GESTOS ALGORÍTMICOS (II)—una visión de la IA en las artes plásticas—

Andrea Zamora Mennigke y Álvaro Zamora

Nota: estas reflexiones sobre IA en las artes plásticas se ofrecen aquí en cinco entregas consecutivas. Han sido elaboradas por los autores a partir de los planteamientos desarrollados por ellos para una Aula Encendida de AICA-Costa Rica, realizada en octubre del año 2026. En dicha actividad también se ha hecho referencia a tópicos que no han sido incluidos en esta columna. Nuestra visión, lejos de agotar problemática tan compleja, solo pretende iluminar su riqueza, invitar a investigar sobre su actualidad, sus posibilidades y, asimismo, reflexionar sobre sus implicaciones en la organización cultural, en la ética, en la productividad y el impacto de la IA sobre la vinculación de la fuerza de trabajo y los medios de trabajo en las artes.

Note: these reflections on AI in the visual arts are presented here in five consecutive installments. They have been developed by the authors based on ideas they originally formulated for an *Aula Encendida* (an “Enlightened Classroom” session) organized by AICA-Costa Rica in October 2026. That event also touched upon topics not included in this column. Far from exhausting such a complex subject, our perspective aims only to shed light on its richness, to encourage further inquiry into its current state and potential, and to reflect on its implications for cultural organization, ethics, and productivity—as well as the impact of AI on the relationship between the workforce and the means of production within the arts.

SEGUNDA ENTREGA

Ejemplos de taller

La IA ha sido infiltrada en los talleres y galerías de artes plásticas. No hablamos solo de un pincel automatizado ni de alguna especie de gubia ficticia, sino de dispositivos co-

creadores discursivos que, por ejemplo, fracturan los métodos de producción; se trata de: *GANs* (es decir, pintura y dibujo generativos), escultura y modelado tridimensional, instalaciones inmersivas y arte. Las referimos brevemente.

–*Pintura y dibujo generativo (GANs):* los creadores ya no solo *pueden* aplicar pigmentos sobre un determinado soporte físico, como sucedía anteriormente con la pintura (aunque mutatis mutandis esa modalidad analógica pueda aplicarse a otras formas de expresión, como las instalaciones, etc.). Hoy pueden diseñar o manipular *prompts* (instrucciones verbales detalladas) o entrenar modelos propios, para diseñar mediante arquitecturas neuronales para destilar un imaginario estético abstracto o hiperrealista. Por ejemplo, plataformas como *Midjourney* y *DALL-E* pueden sustituir el espectro de la luz física por un mapeo semántico del lenguaje.

–*Escultura y modelado tridimensional*: se trata algoritmos de optimización topológica y diseño generativo, los cuales permiten a los escultores (o, mejor sería hoy decir: a los artistas que incursionan en la producción de arte tridimensional) computar formas volumétricas que desafían las leyes de la física y de la estática que ya se considera, por inclinación ideológica, de moda o incluso como forma sutil de descalificación: *arte tradicional*. Esas estructuras complejas son posteriormente materializadas mediante manufactura aditiva (impresión 3D de resina, hormigón o metal) o mediante brazos robóticos de fresado industrial, los cuales pueden esculpir bloques de mármol o de madera guiados por el *software*.

–*Instalaciones inmersivas y arte relacional*: la IA actúa en entornos museísticos recopilando variables del espacio físico (ruido, temperatura, flujos de espectadores a través de sensores IoT) y traduciendo este flujo caótico de datos en proyecciones visuales u objetuales mutables en tiempo real, estableciendo un diálogo directo entre el espectador y la obra.

Desestructuración y posibilidad

En su diagnóstico del impacto de la tecnología sobre la cultura, Ladrière evita lo que suele llamarse *tecnofilia* o —quizá más certeramente— *tecnofanatismo*, es decir el entusiasmo excesivo e incluso ingenuo pero desproporcionado por las tecnologías emergentes.

El análisis *ladrieliano* se puede aplicar, entre otras cosas, a dos fuerzas simultáneas que configuran el ecosistema artístico de hoy: una es negativa, pues se presenta cual contradicción frente a lo existente, *Mutatis mutandis* tómese como ejemplo el hecho de que la medicina tecnológica contradice o niega la capacidad curativa del chamanismo.

De forma curiosa, en esa especie de negación se engendra algo positivo: la tecnología brinda, positivamente, medios tan nuevos como eficaces para llenar el espacio de aquellas técnicas o prácticas que *rompe* o pone en desuso.

Ciertamente, la IA puede debilitar prácticas y valores que merecen ser defendidos; pero también puede ampliar las posibilidades de quienes antes estaban limitados por la falta de destreza técnica, de recursos o de acceso a determinados medios. Sin que se entienda en esto una verdad de Perogrullo, conviene reconocer en este ámbito algo crucial: *una posibilidad no obliga a celebrarla, del mismo modo que reconocer un peligro no obliga a prohibirla.*

El primer efecto sobre el que nos interesa aquí llamar la

atención es la *desestructuración del oficio*. En la pintura, la talla o el modelado tradicionales, el artista aprende a trabajar con la resistencia de los materiales, a corregir errores y a reconocer posibilidades que no estaban previstas al comenzar. La destreza no es solamente un medio para ejecutar la idea a la que se pretende dar estatuto de obra de arte: a menudo, la idea se transforma durante el trabajo.

La materia responde, la mano descubre, el accidente obliga a mirar de nuevo. Si una parte de ese proceso se sustituye por cálculo y generación automatizada —es decir, por procesos evidentemente instrumentales— debemos preguntarnos si no desaparece necesariamente la creación como tal. Lo incuestionable pareciera ser que cambia la relación entre proyecto, ejecución y descubrimiento.

Sería iluso sostener que toda obra manual posee una profundidad que falta a la obra digital. La historia del arte ofrece suficientes ejemplos para desconfiar de semejante romanticismo.

Pero también sería ingenuo suponer que el oficio es un obstáculo prescindible y que toda dificultad técnica debe considerarse una barrera que la innovación debe intentar eludir o sustituir. A veces, la resistencia de un material forma parte de lo que podemos llamar *pensamiento de la obra*. Por eso, hoy ya no se trata de venerar el esfuerzo por sí mismo, sino de preguntar qué experiencia se pierde y cuál se gana cuando cambia el modo de producir.

Además, resulta evidente que con la IA se modifica la relación entre la obra y su apariencia. La generación algorítmica facilita la producción de imágenes espectaculares, mundos imposibles y combinaciones visuales difíciles de ejecutar por medios convencionales. Pero más importante, quizá, es que la IA puede alterar la relación entre la fuerza de trabajo y los instrumentos o medios de trabajo, lo cual, como ya se puso en evidencia en la Revolución Industrial (siglo XVIII- Gran

Bretaña – paso del sistema gremial al fabril) supone una transformación radical de los vínculos sociales y de las relaciones del ser humano con la naturaleza. Implica, asimismo, un impacto severo sobre las concepciones relativas a la libertad en tópicos medulares de la vida cotidiana, como la libertad, la autoconciencia individual y las formas de configurar el sistema general de la convivencia.

No obstante, esa abundancia tiene un precio alto: la reiteración de fórmulas, la conversión de estilos históricos en filtros reconocibles y la circulación de imágenes que parecen distintas mientras repiten, en realidad, una misma gramática visual.

Hablamos de una homogeneización que, si bien no se presenta necesariamente como un destino inevitable de toda IA, sí es un riesgo favorecido por los datos, los modelos comerciales, los hábitos de consumo y los criterios con que las plataformas lo seleccionan y lo hacen visible.

Hay aquí una paradoja: la tecnología puede multiplicar las variantes hasta lo casi ilimitado y, sin embargo, contribuir a que las imágenes se parezcan una a otras cada vez más.

Es decir: la abundancia de resultados no garantiza la diversidad de sentidos; menos el calor estético, el cual no debe confundirse con los acabados y precisiones técnicas con que se logra una imagen.

Tal vez debamos distinguir hoy entre novedad formal y novedad estética: una figura puede ser inédita en su apariencia y no añadir nada a nuestra experiencia; otra puede servirse de recursos conocidos y abrir una pregunta que hasta ese momento no habíamos sabido formular.

Con Ladrière, insistimos en cuanto al hecho de que la tecnología ensancha las fronteras operativas del ser humano, liberándolo –en cierta forma– de las constricciones físicas de su entorno e incluso de aquellas que podrían atribuirse a su

inteligencia o al *momentum* conceptual en que se mueve cada artista.

Recapitulemos lo dicho hasta aquí. En el ámbito de las artes plásticas, la IA ayuda a descentralizar el virtuosismo técnico manual. Eso permite que la potencia conceptual del artista tome, presuntamente, el protagonismo absoluto en su obra. Podría decirse, con una figura del lenguaje, que el control del arte se traslada del músculo al lenguaje.

Más problemática, desde el punto de vista ético, resulta la posibilidad de que el protagonismo propiamente creativo sea entregado por el artista (yo diría ahora: pseudo artista) al dispositivo IA.

Si bien esa tecnología abre puertas amplias y variadas a un sincretismo visual inédito, también abre múltiples posibilidades al fraude u otras prácticas espurias. Nos dirá quien conoce la obra de Pollock o la de Koons, la de Warhol, Canttelan o Hisrt –entre otras– que sin IA tales prácticas ya han manchado irreverente e irreversiblemente la producción y el mercado del arte. Cierto, por eso solo podemos contestar que la IA podría agravar tal realidad, sin duda. Su modalidad generativa –a la que podemos llamar aquí *imaginación combinatorial*– permite acentuar el *tecnofanatismo* en los terrenos algorítmicos.