o agencia epistémica y emocional como algo sumamente valioso (VanderWeele, 2017; Thomson, et al., 2020).

En ese sentido, el arte ofrece un tipo de florecimiento constante; pero vayamos a los modos específicos en los que su interacción con la IA puede ofrecer tipos de cocreación floreciente y responsable.

### **Primero: entender la complejidad del concepto herramienta.**

Una herramienta no es un mero objeto inerte o función desconectada de nuestra dimensión cognitiva, es, en mucho, una extensión de nuestras habilidades corporales y de pensamiento, un tipo de cognición extendida que ha pasado por un proceso de adecuación y ergonomía para llegar al punto en el que su utilidad es ajena al azar (Kirsh, 2013; Fragaszy, 2024).

Hay una responsabilidad ontológica compartida; ni la herramienta funciona en el vacío ni el agente que la utiliza lograría desvelar los mismos resultados si no fuera por ella. Crear arte con modelos artificiales depende de ambas condiciones, podemos llegar a otros niveles de análisis y de técnica asumiendo que estamos extendiendo nuestras capacidades propias: los humanos no podemos sintetizar una cantidad masiva de datos, pero sí sabemos interpretar y poner en contextos valiosos el resultado de ellos.

Como cada a este punto es importante remarcar que la tecnología no es intrínsecamente negativa ni positiva y que depende de la interacción con un agente moral, por ejemplo, el plagio no es una característica intrínseca de las actuales plataformas de contenido generativo, las personas somos las que regulamos el tipo de contenido que obtenemos y decidimos cómo usarlo.

## **Segundo: la democratización de la información.**

Uno de los logros más característicos de las IA es la facilidad con la que se difunden y se reproducen las ideas, lo que ha llevado a democratizar tanto los contenidos como la producción de ellos. No solo estamos cocreando a nivel individual con el agente artificial, estamos generando comunidades enteras que producen aplicaciones con código abierto y que cada vez hacen posible para el usuario común el crear soluciones de programación. El otro lado de la moneda es que no todas las personas del mundo tienen acceso a internet o a dispositivos inteligentes, que existe una fuerte tendencia a las noticias falsas o que hace falta un marco legislativo que considere la autoría de ideas creativas. Queda un largo trecho para asumir la responsabilidad y el derecho a democratizar las herramientas tecnológicas pero la tendencia parece ser prometedora.

## **Tercero: validar nuestra capacidad para ser agentes emocionales y estéticos.**

Se puede cocrear desde la técnica compartida reconociendo que las versiones actuales de las máquinas inteligentes no tienen la capacidad de emocionarse y empatizar con el usuario. Pareciera trivial decirlo, pero, apuntarlo es un paso hacia la validación y la responsabilidad de asumir nuestra capacidad de agencia emocional y epistémica, esto es, insisto: la capacidad que tenemos de reflexionar y actuar sobre nuestras necesidades morales, emocionales y de apreciación estética (Montemayor, 2023)<sup>3</sup>. No podemos huir

---

<sup>3</sup> Al respecto hay diversas posturas sobre considerar si a los agentes artificiales se les debe atribuir algún tipo de agencia básica por sus habilidades atencionales y de resolución de problemas, el libro *The Prospect*

de esta responsabilidad individual y grupal, por más que insistamos en culpar a la máquina.

Reconocer lo anterior también valida el alcance y características de nuestras herramientas, evitando caer en falsas atribuciones. La IA está diseñada bajo esquemas de resolución de problemas tomando como base algunos modelos que han descrito el comportamiento humano, como el paradigma de ensayo-error, redes neuronales o aprendizaje bayesiano; una parte importante del desarrollo de agentes artificiales hace mucho que renunció a construir modelos que simularan al humano (Russell et al., 2020). Es más claro cuando comparamos las capacidades de procesamiento de la IA contra las humanas y observamos que existe una clara diferencia en la cantidad de datos que procesan, la capacidad de memoria, los tipos de patrones que producen o la velocidad de procesamiento: los humanos no tenemos la necesidad de procesar información de ese modo, como no necesitamos intentar correr a más de 120 kilómetros por hora en rectas cual automóvil convencional.

Sin embargo, sí que podemos utilizar estas y otras características a favor de nuestros procesos creativos y asumir las consecuencias positivas y negativas de ello; como utilizar los patrones y velocidad de procesamiento a nuestra conveniencia buscando información o renunciando a este tipo de análisis cuando disfrutemos más los procesos artesanales que los resultados.

En síntesis, hacernos agentes emocionales activos (aunque parezca un pleonasma) nos brinda la opción de enfrentarnos a los retos de la IA buscando florecer; el arte solo es un campo de reflexión-acción, pero hay muchos otros que se están planteando los mismos retos, como la educación, la medicina o la política. Ignorar el reto de crear bienestar en interacción con la IA sería lo equitativo a querer viajar en un vehículo manteniendo los ojos cerrados y entrando en pánico ante cualquier movimiento mínimo, incluso si este tiene un asistente de navegación que denominemos “inteligente”.

Los puntos anteriores no son una receta hacia el florecimiento, son una excusa para la reflexión profunda y la crítica razonada sin caer en el linchamiento o el miedo

---

*of a humanitarian Artificial Intelligence* que cito (Montemayor, 2023) puede ser un primer acercamiento al lector.

irracional a nuestras propias herramientas. Pese a las iniciativas de muchos grupos sobre la nulificación o desconocimiento de la interacción y cocreación agente humano-agente artificial cabe adoptar la máxima atribuida a Galileo “Eppur si muove”. Y el arte con ello.

## Referencias.

- Arrizabalaga, Á. R. (2005). *Arqueología cognitiva: origen del simbolismo humano*. Arco Libros.
- Center for Humane Technology. (2023, 9 de marzo). *The A.I. Dilemma* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xoVJKj8lcNQ>
- Conde, C. J. C., & Ayala, F. J. (2001). *Senderos de la evolución humana*. Anaya-Spain.
- Coolidge, F. L., & Wynn, T. (2016). An introduction to cognitive archaeology. *Current Directions in Psychological Science*, 25(6), 386-392.
- Edgerton, D. (2010). Innovation, technology, or history: What is the historiography of technology about?. *Technology and Culture*, 51(3), 680-697.
- Fragaszy, D. M., Kelty-Stephen, D. G., & Mangalam, M. (2024). How bipedalism shapes humans' actions with hand tools. *Philosophical Transactions B*, 379(1911), 20230152. <https://doi.org/10.1098/rstb.2023.0152>
- Gombrich, E. H. (1995). *The story of art* (16<sup>a</sup> ed.). Phaidon Press.
- Gombrich, E. H., Hochberg, J., & Black, M. (1972). *Art, perception, and reality*. Johns Hopkins University Press.
- Heidegger, M. (2021). *La pregunta por la técnica* (J. A. Escudero, Trad.). Herder Editorial.
- Kirsh, D. (2013). Embodied cognition and the magical future of interaction design. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 20(1), 1-30.
- Magnusson, T. (2021). The migration of musical instruments: On the socio-technological conditions of musical evolution. *Journal of New Music Research*, 50(2), 175-183.
- Maillard, C. (1992). *La creación por la metáfora: Introducción a la razón-poética*. Editorial Anthropos.

- Montemayor, C. (2023). *The prospect of a humanitarian artificial intelligence: Agency and value alignment*. Bloomsbury Academic.
- Ortega y Gasset, J. (2004). *Meditación de la técnica y otros ensayos sobre ciencia y filosofía*. Alianza Editorial.
- Russell, S. J., & Norvig, P. (2020). *Artificial intelligence: A modern approach* (4.<sup>a</sup> ed.). Pearson.
- Simon, H. A. (1971). Designing organizations for an information-rich world. En M. Greenberger (Ed.), *Computers, communications, and the public interest* (pp. 38–52). Johns Hopkins University Press.
- Thomson, G., Gill, S., & Goodson, I. (2020). *Happiness, flourishing and the good life: a transformative vision for human well-being*. Routledge.
- Vallejo, I. (2019). *El infinito en un junco: La invención de los libros en el mundo antiguo*. Ediciones Siruela.
- VanderWeele, T. J. (2017). On the promotion of human flourishing. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 114(31), 8148-8156.
- Wynn, T. (2017). Evolutionary cognitive archaeology. *Cognitive models in Palaeolithic archaeology*, 1-20.