Sobre tecnologías, humanidades, creación y el paraguas de la inteligencia artificial

Ricardo Vega Mora[1]

Hoy en día, la inteligencia artificial se nos presenta como el oráculo absoluto al que acudir con la esperanza de obtener respuesta a todas nuestras inquietudes intelectuales y existenciales; un ámbito donde, por gracia de los medios de comunicación, la humanidad ha depositado cándidamente grandes expectativas de salvación, ya que aparece como un paraguas que lo cubre todo y que, a veces, nos impide ver otros fenómenos. En este contexto, como una manera de articular críticamente las perspectivas dominantes sobre la IA, las humanidades digitales y las artes mediales pueden desempeñar un rol relevante, no solo por buscar la incorporación de esta y otras tecnologías en su trabajo, sino también porque, por su misma naturaleza, pueden tener un potencial insospechado si logran tender puentes de colaboración, particularmente ante los impactos sociales y culturales de la IA, los datos y las tecnologías en general.

Así, este texto surge de una serie de reflexiones sobre los siguientes asuntos: en primer lugar, ofreceré un breve contexto sobre la inteligencia artificial y cómo su actual protagonismo puede dificultar su comprensión como un proceso histórico nutrido por múltiples desarrollos tecnológicos y mediáticos previos; en segundo lugar, plantearé algunas claves para entender las artes mediales como un campo de investigación y creación que puede entrar en un diálogo

[1] Diseñador, artista, profesor de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. rvegamora@gmail.com

más profundo con las humanidades digitales al compartir matrices de origen similares; en tercer lugar, exploraré los posibles aportes de las artes mediales en este diálogo con las humanidades digitales en el contexto actual.

En este texto, entenderé las humanidades digitales en un sentido amplio, no solo como la aplicación de métodos digitales a problemas de las humanidades, sino también como un campo que puede integrar perspectivas como la analítica cultural (Manovich 2020), las ciberhumanidades (Bellini, 2025), las artes mediales y electrónicas, entre otras. Lo mismo ocurre con la idea de artes mediales, que particularmente en Chile no goza aún de un consenso claro entre creadores y académicos, pues se usan numerosas denominaciones como «...arte y nuevos medios, arte de los medios, artes mediales, arte digital, arte interactivo, parecieran muchos nombres equivalentes» (Montero, 2014: 22). Para este escrito, utilizaremos genéricamente el término artes mediales para englobar estas diversas denominaciones.

Inteligencia artificial, más allá de la técnica

Es ampliamente reconocido que la inteligencia artificial no comienza con la irrupción de ChatGPT. Por el contrario, es un programa de investigación con una extensa tradición histórica vinculada a la búsqueda de respuestas fundamentales sobre la naturaleza del conocimiento y el aprendizaje humano. A lo largo del siglo XX, hitos como el desarrollo de los computadores, el incremento en la capacidad de almacenamiento y la aceleración de los procesos de cálculo permitieron un cambio de paradigma. Gracias a estos avances, las máquinas hoy pueden procesar y analizar volúmenes masivos de datos generados por el trabajo creativo de las personas. Esto ha facilitado la interacción actual con sistemas avanzados que, mediante una interfaz, generan respuestas automatizadas a partir de nuestras preguntas.

Las tecnologías están profundamente guiadas por diversos intereses: comerciales, militares y culturales, entre muchos otros.

Hoy, las tecnologías de la información, los datos y, particularmente, la IA se mueven según la brújula geopolítica. Este aspecto está signado por la competencia entre diversos bloques de poder, donde la IA tiene un rol clave por su potencial de implementación productiva, pero también armamentística. Uno de los efectos que percibimos en estos contextos es la ilusión de que las tecnologías son omnipresentes, inabarcables, distantes, algo a lo que solo se nos permite acceder mediante una interfaz. Pero las tecnologías, así como su adopción e impacto, tienen profundas implicaciones sociales y culturales. El desarrollo tecnológico en Cuba tras la caída soviética demuestra que la técnica es inseparable del contexto social. Ante la escasez, surgieron estrategias de apropiación como el «Rikimbili» —bicicletas con motores de lavadora—. Esta experiencia, documentada por Ernesto Oroza, evidencia cómo la innovación se adapta a las realidades económicas locales.

Por otro lado, la inteligencia artificial y sus capacidades crean una profunda fascinación tecnológica que, a veces, llega a tocar aspectos emocionales y espirituales. Muchas personas comparten sus problemas personales en los chats, buscando ayuda y consejo, mientras que otras proyectan en ellos perspectivas de salvación y redención casi religiosas. Y esto no es una exageración: basta recordar que los desarrollos tecnológicos en inteligencia artificial, desde sus inicios hasta hoy, han estado profundamente marcados por visiones de redención y trascendencia (Noble, 1997). George Boole, matemático inglés e inventor del álgebra, base de la computación actual, buscaba generar descripciones matemáticas del pensamiento humano para revelar la mente de Dios. Hans Moravec, investigador austriaco en robótica y transhumanismo, ve en la tecnología la posibilidad de superar los límites del cuerpo mortal para alcanzar una existencia extendida en una computadora. Estos son solo algunos ejemplos de que la IA y sus impactos tienen aristas que rebasan lo técnico, alcanzando no solo lo ético, sino la definición misma de lo que entendemos por inteligencia, humanidad y existencia.

La magnitud del impacto social y cultural de la inteligencia artificial, sumada al carácter místico o espiritual que solemos proyectarle, convierte a esta tecnología en un fenómeno complejo

que trasciende lo meramente técnico. Esta densidad requiere, de manera urgente, la construcción de puentes interdisciplinarios para un abordaje integral. En este escenario, las humanidades digitales y las artes mediales emergen como aliados estratégicos, pues mientras las primeras aportan marcos analíticos y críticos para desmenuzar las narrativas del poder algorítmico, las segundas ofrecen una dimensión experiencial y simbólica que permite sentir y cuestionar nuestra relación con lo artificial desde la sensibilidad.

La IA como producto del conocimiento colectivo

Es fundamental reconocer que los desarrollos tecnológicos que sustentan la inteligencia artificial no son procesos aislados o puramente técnicos, sino que descansan profundamente en experiencias sociales y culturales colaborativas. El uso de lenguajes de código abierto como Python y la promoción de la investigación científica abierta demuestran que el verdadero motor de estos avances es un conocimiento público y colectivo. Esto último suele ser posible gracias al financiamiento estatal y al compromiso de comunidades globales dedicadas al saber compartido. Por ejemplo, el lenguaje de programación Python, creado por el neerlandés Guido van Rossum, fue incubado en una gran comunidad distribuida por el mundo que colaborativamente continúa hasta hoy con su desarrollo, constituyendo una de las principales herramientas para la creación de los algoritmos usados en la inteligencia artificial. Además, la misma investigación científica, con su carácter abierto, evaluada por pares y de distribución libre (aunque no necesariamente gratuita, lo cual es otro tema), ha sido financiada frecuentemente por los Estados. Numerosos estudiantes se han formado, de este modo, bajo el alero de universidades públicas, generando conocimiento público.

Las plataformas de inteligencia artificial beben profusamente y, muchas veces, sin pedir permiso, de lo que el estudioso de los nuevos medios, Lev Manovich, califica como histórica «acumulación de los media» (Manovich, 2003: 10), los cuales hoy toman la forma de datos e información. Dicha acumulación constituye el resultado de un proceso social distribuido y creado principalmente durante

el siglo XX por diversos medios como la radio, la televisión y el cine, cuyos registros se encuentran digitalizados, almacenados y procesados tras ser extraídos de esa gran base de datos que es la web.

Estos aspectos culturales y sociales no son un agregado al debate, sino la evidencia del motor vivo que ha permitido la construcción del conocimiento que ha sustentado los procesos técnicos y tecnológicos que hoy conocemos bajo el nombre genérico de inteligencia artificial. A menudo, atribuimos inocentemente este avance a la potencia de las máquinas y algoritmos, olvidando el trasfondo de trabajo humano que hay en ellos (Kelty, 2008). Lo irónico es que, como hemos visto, muchos de estos sistemas comenzaron siendo, o nutriéndose, de desarrollos abiertos para luego privatizarse.

Movimientos sociales y tecnológicos

Sin pretender caer en un determinismo tecnológico, el actual proceso histórico de irrupción de la IA remite a los fenómenos sociales y culturales desencadenados o articulados con la aparición de Internet y la World Wide Web, especialmente desde los años noventa en sociedades como la latinoamericana y la chilena. En aquel momento, las promesas de participación, diálogo y empoderamiento que estas tecnologías traían consigo eran gigantescas. Se generó una serie de expectativas en todos los ámbitos, desde la idea de que seríamos más productivos hasta la creencia de que, por fin, tendríamos una herramienta para comunicarnos con todo el mundo, lo que nos conduciría a la paz global.

De este modo, surgieron diversos movimientos sociales que depositaron sus esperanzas en las herramientas digitales, la web y el abaratamiento del hardware. La noción de tecnología, antes percibida como algo distante y vinculada a complejos estudios científicos e ingenieriles, comenzó a popularizarse. Gracias a las tecnologías abiertas, cualquier persona podía, por ejemplo, construir sensores y dispositivos para procesar datos ambientales, democratizando de esta manera el acceso a la innovación.

Hoy es evidente que ese futuro soñado no ha cumplido totalmente las expectativas, es más, en ciertos aspectos se han invertido las expectativas iniciales. Por ejemplo, vemos cómo el ecosistema tecnológico en Occidente está dominado por los «cuatro jinetes de la tecnología», el grupo GAFA (Google, Amazon, Facebook y Apple). Estas corporaciones han liderado un proceso intenso de privatización, cercamiento de los bienes comunes y comercialización de nuestros datos. En esencia, trabajamos para ellos. Un escenario que algunos describen como una especie de tecnofeudalismo. Es así como la inteligencia artificial, cual paraguas o manto de colores corporativos, ha llegado para cubrir las experiencias sociales y culturales que le dieron forma a través de una serie de procesos históricos que hoy es necesario repensar y reposicionar.

Artes mediales como medio para reimaginar

Las humanidades digitales y las artes mediales convergen en el uso estratégico de la tecnología para abordar desafíos disciplinares, enfocándose especialmente en la dimensión estética y sensible. Ambas áreas operan desde una postura crítica, cuestionando profundamente el rol, los alcances y las limitaciones que las herramientas digitales imponen a la experiencia humana contemporánea. Más allá del análisis teórico, estas disciplinas nos permiten comprender fenómenos complejos mediante una aproximación experiencial que trasciende lo puramente lingüístico o racional. Al integrar el código, los datos y la interactividad generan nuevas formas de conocimiento que apelan a la intuición y la percepción situada.

Así, estas artes consideran las tecnologías no como contrapuestas a lo «humano», sino como uno de los aspectos que lo definen, por su capacidad de adaptar y crear «artificios» que nos permitan comprender y actuar en nuestro entorno temporal, espacial y vital. Estos «artificios», creados por humanos, por supuesto que requieren ser tomados, interpelados y cuestionados. Parafraseando la estructura de diseño e investigación de Frayling (1993), podríamos considerar las estrategias de investigación en las artes mediales en tres líneas:

—Investigación *en* artes mediales: más teórica y analítica, la obra se observa desde fuera para hablar «sobre» las artes mediales, utilizando sociología de la tecnología e historia de la ciencia para entender su impacto y origen. Considera arqueología de los medios, estética y cultura digital, entre otras.

—Investigación *a través* de las artes mediales: aquí el proceso es el relevante, donde el conocimiento surge «mediante» o «a través» de la experimentación tecnológica, el «error constructivo» y la iteración técnica. Se obtiene programando, prototipando y documentando cómo las tecnologías responden a la intención expresiva y estética. Incluye el software creativo, la fabricación digital, el hackeo de sistemas, entre otros.

—Investigación *para* las artes mediales: se orienta «para» el desarrollo de un objeto u obra, la cual «encapsula» el conocimiento. Su valor reside en la ejecución técnica y estética de la pieza, la que debe hablar por sí sola. Como objeto, dispositivo, o pieza medial autónoma, puede tomar la forma de una instalación interactiva, una obra de bioarte o una performance audiovisual.

A través de estas estrategias, las artes mediales impulsan una apropiación crítica de la tecnología que trasciende su uso meramente instrumental o funcional. Al integrar procesos de investigación teórica, técnica y objetual, estas prácticas consiguen transformar los artificios digitales en herramientas de reflexión estética. Este enfoque permite no solo interpelar y comprender de manera profunda nuestro entorno contemporáneo, sino también desafiar las narrativas dominantes. Así, se vuelve posible imaginar y diseñar futuros tecnológicos que sean más equitativos, situados y coherentes con las necesidades de nuestras propias comunidades locales.

Nuestro país cuenta con una trayectoria significativa en exploraciones tecnológicas con fines creativos y estéticos, marcada por hitos pioneros que sentaron las bases del arte medial contemporáneo. Entre estos referentes destacan Carlos Martinoya y Nahum Joël, quienes en los años sesenta desarrollaron el Abstractoscopio Cromático para proyectar composiciones abstractas.

En la década de los setenta, José Vicente Asuar aporta a la escena sonora el COMDASUAR, el primer computador chileno dedicado a la música electrónica. Posteriormente, en los ochenta y noventa, Gonzalo Mezza desarrolló pinturas e instalaciones multimediales.

Estos son solo algunos esfuerzos individuales que exploraron la intersección entre arte, técnica y tecnología en el país.

Desde la masificación de internet y la web en la segunda mitad de los años noventa, ciertos grupos locales comenzaron tímidamente a explorar territorios de intersección entre la creatividad artística y estas «nuevas tecnologías». Artistas, diseñadores, músicos, ingenieros y científicos, entre otros, empezaron a dialogar y a crear espacios de encuentro y apropiación tecnológica para la creación artística. Surgieron talleres, conferencias, encuentros y bienales impulsados por entusiastas creadores que experimentaban con programación en JavaScript, otros con Flash y ActionScript, luego con Processing y OpenFrameworks y, paulatinamente, con microcontroladores como Basic Stamp y, posteriormente, Arduino. Muchos de estos ocurrieron en espacios independientes no académicos, que tendieron provechosos puentes con las comunidades de Software Libre, las vinculadas con la defensa de la propiedad intelectual y Copyleft, entre otras.

De esta manera, bajo el espíritu de la colaboración como perspectiva y horizonte, se formaron diversas comunidades, muchas de las cuales estaban inspiradas en las promesas de comunicación horizontal y acceso abierto a la información. Estos grupos promovieron estrategias de apropiación tecnológica bajo la convicción de que un acceso universal al conocimiento y una mayor conectividad fortalecerían el diálogo social y la democracia. Este impulso colectivo perfilaba un futuro de esplendor donde la tecnología actuaría como una herramienta de emancipación ciudadana, permitiendo a las comunidades locales tomar control sobre sus propios procesos culturales y técnicos.

Algunos de estos esfuerzos persisten hasta el día de hoy, aunque de una manera menos articulada entre los diversos grupos,

corriendo casi por carriles paralelos, algunos más institucionalizados que otros. El FLISOL (Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre) continúa con su trabajo de promoción de la computación abierta para todos. Pueblo Nuevo, el sello de música electrónica independiente, mantiene aún su labor de publicación de contenidos sonoros de manera independiente. La Bienal de Artes Mediales, antes Bienal de Video, iniciada por el recordado Néstor Olhagaray, continúa con nuevas versiones y diferentes formatos promoviendo las artes tecnológicas hasta la actualidad.

Asimismo, numerosos artistas y creadores siguen explorando este campo; figuras como Mónica Bate, Ignacio Nieto, Christian Oyarzún y Demian Schopf, entre muchísimos otros, profundizan en sus investigaciones hacia la experimentación con el sonido, el bioarte, el código y el lenguaje, respectivamente. Hoy, muchos creadores que antes eran refractarios a la incorporación de tecnologías en su trabajo abrazan la IA como parte de sus campos de exploración. Sin duda, esta ha facilitado la adopción de procedimientos técnicos que antes representaban un escollo importante. Esto es evidentemente una ventaja, pero también enmascara los procesos profundos que constituyen el corazón conceptual de las artes computacionales, uno de los ámbitos de las artes mediales.

Reimaginar narrativas tecnológicas

El computador, muchas veces la pieza fundamental y base técnica de las artes mediales, ha evolucionado hasta convertirse en un metamedio con la capacidad única de contener y simular a todos los demás medios preexistentes. En la actualidad, la inteligencia artificial se erige como un nuevo y complejo contenedor para estos, expandiendo su alcance para albergar no solo los soportes físicos o digitales, sino también los procesos abstractos de la actividad intelectual y creativa humana. Bajo esta lógica, el mundo se reduce a algoritmos que representan procesos y a datos que representan objetos.

En el escenario actual, dominado principalmente por las grandes compañías, la inteligencia artificial ha monopolizado los

discursos sobre las promesas de libertad y emancipación humana que las tecnologías digitales parecían ofrecer en sus inicios. Esta hegemonía discursiva hace que resulte sumamente tentador dejarse seducir únicamente por las últimas novedades y avances técnicos, lo que nos lleva a olvidar cómo estas herramientas se encarnan y se desarrollan en contextos locales. Es fundamental considerar cómo la técnica se relaciona con las tensiones, necesidades y deseos específicos de las sociedades y los espacios particulares de las comunidades. Por ello, a pesar de su innegable carácter disruptivo, resulta más adecuado considerar el desarrollo de la IA como un proceso continuo y acumulativo de avances técnicos previos. Solo desde esta perspectiva histórica es posible explorar formas de articular estos sistemas con las visiones locales, recuperando el control sobre las narrativas tecnológicas en nuestro territorio.

Es en este punto donde las humanidades digitales y las artes mediales pueden desempeñar un rol fundamental, aunque no exclusivo, en los procesos de apropiación tecnológica. Para alcanzar este objetivo, resulta imperativo encontrar maneras eficaces que permitan articular y cuestionar críticamente las narrativas hegemónicas que envuelven a las tecnologías en su conjunto y a la inteligencia artificial en particular. Este ejercicio debe realizarse integrando profundamente aspectos sociales y culturales que permitan abordar el impacto tecnológico mucho más allá de los requerimientos técnicos o funcionales. Se trata de una labor que busca emular la resistencia de movimientos como el software libre y otras iniciativas de reapropiación técnica, las cuales se fundamentan en la democratización del saber y en la defensa de un conocimiento libre, abierto y compartido.

El rol de las artes mediales, en diálogo con las humanidades digitales, es una oportunidad para construir otras miradas que permitan abrir nuevos escenarios de exploración estética y experiencial. Pueden ayudar a construir imaginarios que cuestionen los modelos de comunicación masivos, dando espacio para integrar otras identidades, subjetividades y experiencias situadas. Asimismo, pueden contribuir a integrar otros sentidos mediante diferentes tipos de representaciones posibles, lo que ayuda a establecer

nuevas relaciones entre los datos y la información en dimensiones personales y transpersonales (Manovich, 2003). Por su capacidad de reflexionar desde lo simbólico situado y con la libertad que le otorga el no pertenecer a marcos rígidos ni condicionarse por ellos, el arte medial también puede mostrar que otras experiencias y epistemes son posibles.

Esta perspectiva permite promover estrategias creativas de apropiación tecnológica que trascienden los requerimientos funcionales y utilitarios con los que habitualmente operamos las máquinas, las computadoras y la propia inteligencia artificial. Al desafiar estos usos instrumentales, se facilita el escape de las estandarizaciones de representación impuestas por la industria, ampliando y enriqueciendo nuestra relación con el mundo. En este contexto, las artes mediales, en su vínculo con las humanidades digitales, no representan solamente un método para usar la tecnología para responder preguntas y desafíos de las humanidades, sino que constituyen una oportunidad para rearticular cultural y socialmente aquellas promesas de emancipación vislumbradas en las décadas de los noventa y dos mil. Todo este proceso debe integrarse desde una mirada social y política profunda sobre las herramientas que utilizamos, con la esperanza de que emerjan las convergencias necesarias para construir un futuro tecnológico más humano.

Referencias bibliográficas.

Bellini, E. (2025). Cyber Humanities for Heritage Security. *Communications of the ACM*, 68(12), 112–117. https://doi.org/10.1145/3735659

Frayling, C. (1993). Research in art and design. *Royal College of Art Research Papers, 1*(1), 1–5.

Kelty, C. M. (2008). *Two Bits: The Cultural Significance of Free Software*. Durham, NC: Duke University Press.

Manovich, L. (2003). *Avant-garde as Software*. Artnodes, 2. https://doi.org/10.7238/a.v0i2.681

Manovich, L. (2020). *Cultural Analytics*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Montero Peña, M. V. (2014). Arte de los medios y transformaciones sociales en Chile durante la «transición política» (1990–2014) [Tesis de doctorado, Universidad de Barcelona]. Repositorio Institucional de la Universidad de Barcelona.

Noble, D. F. (1997). *The religion of technology: The divinity of man and the spirit of invention*. New York, NY: Alfred A. Knopf.

Referencias de medios y creadores.

Arte y Medios, plataforma Artes Mediales en Chile: arteymedios.org

Bienal de Artes Mediales de Santiago: bienaldeartesmediales.cl

Christian Oyarzún, artista medial chileno: error404.cl

Demian Schopf, artista medial chileno: demianschopf.com

Ernesto Oroza, diseñador cubano: ernestooroza.com

FLISOL, Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre: flisol.info

Ignacio Nieto, artista medial chileno: arteymedios.org/ignacio-nieto

Pueblo Nuevo, sello musical independiente: pueblonuevo.cl