

ENSAYO · ARTE E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

SURREAL SINTETIC

Toni Calderón · cisma.art



EN ESTE

ENSAYO

01 LA PERSISTENCIA DE UNA MEMORIA VISUAL

02 DE LA ICONOGRAFÍA A LA INTERPRETACIÓN CULTURAL

03 LA HOMOGENEIZACIÓN DE LOS PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS

04 LA CONSTRUCCIÓN DE NARRATIVAS AUDIOVISUALES

05 YOUTUBE E INSTAGRAM: LA CIRCULACIÓN DE LAS IMÁGENES

06 LA IMAGINACIÓN ESTADÍSTICA Y LA DIVERSIDAD ARTÍSTICA

07 HACIA UNA CRÍTICA DE LA ESTÉTICA GENERATIVA

ENSAYO Estética generativa y cultura visual

SURREAL SINTETIC

> *La inteligencia artificial puede multiplicar las imágenes y las combinaciones imaginables sin producir necesariamente una multiplicación equivalente de los lenguajes estéticos. La novedad de cada escena puede ocultar la repetición de una misma gramática visual.*

Toni Calderón · cisma.art



FIG. 01 · OBRA I
Tres figuras de pie con los brazos abiertos: la central, de cabellera naranja, preside el encuadre.

La expansión de las tecnologías de generación audiovisual está configurando una cultura visual en la que las imágenes se multiplican con una facilidad sin precedentes, mientras sus resultados parecen converger hacia repertorios formales cada vez más reconocibles. En numerosos vídeos realizados mediante inteligencia artificial encontramos escenarios imposibles, personajes sometidos a transformaciones, objetos que pierden sus funciones habituales y situaciones que desafían las convenciones de la

representación realista. Estas producciones presentan diferencias temáticas y narrativas, pero comparten con frecuencia una apariencia cinematográfica, una determinada concepción de lo fantástico y una forma de organizar las imágenes que invita a examinar sus semejanzas.

La cuestión no consiste únicamente en reconocer la presencia de referencias al surrealismo, la pintura metafísica o el cómic. Lo relevante es investigar por qué creadores diferentes, trabajando en contextos distintos, producen obras que parecen participar de una misma sensibilidad visual. La disponibilidad de herramientas generativas, la difusión de procedimientos técnicos comunes y la circulación de imágenes a través de plataformas digitales ofrecen algunas claves para comprender este fenómeno.

La hipótesis que orienta este análisis es que la homogeneización estética de una parte de la producción audiovisual generada mediante inteligencia artificial responde a la convergencia de tres procesos: la reutilización de un repertorio iconográfico compartido, la difusión de procedimientos técnicos semejantes y la consolidación de convenciones narrativas vinculadas a la cultura audiovisual contemporánea. Estos procesos no actúan de manera aislada. Se relacionan con una historia de las imágenes que proporciona referencias y modelos, con unas tecnologías que facilitan su recombinación y con unos medios de distribución que condicionan su presentación y recepción.

> *« Lo relevante es investigar por qué creadores diferentes, trabajando en contextos distintos, producen obras que parecen participar de una misma sensibilidad visual. »*



FIG. 02 · DETALLE · OBRA I

Una de las figuras laterales: rostro cubierto de pintura agrietada y una cabellera gris que se deshace en el aire.

DETALLES AMPLIADOS · OBRA I

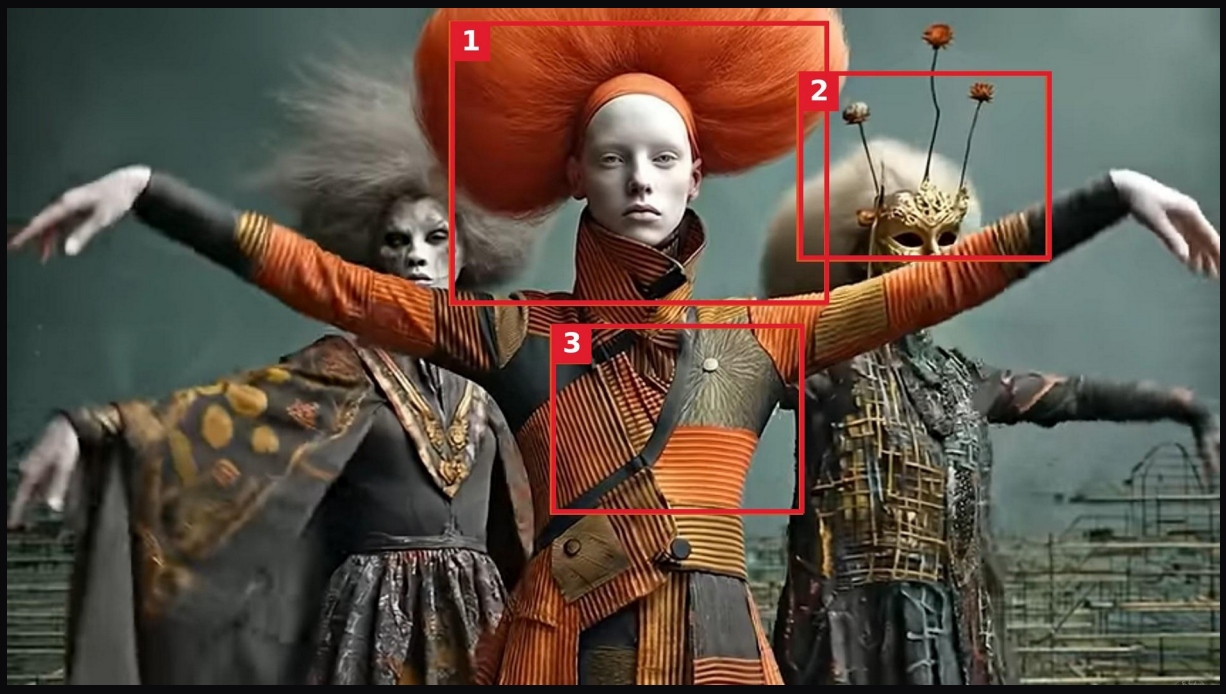

FIG. 03 · OBRA I · DETALLES SEÑALADOS

Los tres recuadros numerados corresponden a los detalles ampliados que aparecen a continuación.



FIG. 04 · DETALLE 1 · OBRA I

El volumen de pelo naranja enmarca un rostro pálido y frontal; la mirada fija organiza todo el encuadre.



FIG. 05 · DETALLE 2 · OBRA I

Máscara dorada calada, con flores sobre finos tallos a modo de antenas, sobre una cabellera clara.



FIG. 06 · DETALLE 3 · OBRA I

Textil de rayas naranjas y ocres con un emblema radial a la altura del pecho.

> *«La imagen adquiere una autonomía respecto de la experiencia física.»*



01

LA PERSISTENCIA DE UNA MEMORIA VISUAL

OBRA II

El insecto mecánico, de carcasa metálica y cables deshilachados, camina sobre un suelo de reflejos.

El surrealismo constituye una referencia fundamental para interpretar esta producción. Desde sus primeras formulaciones, el movimiento exploró las relaciones entre el sueño, el inconsciente y las asociaciones que escapan a la organización racional de la experiencia. En las obras de Salvador Dalí, René Magritte, Max Ernst o Yves Tanguy, los objetos aparecen en contextos inesperados, los cuerpos experimentan transformaciones y los espacios adquieren una lógica que contradice las convenciones de la realidad cotidiana.

Buena parte de las imágenes generadas mediante inteligencia artificial recupera recursos semejantes. La combinación de elementos incompatibles, la alteración de las proporciones, las metamorfosis y la construcción de escenarios imposibles forman parte de un repertorio visual ampliamente reconocible. Sin embargo, la semejanza formal no implica necesariamente una continuidad conceptual con el surrealismo histórico. Una imagen puede reproducir sus convenciones sin compartir su interés por el inconsciente, el deseo o la crítica de la racionalidad dominante.

> *« Una imagen puede reproducir sus convenciones sin compartir su interés por el inconsciente, el deseo o la crítica de la racionalidad dominante. »*

Esta diferencia permite establecer una distinción importante entre la referencia artística y la apropiación de un estilo. En el primer caso, la relación con una tradición puede formar parte de una investigación consciente sobre sus ideas y procedimientos. En el segundo, sus recursos se incorporan a un repertorio disponible para producir imágenes de apariencia extraordinaria. La inteligencia artificial facilita esta segunda posibilidad al permitir la combinación de formas, motivos y estilos procedentes de tradiciones visuales diversas.

La pintura metafísica ofrece otra referencia relevante. Las plazas desiertas, las arquitecturas de perspectiva marcada, las figuras aisladas y la suspensión temporal características de Giorgio de Chirico producen una extrañeza diferente de la que encontramos en muchas imágenes surrealistas. En lugar de depender exclusivamente de la transformación de los objetos, la inquietud procede de su disposición espacial, de la ausencia de acontecimientos y de una temporalidad que parece haberse detenido.

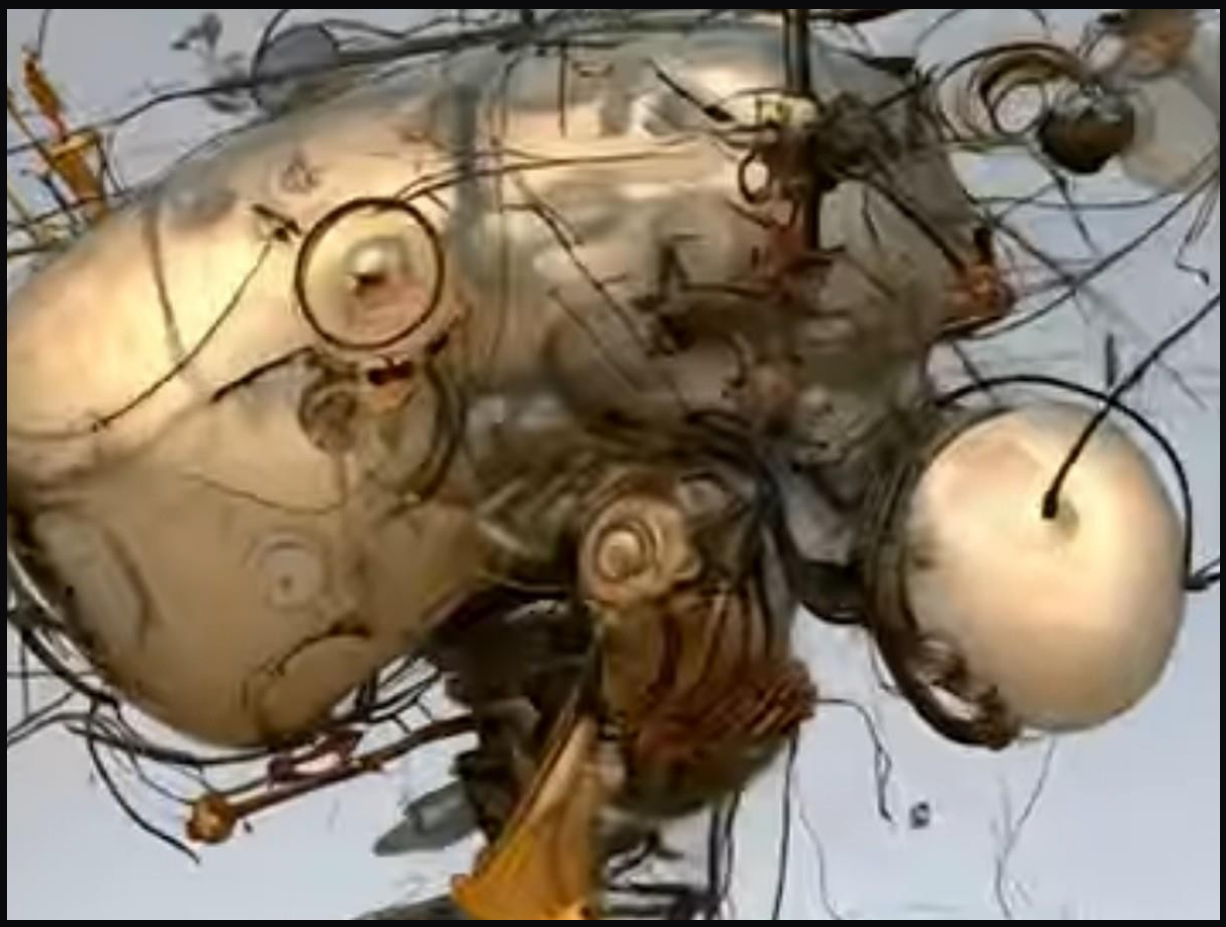

FIG. 07 · DETALLE · OBRA II
La cabeza del insecto mecánico: carcasa metálica, engranajes y un entramado de cables que se deshilacha en el aire.

Ambas tradiciones permiten identificar dos modos de construir lo extraordinario. Uno altera las relaciones entre los objetos mediante asociaciones y metamorfosis; el otro convierte el espacio y la inmovilidad en fuentes de extrañeza. A ellos se añaden las convenciones del cómic, la ilustración fantástica, la animación tridimensional y los videojuegos, cuyas formas expresivas también intervienen en la construcción de los imaginarios digitales contemporáneos.

La cuestión es determinar cómo se combinan estas referencias y qué sucede cuando dejan de funcionar como citas reconocibles para integrarse en un lenguaje visual compartido. La historia del arte proporciona entonces una memoria de formas que la tecnología permite reorganizar, aunque esa reorganización no garantiza por sí misma una transformación significativa del lenguaje artístico.



02

DE LA ICONOGRAFÍA A LA INTERPRETACIÓN CULTURAL

OBRA III

Las casetas del muelle, cada una de un color y un material distintos, con un hombre que pasa ante ellas.

La comparación entre producciones audiovisuales requiere distinguir la identificación de los motivos visuales de la interpretación de su significado. El análisis iconográfico permite reconocer los elementos representados y las relaciones que establecen entre sí. El análisis iconológico, siguiendo la tradición metodológica de Erwin Panofsky, intenta comprender qué valores culturales y qué concepciones del mundo se expresan mediante esas formas.

Esta distinción resulta especialmente útil para estudiar las imágenes sintéticas. Dos vídeos pueden compartir personajes híbridos, arquitecturas imposibles o transformaciones de objetos y, sin embargo, construir experiencias diferentes. La coincidencia de motivos no demuestra necesariamente una identidad estética. Para establecerla debemos examinar también la composición, la relación entre los elementos, la función de cada escena y el sentido que adquiere dentro de la obra.



FIG. 08 · DETALLE · OBRA III
Un hombre camina ante las casetas del muelle; cada fachada cambia de color, de material y de puerta.

> *«La coincidencia de motivos no demuestra necesariamente una identidad estética.»*

La repetición de determinadas figuras puede revelar, no obstante, la existencia de un repertorio común. Cuando los cuerpos se convierten en formas susceptibles de

transformación, los objetos pierden sus funciones habituales y los espacios dejan de responder a una geografía reconocible, la imagen adquiere una autonomía respecto de la experiencia física. Ya no necesita representar una realidad previamente constituida; puede producir una realidad visual organizada mediante asociaciones propias.

Esta posibilidad no pertenece exclusivamente a la inteligencia artificial. El cine fantástico, la animación y las artes digitales llevan décadas construyendo mundos que no necesitan reproducir las condiciones físicas del entorno. La particularidad de las tecnologías generativas reside en la facilidad con la que permiten producir variantes de esos mundos y en la posibilidad de difundirlas masivamente.

La abundancia de imágenes extraordinarias plantea así una pregunta sobre la naturaleza de la imaginación contemporánea. ¿Estamos ante una ampliación efectiva de las posibilidades de representación o ante la consolidación de un catálogo de soluciones visuales que se reproducen porque resultan reconocibles y eficaces?

La respuesta exige examinar las obras concretas. La presencia de referencias surrealistas o metafísicas puede constituir el punto de partida de una investigación formal, pero también puede reducirse a la repetición de una apariencia. La diferencia depende de las relaciones que las imágenes establecen entre sí, de su organización y de su capacidad para producir significados que no se agoten en el reconocimiento de sus referencias.



03

LA HOMOGENEIZACIÓN DE LOS PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS

OBRA IV

Una mujer con sombrero de gran vuelo, de pie en el agua entre flores blancas.

La semejanza entre producciones audiovisuales también puede estar relacionada con los procedimientos empleados para realizarlas. Los sistemas de generación de imágenes y vídeo ofrecen posibilidades que facilitan la construcción de escenas complejas, la animación de personajes, la transformación de objetos y la creación de movimientos de cámara. Su utilización conjunta permite desarrollar flujos de trabajo en los que distintas herramientas intervienen en fases específicas de la producción.

Un proceso habitual puede comenzar con la definición de una idea narrativa y la generación de imágenes que establecen los personajes, los escenarios y la dirección artística. Algunas de estas imágenes se utilizan después para generar secuencias animadas, que finalmente se seleccionan, editan y sincronizan con música y sonido. La continuidad visual requiere decisiones adicionales relacionadas con la apariencia de los personajes, la iluminación, las texturas y la relación entre los planos.

Plataformas como Midjourney, Runway, Kling AI o Luma ofrecen recursos vinculados a diferentes fases de este proceso, mientras que sistemas como Suno permiten generar música. Su difusión ha contribuido a ampliar las posibilidades de producción audiovisual, aunque no cabe atribuir su uso a una obra determinada sin disponer de información verificable sobre el proceso de trabajo de sus autores.

La importancia de estas herramientas no reside únicamente en lo que permiten realizar. También debe considerarse la manera en que facilitan determinadas soluciones frente a otras. Cuando un procedimiento permite generar con rapidez una escena visualmente atractiva, una transformación compleja o un movimiento de cámara convincente, esas posibilidades pueden incorporarse a las convenciones de producción y ser utilizadas por numerosos creadores.

> *«La convergencia técnica puede favorecer así una convergencia formal.»*

La convergencia técnica puede favorecer así una convergencia formal. Los autores trabajan con problemas semejantes, disponen de recursos próximos y seleccionan resultados que responden a expectativas visuales compartidas. La homogeneidad no tiene por qué proceder del uso de una misma aplicación. Puede surgir de la combinación de herramientas diferentes que ofrecen resultados similares o que permiten resolver las mismas necesidades mediante procedimientos equivalentes.

La generación de imágenes introduce, además, una modificación en el proceso creativo. La posibilidad de producir numerosas variantes concede un peso considerable a la selección. El creador formula instrucciones, obtiene resultados, descarta imágenes y reorganiza los fragmentos elegidos. La obra final depende tanto

de la generación como de las decisiones que determinan qué imágenes se conservan y cómo se articulan.



FIG. 09 · DETALLE · OBRA IV
La garza en pleno vuelo, entre flores de gran tamaño que parecen de papel.

La cuestión crítica aparece cuando los criterios de selección convergen hacia una misma idea de calidad visual. Si determinados estilos de iluminación, composiciones, texturas o efectos de movimiento se consideran especialmente atractivos, pueden convertirse en modelos recurrentes. La experimentación continúa, pero una parte de ella se desarrolla dentro de un repertorio de convenciones que limita la diversidad de los resultados.

Por eso, la homogeneización estética no puede explicarse exclusivamente mediante las características técnicas de los sistemas generativos. También intervienen las decisiones de los creadores, las referencias culturales que utilizan y los criterios con los que valoran las imágenes producidas.



04

LA CONSTRUCCIÓN DE NARRATIVAS AUDIOVISUALES

OBRA V

Una anciana alza el rostro bajo un sombrero de alas desmesuradas, al pie de una torre de andamiaje.

Las semejanzas entre estas producciones pueden extenderse a la organización temporal de las imágenes. La duración de los vídeos constituye un primer dato, pero no permite establecer por sí sola una relación narrativa. Dos obras de extensión semejante pueden responder a estructuras completamente diferentes. La comparación debe atender a la duración de los planos, la organización de las escenas, el ritmo del montaje y la función de la música.

Una parte de la producción audiovisual generativa se organiza mediante sucesiones de imágenes que no necesitan desarrollar una narración convencional. La continuidad puede depender de una atmósfera, de la repetición de motivos, de las transformaciones visuales o de las relaciones que establece la música entre escenas diferentes.

En estas obras, cada plano puede poseer un valor autónomo como composición, mientras que la sucesión produce una experiencia audiovisual unitaria. El montaje no se limita a enlazar acontecimientos. También establece correspondencias, intensifica determinadas asociaciones y organiza la aparición de las imágenes.



FIG. 10 · DETALLE · OBRA V
El remate de la torre: lonas anaranjadas desgarradas, cuerdas y campanas oxidadas contra un cielo cargado.

Este procedimiento guarda relación con tradiciones anteriores del videoclip, la animación experimental y el cine de vanguardia. La inteligencia artificial amplía sus posibilidades al facilitar la producción de escenas difíciles de realizar mediante procedimientos convencionales y permitir que una obra se construya a partir de fragmentos generados de manera independiente.

La cuestión consiste en determinar si las producciones estudiadas comparten una estructura narrativa semejante o si sus coincidencias se encuentran principalmente en la apariencia visual. La presencia de un comienzo reconocible, una sucesión de transformaciones y un desenlace de intensidad visual puede constituir una convención recurrente, pero solo el análisis de las secuencias permitirá comprobarlo.

> *« La imagen reúne convenciones reconocibles, pero su novedad no depende necesariamente de la originalidad de cada componente. »*

También es necesario considerar la influencia de la cultura popular. El cómic, la ilustración, la animación y los videojuegos han desarrollado lenguajes capaces de condensar acontecimientos complejos en imágenes de lectura inmediata. La producción audiovisual generativa puede combinar estos recursos con la iluminación cinematográfica, la apariencia fotográfica y los efectos de movimiento.

El resultado es una cultura visual de síntesis en la que las referencias pierden en ocasiones su procedencia individual y pasan a integrarse en un estilo compuesto. La imagen reúne convenciones reconocibles, pero su novedad no depende necesariamente de la originalidad de cada componente. Depende de las relaciones que establece entre ellos y de la organización formal que adquiere la obra.

DETALLES AMPLIADOS · OBRA V

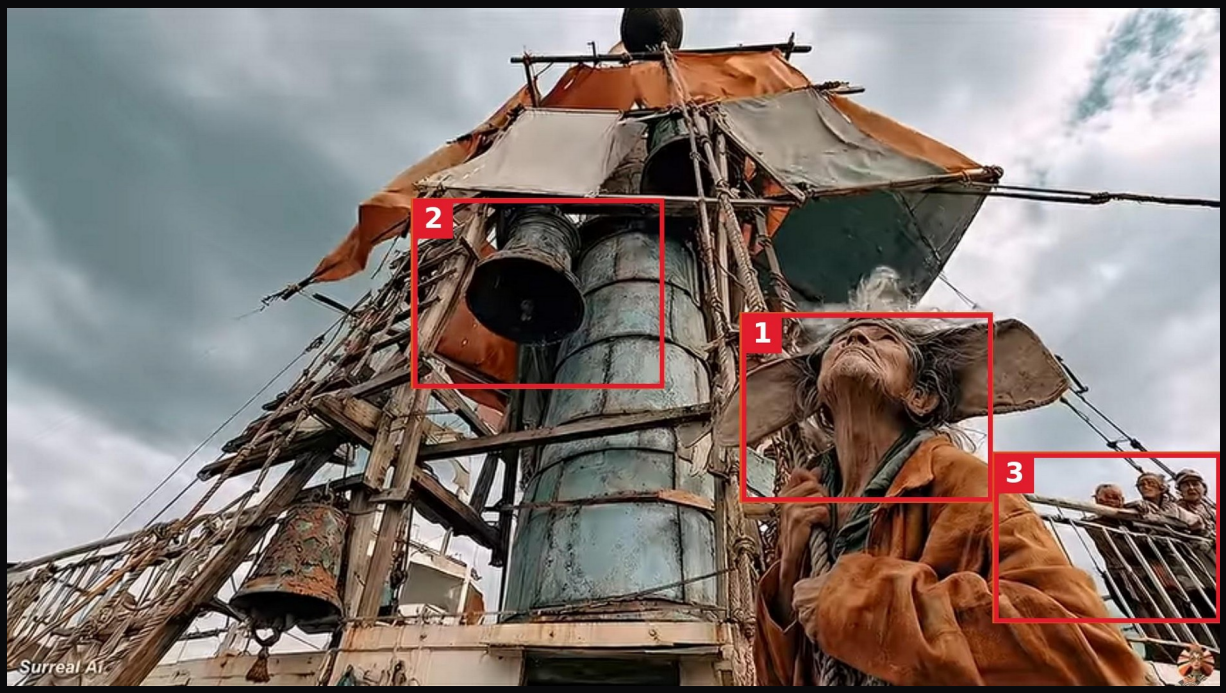

FIG. 11 · OBRA V · DETALLES SEÑALADOS

Los tres recuadros numerados corresponden a los detalles ampliados que aparecen a continuación.



FIG. 12 · DETALLE 1 · OBRA V

El rostro alzado de la anciana, bajo un sombrero de alas desmesuradas.



FIG. 13 · DETALLE 2 · OBRA V
Una campana de bronce oxidado junto a un torreón de chapa y andamiaje.



FIG. 14 · DETALLE 3 · OBRA V

Espectadores asomados a una barandilla, al fondo, a la derecha.

> *«La crítica de la imagen generada mediante inteligencia artificial debe atender tanto a lo que aparece en pantalla como a las condiciones técnicas y culturales que hacen posible su producción.»*



FIG. 16 · LAS CINCO OBRAS, JUNTAS

Una compilación improvisada: al verlas consecutivamente, los motivos y las convenciones de montaje se hacen reconocibles.

05

YOUTUBE E INSTAGRAM: LA CIRCULACIÓN DE LAS IMÁGENES

Las plataformas digitales constituyen una dimensión imprescindible para comprender la difusión de estas convenciones. YouTube permite publicar cortometrajes, videoclips y compilaciones de diferentes duraciones. Instagram favorece otras formas de presentación, vinculadas especialmente a los Reels, la visualización móvil y la circulación rápida de contenidos. Ambas plataformas admiten formatos diversos, por lo que sus efectos deben analizarse sin establecer una correspondencia automática entre cada medio y una estética determinada.

La publicación de varias obras bajo una categoría común puede contribuir a hacer visibles sus semejanzas. Una compilación de vídeos generados mediante inteligencia artificial, por ejemplo, reúne producciones que adquieren un contexto compartido. Al contemplarlas consecutivamente, el espectador puede reconocer motivos, recursos de animación y convenciones de montaje que resultarían menos evidentes al observar cada pieza por separado.

La circulación digital también facilita que los creadores descubran trabajos ajenos, adopten referencias y desarrollen variaciones sobre procedimientos existentes. Las imágenes se convierten en modelos disponibles para nuevas producciones, de manera que la difusión de una solución visual puede favorecer su repetición.

> *« Las imágenes se convierten en modelos disponibles para nuevas producciones. »*

Sin embargo, sería precipitado afirmar que los algoritmos de recomendación producen directamente la homogeneización estética. Para demostrarlo sería necesario estudiar cómo se distribuyen los contenidos, qué criterios intervienen en su visibilidad y cómo responden los creadores a las condiciones de cada plataforma.



FIG. 15 · DETALLE · OBRA II
Un piano de madera sobre un suelo de reflejos, a los pies del gigantesco insecto.

Lo que sí podemos investigar es la relación entre las formas de producción y los contextos de recepción. Un vídeo destinado a captar rápidamente la atención puede privilegiar transformaciones inmediatas, composiciones fácilmente reconocibles o secuencias de elevada intensidad perceptiva. Una obra concebida para una visualización más prolongada puede conceder mayor importancia a la atmósfera y a la evolución de las imágenes. Estas orientaciones pueden combinarse y una misma pieza puede circular en distintos formatos.

Las plataformas no determinan automáticamente el contenido de las obras, pero forman parte de las condiciones en las que se producen, se presentan y se reconocen. Su influencia debe considerarse junto con la de las herramientas generativas y las decisiones creativas.



06

LA IMAGINACIÓN ESTADÍSTICA Y LA DIVERSIDAD ARTÍSTICA

OBRA I

La figura de la máscara dorada, con flores sobre finos tallos a modo de antenas.

La convergencia de estas dimensiones conduce a una cuestión más amplia sobre la naturaleza de la creación contemporánea. Los sistemas generativos producen imágenes a partir de modelos entrenados con grandes conjuntos de datos. Sus resultados dependen de las relaciones aprendidas durante el entrenamiento, de las instrucciones recibidas y de las características de cada sistema.

Esto no significa que las imágenes sean simples copias de obras anteriores. Los modelos pueden combinar elementos, producir configuraciones nuevas y generar resultados que no corresponden a una imagen de referencia concreta. Sin embargo, sus posibilidades mantienen una relación con los repertorios visuales presentes en los datos de entrenamiento y con las características del procedimiento generativo.

La imaginación humana también se forma mediante la memoria, la experiencia y la cultura. La diferencia no debe establecerse mediante una oposición absoluta entre una creatividad humana supuestamente libre de influencias y una tecnología condenada a repetirlas. La cuestión reside en las condiciones bajo las cuales se producen las asociaciones y se seleccionan los resultados.

En la creación audiovisual generativa, el autor establece una orientación, formula instrucciones, selecciona imágenes, descarta variantes y organiza secuencias. La herramienta participa en la producción material de las imágenes, mientras que el creador interviene en su valoración y articulación. El resultado procede de esta relación, aunque el peso de cada parte varíe según el proyecto.

> *« La proliferación de imágenes extraordinarias no garantiza una ampliación equivalente de la diversidad artística. »*

La abundancia de posibilidades técnicas no elimina la repetición. Puede facilitarla cuando numerosos creadores convergen en soluciones que consideran eficaces. Si determinadas apariencias se identifican con la calidad visual, la experimentación puede orientarse hacia variaciones dentro de un repertorio establecido.

Esta circunstancia obliga a reconsiderar la relación entre originalidad y producción técnica. La novedad de los objetos representados o la complejidad de las imágenes no bastan para determinar el interés de una obra. También debemos considerar su organización, las relaciones que establece con la historia de las imágenes y su capacidad para formular una propuesta diferenciada.

La proliferación de imágenes extraordinarias no garantiza una ampliación equivalente de la diversidad artística. La posibilidad de producir más no implica necesariamente que se produzcan formas radicalmente diferentes de pensar y representar el mundo.



07

HACIA UNA CRÍTICA DE LA ESTÉTICA GENERATIVA

OBRA IV

La garza en pleno vuelo sobre el agua, entre flores de gran tamaño.

La producción audiovisual mediante inteligencia artificial está ampliando las posibilidades de representación y facilitando la realización de obras que antes exigían recursos técnicos y económicos considerables. Al mismo tiempo, la difusión de herramientas y procedimientos compartidos favorece la aparición de repertorios visuales recurrentes y de convenciones que pueden producir una notable semejanza entre obras diferentes.

El surrealismo, la pintura metafísica, el cómic y la cultura audiovisual digital proporcionan referencias para comprender algunas de las genealogías de esta producción. Los sistemas generativos permiten recombinar sus recursos; los procedimientos de animación y montaje los convierten en secuencias; las plataformas digitales ofrecen los contextos en los que las obras circulan y son comparadas.

La estética resultante no puede atribuirse exclusivamente a ninguno de estos factores. Es el producto de su convergencia, junto con las decisiones de los creadores y las convenciones culturales que orientan sus elecciones.

> *«Comprender esta paradoja constituye uno de los desafíos de la crítica de arte en la era de la inteligencia artificial.»*

La cuestión fundamental consiste en determinar qué sucede con la diversidad artística cuando la capacidad de producir imágenes extraordinarias se vuelve accesible a un número creciente de personas. La multiplicación de posibilidades puede ampliar el campo de la experimentación, pero también puede consolidar una cultura visual basada en la repetición de efectos reconocibles.

La respuesta exige estudiar las obras concretas y comparar sus características iconográficas, sus referencias artísticas, sus estructuras narrativas, sus procedimientos técnicos y sus formas de circulación. Solo mediante este análisis podremos distinguir entre las semejanzas superficiales y las coincidencias que revelan una estructura estética compartida.

La crítica de la imagen generada mediante inteligencia artificial debe atender tanto a lo que aparece en pantalla como a las condiciones técnicas y culturales que hacen posible su producción. La originalidad no reside únicamente en producir una imagen que antes no existía, sino también en construir relaciones, formular ideas y desarrollar un lenguaje capaz de superar las convenciones que la propia tecnología contribuye a difundir.

Quizá el problema más relevante de esta nueva cultura visual no sea la capacidad de las máquinas para generar imágenes, sino la posibilidad de que una abundancia sin precedentes de representaciones termine acompañada por una diversidad estética

más limitada de lo que cabría esperar. Comprender esta paradoja constituye uno de los desafíos de la crítica de arte en la era de la inteligencia artificial.

> **NOTA PARA LA VERSIÓN DEFINITIVA**
> *Este texto desarrolla una hipótesis general sobre la estética generativa. Para convertirlo en un ensayo comparativo de las cinco obras seleccionadas, será necesario incorporar ejemplos verificables de sus imágenes, sus secuencias y sus procedimientos de producción. De este modo, las conclusiones sobre sus semejanzas podrán apoyarse en el análisis directo del corpus audiovisual.*