1.4. Tendencias emergentes en arte generativo y creatividad algorítmica

Las tendencias actuales en el arte con IA **no solo buscan la generación de imágenes, sino que exploran las fronteras de la consciencia, la ética y la biología**.

Se identifican **cuatro grandes corrientes** que están redefiniendo la práctica artística contemporánea:

- Estética del Post-antropocentrismo y el *A-Life Art*
- LoRAs y *Fine-Tuning*
- Inmersión y Arte Generativo en tiempo real
- Arqueología de datos y reconstrucción de la memoria



*La IA explorando fronteras (*Minerva Rodríguez + Gemini + Hailou AI)

Estética del Post-antropocentrismo y el A-Life Art

Esta tendencia desplaza al ser humano del centro de la creación para explorar inteligencias no humanas y sintéticas.Las **obras A-Life Art** operan dentro de la revolución de las inteligencias artificiales.

> El **A-life** es una disciplina artística que usa las **herramientas científicas y tecnológicas para crear obras similares a los organismos vivos**, en las que desarrollan sistemas complejos, que crecen, interactúan con el entorno y evolucionan autónomamente, difuminando arte y biología artificial.

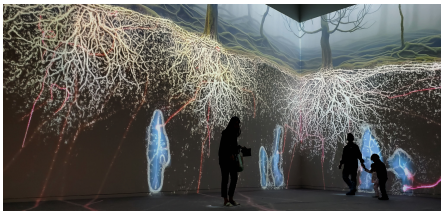
De esta disciplina, destacaremos algunas vertientes relacionadas con la naturaleza y los modelos biológicos como:

Copyright 2026



Memo Akten (2021) *Distributed Consciousness*

Hibridación Orgánico-Sintética
Los artistas imaginan paisajes de naturaleza híbrida y biotecnología ficticia, donde la IA actúa como un motor de evolución artificial.



Haru Ji y Graham Wakefield (2023) *We Are Entanglement*

> **Memo Akten** utiliza el **sistema nervioso y cognitivo de los pulpos** —cuyas neuronas están distribuidas por sus tentáculos— como **modelo para explorar** "inteligencias alienígenas sintéticas" en las IA

Biomímesis Algorítmica
Uso de **fractales y** la **proporción áurea** para conectar la mente algorítmica con el diseño intrínseco de la materia viva.

Inteligencia de la Naturaleza
Se investigan **modelos biológicos** como el micelio o los sistemas nerviosos de especies "alienígenas" (como los pulpos), para crear obras que funcionen como organismos vivos y distribuidos.

LoRAs y Fine-Tuning

Se produce un **re-entrenamiento estético y la autoría** entra en **entredicho**, frente a la uniformidad de las herramientas artísticas actuales, surge una **nueva tendencia hacia la personalización técnica extrema** centrada en:

La huella del autor
Los artistas ya no utilizan modelos estándar; ahora **entrenan sus propios modelos (LoRAs)** con sus dibujos o fotografías previas para garantizar una **estética única**.
Un ejemplo de ello es Helena Sarin, la cual usa sus propios bocetos para entrenar modelos, evitando sesgos y la estética predefinida de las plataformas comerciales.

El control del Dataset
Al construir sus propios conjuntos de datos, el artista ejerce una **resistencia frente a los sesgos** de las grandes IAs generalistas, recuperando el control sobre el estilo y la intención. Destaca en este tipo de trabajos, Pilar Rosado la cual explora las sinergias entre creación y aprendizaje automático por medio del entrenamiento de modelos específicos interviniendo en el proceso de "aprendizaje" de la IA.

Los sistemas de control
El uso de redes neuronales profundas que permiten un control humano significativo sobre la expresión creativa, **evitando la aleatoriedad pura**.
En *Drawing Operations Unit Generation*, Sougwen Chung programó robots basados en IA para que aprendieran específicamente su estilo personal de dibujo mediante redes neuronales, convirtiendo a la máquina en un colaborador directo de su trazo manual.

Copyright 2026

https://www.youtube.com/embed/WkdQ7-Hbczw?si=9yRedeaxAAtmDgNb

TEDx Talks (2022) *Making pictures with AI | Helena Sarin*



Pilar Rosado (2023) *Mirages*

https://player.vimeo.com/video/1384879 38?badge=0autopause=0&player_id=0&app_id=58479

Sougwen Chung (2015) *MIMICRY (Collaboration with D.O.U.G._1)*

Inmersión y Arte Generativo en tiempo real

La potencia de cálculo actual permite que la IA abandone la imagen estática para crear **entornos reactivos por medio de la realidad extendida - XR** creando:

https://www.youtube.com/embed/5Y384U-bOJo?si=pjDiZHiFOOlHbbXS

Refik Anadol (2021) *Unsupervised*

Utiliza la **colección del MoMA como base** para una IA que genera "alucinaciones" visuales en tiempo real, creando un paisaje digital inmersivo que nunca se repite.

https://www.youtube.com/embed/E8xN1m1ngYU?si=zVauRAePD3gFoNrj

Laura MM (2024) *El punto justo de conflicto cognitivo*

Propone la creación de obras mediante IA las cuales adquieren una **autonomía vital, respondiendo a estímulos externos y evolucionando** en el tiempo como sistemas complejos.

https://www.youtube.com/embed/Je6sY6-Zwqw?si=yCBnxuFYcTFbRXt2

Baluarte (2023) *Tundra, arte y tecnología*

El colectivo Tundra realiza **prácticas colaborativas** donde el protagonismo del artista individual se desdibuja en favor de la **creación de experiencias relacionales e inmersivas**.

- **Entornos dinámicos -->** espacios en la Realidad Extendida (XR) que reaccionan instantáneamente al sonido, al tacto o incluso a la actividad cerebral del espectador.
- **Hysteresis** (memoria del sistema) **-->** los sistemas inteligentes que retienen la memoria de estímulos pasados, transformando el entorno físico en un rastro histórico vivo.
- **Mediación de inteligencias --> el** espectador deja de ser un observador para convertirse en un usuario cuya presencia "activa" la obra en tiempo real.

Arqueología de datos y reconstrucción de la memoria

Esta corriente utiliza la IA para **dialogar con el pasado y desenterrar narrativas ocultas** por medio del:

Copyright 2026

- **Rescate de archivos -->** Colectivos que usan la IA para "completar" o dar vida a archivos históricos dañados, planteando preguntas sobre qué es real y qué es una "alucinación" de la máquina.

> Las **cerámicas de Maruja Mallo** hechas por los alumnos de la Escuela de Cerámica de la Moncloa del Ayuntamiento de Madrid fueron **coloreadas gracias al trabajo de rescate de la IA**, pues las piezas originales desaparecieron en la Guerra Civil y actualmente solo nos quedan sus dibujos en blanco y negro. **Más info aquí**

- **Paisaje interior del ser -->** Uso de la tecnología para reconstruir imágenes mentales subjetivas (sueños o recuerdos), explorando la memoria como un suceso bioquímico recuperable. La investigadora Naoko Koide-Majima usa la IA para decodificar los sueños y las alucinaciones de la actividad cerebral.

- **Contravisiones críticas-->** Prácticas que utilizan los datos históricos para denunciar políticas de control y vigilancia, desmantelando los mandatos de las tecnologías actuales.

Revision #7
Created 2025-12-06 07:16:36 CET by Minerva Rodríguez
Updated 2026-02-14 00:09:28 CET by Minerva Rodríguez

Copyright 2026