La singularidad artística

Arturo Cariceo Zúñiga[1]

I

¿Qué pasa cuando una obra de arte se puede ver desde todos los lugares del mundo, sin ser mediada por museos ni galerías? ¿Y qué ocurre cuando esa obra puede ser generada por una máquina que aprendió a producir imágenes, textos y sonidos a partir del acervo completo de la cultura humana? El concepto de *singularidad artística* y sus implicaciones se sitúan en esa pregunta.

El término *singularidad* posee una historia vinculada a la tecnología, a la idea de punto de inflexión según la cual las reglas habituales colapsan, las categorías anteriores dejan de ser suficientes y el sistema debe redefinirse. Vernor Vinge (2013) y Raymond Kurzweil (2011) toman, en distintos momentos, el concepto para advertir el momento en el que el desarrollo de la inteligencia artificial supera la capacidad humana de comprenderlo o controlarlo (Shanahan, 2015; Fenollosa, 2024). La *singularidad artística* desplaza esta estructura a la cultura de las artes, no nombrando el momento en que la máquina supera a la humanidad, sino el momento en que la obra, gracias a la tecnología, supera la necesidad de la infraestructura institucional. Logra la autonomía distributiva. Y como toda singularidad, no es un estado final, sino un punto de redefinición de categorías como autoría, soporte, original y museo.

[1] Artista y académico de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile. Doctor en Investigación por la Universidad de Castilla-La Mancha (España). Obtuvo el título profesional de pintor y los grados académicos de Licenciado y Magíster en Artes Visuales en la Universidad de Chile. cariceo@uchile.cl

Es un escenario donde la relación entre artista y máquina trasciende la simple instrumentalidad para configurar una coevolución simbiótica que replantea incluso la noción de sentido común artificial (Brachman y Levesque, 2023). Las tecnologías generativas radicalizan este vínculo. El artista que trabaja con inteligencia artificial no opera una herramienta pasiva, sino que negocia con un agente computacional que propone, responde y transforma el material en tiempo real. La máquina deja de ejecutar instrucciones para convertirse en una entidad que interviene activamente en las decisiones estéticas, alterando la noción misma de autoría y abriendo interrogantes filosóficas sobre la naturaleza de la mente artificial (Schneider, 2021). Sin embargo, esta supuesta autonomía del artista frente a la institución tradicional conlleva una nueva dependencia. La de la plataforma y el algoritmo. La emancipación del museo podría ser, en realidad, la entrega de la soberanía estética a las lógicas del capital tecnológico (redes sociales, motores de búsqueda). La solución de esta tensión no es técnica, sino política y pedagógica. En este escenario, es necesaria la articulación de vías estratégicas que desplacen el éxito de una obra por métricas de atención hacia su capacidad de generar preguntas o procesos de descubrimiento, forzando al sistema a salir de sus patrones estadísticos comunes. Nos referimos al *cliché* algorítmico de recomendación basado en el perfilamiento publicitario, cuya infraestructura humana invisible ha sido documentada por Casilli (2022).

Persiste, además, una mitología que presenta al artista como una figura romántica, casi sacerdotal, que crea desde una pureza natural sin mediación tecnológica. Es una construcción falsa pero muy arraigada. La realidad es que los artistas siempre han sido usuarios intensivos de la tecnología, desde las sombras chinescas y la cámara oscura hasta el *software*. La irrupción de la inteligencia artificial generativa intensifica esta contradicción. El mismo *establishment* cultural que celebra el genio individual ahora enfrenta sistemas capaces de producir una competencia técnica que desdibuja los límites entre producción humana y aquella llevada a cabo por máquinas. La resistencia no es estética sino ideológica; defiende un modelo de autoridad que la propia historia del arte desmiente. Cuando alguien dice que la IA «no es arte», no está hablando de

estética sino defendiendo una estructura de acuerdo con la cual solo unos pocos tienen el derecho a ser llamados creadores. El afirmar que la IA «no tiene alma» o «que falta sensibilidad» es una cortina de humo. Se defiende una idea del artista como un «elegido» o un chamán que crea desde la nada. Es una estructura de autoridad romántica que coloca al artista en un pedestal moral superior, siendo que la historia del arte nos dice que siempre ha sido un operador tecnológico. El uso de la cámara oscura por Vermeer o los asistentes de Rubens (que pintaban el 80% de sus cuadros) ya eran «procesos generativos». La autoridad del «genio solitario» es una construcción del mercado del siglo XIX, no una realidad histórica.

Si cualquier persona puede generar una imagen técnica perfecta con un *prompt*, el sistema de validación tradicional (la academia, el crítico, el museo) pierde su función de «aduana». Defender que el arte es solo válido si pasa por el esfuerzo manual y la aprobación de una élite es una defensa de la exclusividad del criterio, ignorando que las vanguardias —con el *ready made* de Duchamp y la *Factory* de Warhol— demostraron que el arte es contexto y decisión, no necesariamente, manufactura. Hoy nadie duda de que la fotografía es arte. Un camino similar, aunque restringido a los círculos de arte computacional, recorrieron las pinturas realizadas por AARON, el sistema de inteligencia artificial iniciado por Harold Cohen en 1973 y desarrollado durante más de cuatro décadas.

Esta dinámica gestó un ecosistema donde la distinción clásica entre sujeto creador y objeto técnico pierde su funcionalidad operativa. Ocurrió en el siglo pasado con Moholy-Nagy delegando la ejecución de sus pinturas por teléfono o Nam June Paik modificando circuitos de la televisión. En ambos casos, la distinción entre concepción y manufactura ya se difuminaba. Lo que las tecnologías generativas añaden a esta genealogía no es un salto de grado sino de naturaleza. El artista ya no transforma un material dado, sino que dialoga con un sistema que tensa el pasado (minería de datos) con el futuro (material inédito) resolviendo esta retroalimentación a través de la estadística y la combinatoria. Se desplaza el pensamiento creativo de la ejecución a la formulación estratégica, lo que Cukier et al. (2020) describen como el paso de los datos al encuadre conceptual.

Aquí, el *prompt* no es escritura literaria ni instrucción técnica, sino un nuevo paradigma semántico donde la precisión verbal determina el resultado. El artista que lo formula está pensando con palabras de un modo que las humanidades parecen aún no categorizar y él mismo corre el riesgo de ser absorbido por la estandarización del modelo algorítmico. Si el lenguaje es el nuevo pincel, el artista debe evitar que sus palabras se conviertan, por pereza intelectual, en meras etiquetas que siguen los gustos estadísticos prefabricados.

Internet puso herramientas antes exclusivas de laboratorios al alcance de cualquier creador, permitiendo que estas experimentaciones alcancen audiencias globales. La inteligencia artificial generativa completa este desconfinamiento. La segregación del arte experimental ya no puede sostenerse cuando millones de usuarios producen diariamente contenidos. La vanguardia no necesita permiso institucional para existir; ya está funcionando en las pantallas de todo el planeta, avanzando a una velocidad que vuelve obsoleta cualquier descripción de sus capacidades. La *singularidad artística* desplaza los mecanismos de validación de la élite cultural hacia la red, levantando un escenario de saturación generativa donde el desafío ya no es solo producir la obra, sino justificar su necesidad en dicho entorno.

II

La *singularidad artística* es la condición donde la obra de arte prescinde del soporte físico y del espacio institucional; sin embargo, no debe entenderse como un estilo ni un movimiento, sino como una propiedad de la obra misma que redefine cómo existe, cómo circula y desde dónde se la experimenta.

Afirmar esto no significa que lo digital sea inmaterial, pues lo digital no es etéreo. Tiene servidores, electricidad, pantallas; es decir, una materia que no se toca pero que se gasta. La diferencia radica en que ninguno de estos soportes es único e irremplazable. El servidor y la pantalla pueden cambiar, y la obra sigue siendo la misma. Al no existir un soporte privilegiado, la pieza puede estar en múltiples

pantallas simultáneamente sin que ninguna sea más original que otra, permitiendo que sea experimentada desde cualquier lugar del mundo sin que la validación institucional sea un requisito para ello. Ahora bien, esta condición no se alcanza de forma parcial; requiere que tres factores operen no como una secuencia, sino como una sincronía absoluta. Los tres a la vez.

El primero de estos factores es la *autonomía material*, entendida como la capacidad de la obra para existir independientemente de su soporte físico original. Bajo esta lógica, una *electrografía* (una obra de arte hecha con fotocopias) no requiere el papel para circular *online*, del mismo modo que un archivo de imagen no depende del dispositivo donde fue creado; así, una pieza generada en un computador en Chile habita con la misma validez en un teléfono en Nairobi. En este sentido, la obra no desaparece cuando el objeto físico se degrada, sino que migra hacia nuevas plataformas.

La ubicuidad da paso al segundo factor. La *existencia distribuida*. Aquí, la obra se manifiesta simultáneamente en múltiples lugares sin jerarquía entre ellos. Si bien puede existir un archivo original, ninguna de sus manifestaciones posee más valor que las demás; por el contrario, se generan múltiples presencias equivalentes. Es el caso de *La Gioconda* devenida en archivo digital. Una vez que es visible en la web o en la pantalla de un celular, adquiere un estatuto de presencia que compite con su lugar en la colección del Louvre. Que millones de personas sigan haciendo fila frente al original no invalida esa competencia, sino que la sitúa como un proceso inconcluso. La existencia distribuida no desplaza el aura del objeto —eso que hace único al original por el hecho de estar ahí— de un golpe, sino que la erosiona gradualmente. *La Gioconda* digital no ha reemplazado a la física, pero ya no la necesita para circular.

Finalmente, esta multiplicidad conduce necesariamente a la *emancipación institucional*, donde la obra ya no requiere el respaldo de un museo, una galería o una feria para ser validada. Es importante precisar que esto no implica un rechazo a dichas instituciones, sino que estas dejan de ser una condición de posibilidad. La obra puede

coexistir con el museo, pero ya no depende de él; de este modo, una pieza *online* circula globalmente sin necesidad de curador, catálogo ni inauguración. La institución, en todo caso, podrá sumarse *a posteriori*, pero ha dejado de ser el origen de la existencia artística. Conviene precisar que esta emancipación opera sobre la circulación, no sobre el sentido. La obra puede existir sin museo, pero no por ello prescinde de un marco crítico que la haga legible; producirlo, como se argumenta más adelante, es precisamente la función de las artes y humanidades digitales.

La condición es nueva, pero, paradójicamente, el vocabulario para pensarla aún no lo es. En este sentido, lo que emerge de este proceso no debe confundirse con la desmaterialización —término que implica pérdida progresiva del objeto—, sino más bien con una rematerialización distribuida; aquí, la obra no desaparece, sino que se reconfigura en múltiples instancias simultáneas. Del mismo modo, esta lógica trasciende el concepto de arte posdigital, tal como lo problematiza Cramer (2014), que se limita a describir una época posterior a la novedad tecnológica, debido a que el escaneo de obras materializa precisamente el momento disruptivo donde la información se separa del soporte.

Esta ruptura tampoco se agota en la idea de postproducción tal como la formula Bourriaud (2002), la cual se centra en cómo el artista remezcla materiales preexistentes; el escáner, por el contrario, no solo digitaliza para apropiar, sino que habilita la distribución instantánea de esa apropiación, transformando de raíz el modo de existencia de la obra remezclada. Finalmente, no estamos ante el arte post internet en el sentido de McHugh (2011), entendido como una mera sensibilidad estética, sino ante una infraestructura técnica que habilita formas de circulación antes imposibles. En definitiva, el vocabulario teórico que hemos heredado resulta insuficiente para describir una obra de arte que, gracias a la computación, ha alcanzado la ubicuidad como estado permanente.

La desmaterialización, tal como Lucy Lippard (2004) la describe, se centra en el abandono de la condición objetual, pero omite señalar hacia dónde va la obra después de ese desprendimiento;

en rigor, describe una pérdida más que una condición nueva. Por su parte, el concepto de posdigital suele agrupar fenómenos más que definirlos. Mientras Negroponte (1995) lo utiliza para señalar que lo digital dejó de ser una promesa de futuro, otros lo vinculan a la estética del error y el ruido, y Pepperell junto a Punt (2000) lo sitúan en la condición post humana. Si bien todos comparten el diagnóstico de una saturación, la *singularidad artística* no busca describir cuándo vivimos, sino más bien cómo existe la obra dentro de ese tiempo y en qué condiciones desiguales se la experimenta.

Dentro de este panorama, el *net.art*, cuyo término acuñó Vuk Cósic, aparece como el caso más preciso y, paradójicamente, el más limitado, al proponer obras que usan la red como soporte, medio y contexto de manera simultánea. Aquello fue una utopía real, pero la red del siglo pasado dista mucho de la actual. Las páginas de los noventa hoy son arqueología digital. Ese modelo no previó su propia caducidad, pues fue concebido cuando la red se percibía como un presente continuo y no como una historia con estratos. Por lo tanto, la *singularidad artística* no pretende reemplazar estos conceptos, sino que los presupone y los hereda para describir un fenómeno que ninguno de ellos alcanza por sí solo. Bajo esta luz, la singularidad no emerge de una ruptura repentina, sino de una acumulación gradual de posibilidades técnicas donde, para manifestarse, la obra no abandona el cuerpo, sino que lo reinscribe. Primero como *vanguardia encarnada* y, finalmente, como *carnación sintética*.

Esa reinscripción depende, por supuesto, de la computación, la robótica y la inteligencia artificial, tecnologías que dominan el relato canónico del *New Media Art*, cuyo lenguaje específico ha sido cartografiado por Manovich (2001); sin embargo, la *singularidad artística* ocurre concretamente cuando estas hibridan la cultura docta con la popular, actuando como expresión de la democratización tecnológica. Es decir, cuando el uso de estas herramientas se vuelve masivo, dejan de percibirse como tecnología para volverse invisibles; no obstante, lo que permanece cuando la herramienta se retira es la circulación, la ubicuidad y la existencia distribuida. Esta perspectiva posee una carga geopolítica que no es en absoluto anecdótica, pues desde la periferia estas tecnologías nunca se volvieron del todo

invisibles, debido a que su acceso jamás estuvo del todo garantizado. Para nosotros, no eran una infraestructura dada sino verdaderas conquistas.

Ver lo que el centro naturaliza requiere, necesariamente, estar fuera del centro. A medida que ese acceso se fue ampliando, la exigencia técnica se transformó. Si el *net.art* requería programadores y la *Web 2.0* requería usuarios activos, los sistemas generativos requieren solamente lenguaje natural. Al caer esta última barrera técnica, la brecha que separaba al creador del usuario desaparece, dejando como único residuo la capacidad de pensar qué se quiere producir y por qué. Que cualquier persona pueda originar obra no garantiza que esa obra sea significativa; la democratización del acceso resuelve la producción, pero deja intacto el problema del sentido. Aquí reside la pregunta que interpela directamente a las artes y a las humanidades digitales. Si el pensamiento es lo que la máquina no logra sustituir, ¿quién se encarga de formarlo?

Bajo esta premisa, la función institucional deja de ser la custodia de un patrimonio para convertirse en la producción de una capacidad crítica, sin la cual las herramientas generativas operan a ciegas. Paradójicamente, es esta multiplicación de mediaciones tecnológicas la que termina generando la experiencia de inmediatez global que caracteriza, finalmente, a la *singularidad artística*.

III

Si la *singularidad artística* desplaza el centro de gravedad desde la institución hacia la red, este movimiento altera inevitablemente la naturaleza del gesto creativo. En ese escenario, el artista ya no se enfrenta a la resistencia de la materia física —el grano del papel o la viscosidad del óleo—, sino a la densidad semántica del espacio latente. Bajo esta lógica, la creación deja de ser un proceso de manufactura para transformarse en una negociación de significados, donde la herramienta técnica deja de ser un ejecutor pasivo para convertirse en un interlocutor algorítmico.

La transición hacia la formulación estratégica implica que el artista debe operar desde una conciencia distinta, en la cual ya no busca dominar la herramienta. Es aquí donde el lenguaje recupera su potencia plástica, actuando no como una descripción de la obra, sino como el código genético de su aparición. Por lo tanto, el desafío del creador contemporáneo no radica en la capacidad de articular conceptos que el modelo no pueda reducir a un mero promedio estadístico. Se trata, en definitiva, de «habitar» la máquina para forzarla a decir aquello que su entrenamiento no previó.

La nueva forma de habitar la máquina se materializa a través de la pantalla digital, la cual nos conecta con la totalidad de la historia del arte y, simultáneamente, otorga al creador la facultad de producir sin la mediación obligatoria de museos o galerías. Actúa, por tanto, como un puente tendido entre dos estados de la imagen. Por un lado, el pasado artístico que hoy habitamos de manera cotidiana —lo que defino como vanguardia encarnada—; por otro, la *carnación sintética*, entendida como la capacidad del medio para volverse tan orgánico e imperceptible como la piel humana.

La transparencia técnica permite que el contenido artístico se manifieste sin que la audiencia perciba la mediación tecnológica, diluyendo la frontera entre el artificio y la experiencia. A través de este doble movimiento, emerge una visión donde el arte y la tecnología se revelan como elementos inseparables; en esta estructura, la máquina deja de ser una simple herramienta para constituirse en medio de expresión y espacio de creación. Se trata, en definitiva, del futuro hecho presente. Un ecosistema donde la obra habita con plena soberanía, independiente de las jerarquías institucionales tradicionales. Es esto lo que constituye la operatividad de la *singularidad artística*.

Aquí es necesario precisar cómo operan estos conceptos en casos concretos, partiendo de la premisa de que la *vanguardia encarnada* y la *carnación sintética* no son meras categorías descriptivas, sino herramientas metodológicas. La diferencia es crucial. Mientras una categoría se limita a nombrar lo que ya existe, una herramienta metodológica permite dar forma a fenómenos que,

sin ella, resultarían irreconocibles. Como todo método, este posee un orden operativo donde la *vanguardia encarnada* explica el origen del material y la manera en que las estrategias de la vanguardia histórica han sido absorbidas por la cultura popular, no como una cita o un homenaje, sino como un hábito estructural.

El proceso se manifiesta, por ejemplo, cuando un usuario filtra una fotografía en Instagram aplicando altos contrastes o ángulos extremos, reproduciendo —acaso sin saberlo— los procedimientos formales del constructivismo ruso; aquí, la interfaz ha heredado la estética revolucionaria. Del mismo modo ocurre con el *meme*, que, al distorsionar una imagen para producir ironía, aplica la lógica del arte postal sin que medie una intención académica. En este escenario, la vanguardia deja de ser una ruptura para convertirse en un gesto cotidiano.

La misma lógica subyace en el *deepfake,* el cual despliega los principios del fotomontaje dadaísta y la apropiación posmoderna con una fluidez que Heartfield o Kruger reconocerían como propia. Lo mismo sucede con el *prompt*, que condensa en una instrucción verbal operaciones compositivas y estilísticas que antes requerían años de formación especializada. En este punto, quien escribe ya no ejecuta, sino que instruye, y la calidad del resultado depende de su precisión conceptual y no de su destreza manual. Finalmente, encontramos los filtros de realidad aumentada, que deforman el rostro en tiempo real reactivando gestos del expresionismo como un simple acto lúdico. En todos estos casos, la conclusión es la misma. La vanguardia no se cita, se practica desde una absoluta inconsciencia de su origen.

Por su parte, la *carnación sintética* explica cómo circula ese material, un proceso en el cual la tecnología se vuelve invisible al punto de borrar su propio origen. En este sentido, el concepto funciona como un método para reconocer el papel activo de la pantalla en la construcción de la ubicuidad de la obra; no se trata de cualquier pantalla, sino específicamente de la portátil. Bajo esta lógica, la portabilidad —impulsada por la miniaturización progresiva de los dispositivos, cuyos alcances y riesgos examina Shelley (2006)—

se convierte en una pieza constitutiva de esta nueva condición. La obra no alcanza su escala global si el dispositivo no acompaña físicamente al cuerpo.

Si bien las industrias del cine y la televisión fueron los peldaños iniciales que ampliaron el alcance de la imagen, es Internet el que consolida y radicaliza este proceso. Al liberarse de los límites geográficos, la obra habita cualquier lugar donde exista una interfaz, operando en distintos husos horarios y con total independencia de una autoridad institucional. Por lo tanto, la *carnación sintética* no es una categoría neutral, sino que redistribuye el poder de circulación que antes estaba concentrado en las academias y museos.

Este fenómeno se hace tangible, por ejemplo, al encontrar los registros originales de Edward Ihnatowicz —pionero de la escultura cibernética interactiva— en Youtube o Instagram; allí, sus grabaciones decoloradas conviven con documentales o charlas académicas en el mismo celular, siendo compartidas por WhatsApp con un solo gesto. En este entorno, todo converge en el mismo dispositivo y bajo la misma presencia visual. De este modo, nos encontramos ante un video que no se distingue de cualquier otro en el flujo del *doom scrolling*, evitando que la distancia histórica o institucional interrumpa la inmersión del *rabbit hole*. En definitiva, todo fluye bajo una misma superficie, dejando como residuo únicamente la experiencia de ver cómo la pantalla, casi sin que nos demos cuenta, borra la distancia, el tiempo y la escala.

En conjunto, la *vanguardia encarnada* y la *carnación sintética* explican por qué la *singularidad artística* no debe entenderse como un fenómeno excepcional, sino como una condición cotidiana del arte contemporáneo. Es, en rigor, lo que ya ocurre. Bajo esta lógica, una pintura clásica y un video de TikTok adquieren el mismo grado de «realidad» en la pantalla, compartiendo una idéntica calidad técnica y presencia visual. No obstante, las tecnologías generativas llevan este proceso hacia un punto crítico; esto se debe a que una imagen producida mediante inteligencia artificial posee la misma resolución y autoridad en pantalla que una fotografía documental o una reproducción de Vermeer.

Sin embargo, a diferencia de estas últimas, la imagen generativa puede no remitir a ningún referente previo, o bien tiene la capacidad de reconstruir uno que ya no existe, tal como sucede en los conciertos visuales de artistas fallecidos o retirados. De este modo, la pantalla ya no se limita a nivelar el acceso a imágenes preexistentes, sino que comienza a alojar representaciones sin origen exterior o con una genealogía puramente sintética. En última instancia, lo que aparece ante nuestros ojos no siempre funciona como la traducción de algo que ocurrió en el mundo físico; en ocasiones, esa presencia en la pantalla es, sencillamente, todo lo que hay.

IV

La IA generativa produce objetos culturales que se resisten a las clasificaciones dentro de las jerarquías existentes; de este modo, una imagen generada no pertenece estrictamente a la «alta cultura» ni a la «baja cultura», del mismo modo que no se define como arte aplicado o autónomo, ni como original o copia. Habita, por el contrario, un territorio donde estas distinciones pierden toda su capacidad descriptiva. Es aquí donde la *vanguardia encarnada* alcanza su plenitud, cuando las operaciones experimentales que antes exigían una formación especializada se ejecutan ahora cotidianamente mediante instrucciones en lenguaje ordinario.

La arquitectura misma de la pantalla informática nos devuelve a una circularidad inevitable entre las distintas disciplinas artísticas, un proceso que los sistemas generativos terminan por profundizar. Debido a su naturaleza, un modelo multimodal puede recibir texto para producir imagen o procesar sonido para devolver texto; por lo tanto, las fronteras disciplinares que la pantalla simplemente yuxtaponía, la IA termina por desdibujarlas por completo. En consecuencia, el artista que opera con estas herramientas adquiere la capacidad de trabajar simultáneamente con la imagen, el texto y el sonido, sin la necesidad de dominar técnicamente cada registro de forma aislada.

Al integrarse en las dinámicas de la red, la obra de arte queda sujeta a los mismos protocolos que la publicidad segmentada. Aquí, los datos de comportamiento del usuario sustituyen al criterio institucional, permitiendo una circulación que prescinde de los canales tradicionales y que no está exenta del riesgo que Sadin (2020) identifica como antihumanismo radical. Frente a este desplazamiento, las instituciones culturales no desaparecen, pero se ven obligadas a redefinir su función, algo que en la práctica no se traduce en un cambio sustantivo. Actualmente, la presencia de museos y galerías en redes suele limitarse a la exhibición de sus propias actividades, actuando como meros amplificadores de su agenda presencial en lugar de transitar desde el control del acceso hacia la producción de contextos críticos. Al reducir su estrategia digital a la visibilidad de sus contenidos, la institución posterga su verdadera metamorfosis necesaria para dejar de ser un escaparate y convertirse en el marco interpretativo que otorgue sentido a la abundancia generativa. En esta jerarquía reconfigurada, la institución sobrevive como un referente histórico de la obra, pero deja de ser el requisito para que esta se manifieste; por lo tanto, su presencia persiste como un eco del pasado mientras su función real se diluye en la simple autopromoción digital.

El desplazamiento del valor, que migra desde la legitimación institucional hacia la creación de marcos interpretativos, adquiere una urgencia inédita en un entorno saturado por la producción generativa. Si el acceso a la creación se ha democratizado hasta el punto en que cualquiera pueda producir, la función crítica ya no reside en la administración de la visibilidad, sino en la capacidad de distinguir aquello que merece una atención sostenida frente al flujo ininterrumpido de estímulos. De ahí que el pensamiento —entendido como la facultad de formular criterios, tejer relaciones históricas y articular sentido— se revele hoy como el único recurso verdaderamente escaso.

Dentro de esta reconfiguración, las artes y las humanidades digitales encuentran su verdadera función específica al actuar no como guardianas de un canon amenazado, sino como productoras del marco crítico indispensable para que la abundancia generativa

no se reduzca a simple ruido, una función que, desde el contexto latinoamericano, Ossa (2024) denomina *quimera electrónica*. Esta transición exige una redefinición inevitable de la enseñanza, toda vez que la automatización de operaciones que antes requerían una larga formación técnica obliga a la educación a desplazarse hacia aquello que la máquina no puede producir, priorizando la facultad de distinguir entre lo técnicamente competente y lo culturalmente significativo.

La postura no constituye un último refugio para la autoridad de una élite humanista frente a una IA capaz de generar su propia curaduría. Lejos de ser una resistencia reactiva, se fundamenta en que el lenguaje con el que se instruye a la máquina es, en esencia, pensamiento condensado. Formar ese pensamiento se convierte, por tanto, en la misión estratégica de estas disciplinas, pues solo a través de ellas el lenguaje recupera su capacidad de actuar como el código genético de lo nuevo y no simplemente como el promedio estadístico de lo ya existente.

En última instancia, la *singularidad artística* no anula las reglas establecidas, sino que las sitúa en un estado de cuestionamiento permanente. Esta condición obliga a repensar los criterios de evaluación y comprensión del arte en un momento donde su existencia ya no depende estrictamente del soporte físico ni de la validación institucional. Al desbordar estos límites, el creador deja de estar confinado a un único espacio de visibilidad, habilitando una práctica donde lo presencial y lo remoto operan de forma simultánea. Es en esa habitabilidad de la frontera donde el artista contemporáneo encuentra su nueva potencia. La capacidad de actuar en la tangibilidad de lo físico y en la ubicuidad de lo digital como un único territorio de sentido.

V

La autonomía que prometen las tecnologías generativas no es una concesión técnica, sino la apertura de una disputa por la soberanía del sentido. En esta transición, la *singularidad artística*

desborda la dimensión estética para situarse en el centro de una ecología política. Si el lenguaje es el código genético de la obra, se vuelve imperativo cuestionar la procedencia de la materia prima que lo alimenta. Lejos de ser una base de datos inerte, el material de entrenamiento constituye un sedimento de la experiencia humana —un rastro de imágenes, textos y sonidos— que ha sido extraído, procesado y devuelto al artista bajo la apariencia de probabilidades estadísticas.

La condición de producción que esto inaugura exige que el creador contemporáneo no solo aprenda a «habitar» la máquina, sino que asuma la responsabilidad ética de su mediación. Lejos de ser una invitación al olvido, la transparencia técnica de la *carnación sintética* debe actuar como un llamado a la conciencia sobre el origen del material. A partir de aquí, el desafío ya no consiste solo en forzar a la máquina a decir aquello que su entrenamiento no previó sino en comprender que ese entrenamiento es un territorio en conflicto donde se negocia, permanentemente, la propiedad de la memoria visual colectiva.

Tal como ha sido definida, la *singularidad artística* reorganiza el ecosistema del arte mediante un desarrollo que es conceptual antes que cronológico. Su carácter es dialéctico. Cada tecnología niega la anterior para, simultáneamente, conservarla. Esta secuencia, sin embargo, no describe una inevitabilidad histórica sino una lectura retrospectiva. Cada momento pudo haber derivado en otra dirección y es solo desde el presente que la progresión adquiere coherencia. La fotocopia cobra aquí protagonismo al surgir como la afirmación inicial; una máquina que multiplica la imagen e insinúa la emancipación institucional, aunque su autonomía sea todavía incompleta al no poder desprenderse de la materialidad del papel como soporte físico. Lejos de limitarse a lo tecnológico, esta mutación portaba una carga ideológica explícita, como evidenciaron el arte postal y los fanzines feministas, cuyas publicaciones fuera del circuito comercial anticiparon, desde la fragilidad de la página impresa, la ruptura con la validación académica.

La autonomía del papel se completa con la irrupción del escáner, cuya acción niega la condición física de la obra al disolver el objeto en datos. En términos de negación hegeliana, este proceso supera la limitación fundamental de la fotocopia sin eliminar su lógica reproductiva, permitiendo que la desmaterialización avance de forma definitiva. Pese a ello, el escáner no distribuye por sí solo; requiere de una infraestructura que permite a la obra, ya independiente del soporte, alcanzar una circulación real. Esta contradicción persiste hasta la irrupción de Internet, que actúa como la síntesis donde la reproducción y la virtualidad finalmente convergen.

En términos hegelianos, la red no constituye la mera suma de los momentos anteriores, sino la superación que los conserva y los transforma. En el entorno digital, la reproductibilidad técnica de la fotocopia y la desmaterialización del escáner operan de forma simultánea, resolviendo la tensión estructural que ambos dejaban pendiente. Al permitir que la obra se manifieste en múltiples lugares sin jerarquía y al margen de cualquier tutela institucional, Internet transforma la *singularidad artística* en una condición de posibilidad efectiva.

La síntesis conlleva un riesgo. La web universaliza la obra, pero la degrada a «contenido», diluyendo su capacidad de impacto en el flujo infinito de consumo visual. Lo que presenciamos no es una simple evolución técnica, sino una mutación en la naturaleza misma de la cultura y, por consiguiente, del arte. La inteligencia artificial generativa completa este ciclo al cambiar la función misma de la tecnología. Ya no sirve solo para copiar o mover el arte, sino para darle origen. Su irrupción desplaza su eje central para convertirse en el útero o la fuente de la obra. Con ella, la *singularidad artística* deja de ser una simple estrategia de circulación para convertirse en la raíz misma de la producción de realidades.

En ese orden, el flujo cultural se vuelve autorreferencial. Los datos han dejado de ser meras reproducciones para transformarse en un material vivo, procesado por modelos que se nutren del rastro total de nuestra cultura. En este escenario, la obra paralela reclama su lugar. La IA no solo permite ver el arte en cualquier lugar; lo hace

existir de nuevo, en cada pantalla y se integra en la fragmentación de nuestra experiencia diaria. Aunque el móvil imponga su propio aislamiento, la obra ya no exige el del museo. Habita el mismo espacio saturado donde ocurre todo lo demás. Entre *memes*, noticias y publicidad.

Sin embargo, no siempre el archivo digital garantiza fidelidad, la mayoría de las veces solo accesibilidad. La imagen que vemos *online* depende de la calidad del escaneo, de la resolución de la fotografía, de la compresión del archivo. También en la pantalla, la escala se disuelve; una obra monumental y una miniatura ocupan el mismo espacio visual. Se pierde la escala que producía la impresión física. El artista del presente no puede delegar completamente en el archivista la manera en que su obra se manifiesta en el mundo. Debe no solo crear la obra, también diseñar su propia documentación para que la esencia (la escala, el detalle, la intención) no se pierda en la traducción al entorno *online*. Esta no es una condición exclusiva de obras nativas digitales. Aquellas que nacen fuera de la red también se transforman cuando el archivo las incorpora. El desafío, por tanto, es entender que la pantalla no es un espejo neutro, sino un soporte distinto que exige una captura técnica a la altura de la intención artística.

Lo que las tecnologías generativas han puesto en juego no es el fin del arte sino la redistribución de sus condiciones de posibilidad. Las operaciones de producir, circular y acceder, que el sistema institucional mantuvo separadas y jerarquizadas, se funden ahora en un mismo gesto técnico. Generativo. El desafío que esto plantea a las artes y las humanidades no es adaptarse sino pensar desde dentro, reconociendo que la máquina no habita el «afuera» de la cultura, sino que es parte constitutiva de su funcionamiento, nutriéndose de la ingeniería y la informática para situar las preguntas de sentido.

La *singularidad artística* participa de los cambios, las condiciones y los conflictos que la inteligencia artificial generativa introduce. No está en discusión que la probabilidad de una ruptura tecnológica es alta, porque es la estructura de toda singularidad y

porque, como demuestra Goles (2025), la vida artificial ha dejado de ser una metáfora para convertirse en un campo operativo. Lo que queda por resolver es si las artes y las humanidades, en su devenir digital, encontrarán un modo de poner en cuestión nuestra dependencia de la naturaleza predictiva de la inteligencia artificial generativa, sin descuidar que es un paradigma que depende de infraestructuras globales en un planeta donde todavía habitan seres humanos sin banda ancha, sin dispositivos y sin una electricidad estable, una desigualdad que convierte la promesa de democratización digital en lo que Rendueles (2026) llama *redes vacías*.

De esa respuesta depende que la *singularidad artística* sea una condición real y alcanzable dentro del flujo digital, una democratización efectiva, y no su simulacro.

Referencias bibliográficas.

Bourriaud, N. (2002). *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo.* Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

Brachman, R. J., & Levesque, H. J. (2023). *Machine like us: Toward AI with common sense.* Cambridge, MA: The MIT Press.

Casilli, A. (2022). *Esperando a los robots. Investigación sobre el trabajo del clic*. Santiago: LOM.

Cramer, F. (2014). What is 'Post-digital'? *A Peer-Reviewed Journal About*, 3(1), 11–25.

Cukier, K., Mayer-Schönberger, V., & De Vericourt, F. (2020). *Framers. La virtud humana en la era digital*. Madrid: Turner Noema.

Fenollosa, C. (2024). *La singularidad.* Barcelona: Arpa.

Goles, E. (2025). *Vida artificial.* Santiago: Planeta.

Kurzweil, R. (2011). *La singularidad está cerca. Cuando los humanos trascendemos la biología*. Berlín: Lola Books.

Lippard, L. (2004). *Seis años: La desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*. Madrid: Akal.

Manovich, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

McHugh, G. (2011). *Post internet: Notes on the internet and art 12.29.09 > 09.05.10.* Bolonia: Link Editions.

Negroponte, N. (1995). *Being digital.* New York, NY: Alfred A. Knopf.

Ossa, C. (2024). *La quimera electrónica.* Temuco: Ediciones UFRO.

Pepperell, R., & Punt, M. (2000). *The postdigital membrane: Imagination, technology and desire.* Bristol: Intellect Books.

Rendueles, C. (2026). *Redes vacías. Tecnología catastrófica y el fin de la democracia.* Barcelona: Anagrama.

Sadin, É. (2020). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo. Anatomía de un antihumanismo radical.* Buenos Aires: Caja Negra.

Schneider, S. (2021). *Inteligencia artificial. Una exploración filosófica sobre el futuro de la mente y la conciencia*. Barcelona: Koan.

Shanahan, M. (2015). *La singularidad tecnológica*. Santiago: The MIT Press-Ediciones UC.

Shelley, T. (2006). *Nanotecnología. Nuevas promesas, nuevos peligros*. Barcelona: El Viejo Topo.

Vinge, V. (2013). Technological singularity. En M. More, & N. Vita-More (Eds.), *The transhumanist reader: Classical and contemporary essays on the science, technology and philosophy of the human future* (pp. 365–375). Chichester: Wiley-Blackwell.