3.5. Combinación de medios: IA + dibujo, pintura, collage, escultura, fotografía, instalación

Ahora, vamos a trasladar la teoría a la **práctica**. Aquí es donde la "inteligencia" se ensucia las manos y se convierte en una herramienta plástica. La IA no se ve como un sustituto del medio tradicional, sino como una **capa de realidad aumentada** que dialoga con los procesos físicos.

> La verdadera potencia del arte contemporáneo con IA no reside en el resultado digital puro, sino en la **hibridación**.

La tendencia actual es el "retorno a la materia", donde el artista utiliza **la IA como un motor de ideación o bocetaje** para luego trasladar esa visión al mundo físico.



La IA modelando (Minerva Rodríguez + Gemini + Hailou Ai)

IA y Medios Bidimensionales (Dibujo, Pintura y Collage)

La IA funciona aquí como un **"bocetista incansable"** o un generador de texturas.

Copyright 2026



Trabajos hechos con *Lamuse,* obra original a la izquierda, obra de la IA a la derecha.

> Si quieres ver de lo que es capaz esta herramienta puedes leer el **artículo científico** en el que la analizan.

- **Pintura e IA:** El artista genera una base visual con IA para luego proyectarla sobre un lienzo y trabajarla con óleo o acrílico. Esto permite explorar gamas cromáticas y composiciones que desafían la lógica del ojo humano, pero manteniendo la **gestualidad y la textura** de la pincelada física. Un ejemplo, lo encontramos en la herramienta *Lamuse,* desarrollada por la pintora **Emmanuelle Potier** en el que se busca establecer un diálogo real entre la IA y la artista para que sirva como fuente de inspiración para los pintores en sus procesos creativos.

> Si te interesa el proyecto, puedes probarlo **aquí**. Y si quieres saber más sobre él, puedes leer este artículo.

- **El "Collage Generativo":** Se utiliza la IA para crear elementos aislados (objetos, fondos, texturas) que luego se recortan y ensamblan manualmente. Es un proceso de "re-composición" donde el artista ejerce su curaduría sobre los fragmentos algorítmicos.

- **Dibujo Colaborativo:** Como en el caso de Sougwen Chung, la IA puede guiar el trazo del artista o viceversa, creando una sinergia donde la precisión de la máquina se mezcla con el error y la sensibilidad del pulso humano.

IA y la Tridimensionalidad (Escultura e Instalación)

La IA permite **proyectar formas que antes eran imposibles** de imaginar o calcular.

Copyright 2026

- **Escultura Paramétrica:** Inspirada en la **biomímesis**, la IA propone estructuras óseas u orgánicas que luego se materializan mediante impresión 3D o tallado mediante fresado CNC. Se busca una "inteligencia estructural" que optimiza el material y la forma.

- **Instalaciones Reactivas:** La IA se integra en el espacio físico mediante sensores que captan el movimiento del público, transformando la obra en tiempo real. La instalación deja de ser un objeto estático para convertirse en un **organismo vivo** con memoria (*hysteresis*), tal como proponen los textos sobre "A-Life Art".



Kraft (2019) Content Aware Studies

> **Egor Kraft** alimenta una IA con miles de fragmentos de esculturas clásicas griegas y romanas dañadas. La IA "imagina" y propone las partes que faltan (brazos, cabezas, torsos). Luego, esas piezas generadas por la IA se **imprimen en 3D con materiales sintéticos** y se unen a las réplicas de mármol de las piezas originales.

IA y Fotografía: La Era de la "Post-Fotografía"

La relación de la IA con la fotografía es una de **las más críticas y ricas conceptualmente**.



Pseudomnesia / The Electrician fue la "fotografía" premiada en los Sony World Photography Awards de 2023.

Boris Eldagsen participó en el concurso sin evidenciar que estaba **creada por IA**, y cuando ésta fue premiada, renunció a su premio comunicando su origen.



Por otro lado, en 2022, *Flamingone* de **Miles Astray** fue premiada en los 1839 Photography Awards en la categoría de fotografía creada con IA. Aunque tal y como reveló el autor posteriormente, la fotografía no había sido generada por IA. Era una **imagen real.**

Copyright 2026

- **Arqueología de Datos:** Uso de la IA para intervenir fotografías de archivo, completando lo que falta o "alucinando" realidades alternativas. Esto genera una tensión entre la **verdad histórica y la ficción algorítmica**.

- **Fotografía sin Cámara:** El artista utiliza conceptos fotográficos (profundidad de campo, apertura, tipo de película) para crear imágenes que parecen capturadas por una lente, pero que son puramente sintéticas, cuestionando el índice de realidad de la imagen contemporánea.

Sinergia y Resistencia: La Huella del Cuerpo

> El bailarín de circo contemporáneo Thomas Parent interpreta una partitura de improvisación "caligráfica" como parte de una exploración del diálogo creativo entre el movimiento humano y la IA generativa en tiempo real.
> pic.twitter.com/A2oDjJqKe2
> — Cultura Inquieta (@culturainquieta) February 23, 2026

La combinación de medios es, en sí misma, una estrategia de **resistencia**.

> **El arte físico aporta elementos que la IA no puede replicar.**

- **El factor bioquímico:** El cansancio, el aroma de la pintura y la resistencia del material físico son procesos que la IA no experimenta.

- **La Intencionalidad encarnada:** Al llevar la IA al papel o a la piedra, el artista reclama la obra para el mundo de los sentidos, alejándola del flujo efímero de las pantallas y dándole una presencia duradera.

<-- *Thomas Parent* interpretando una partitura de improvisación caligráfica como parte de un diálogo creativo entre el movimiento humano y la IAG en tiempo real.

Revision #9
Created 2025-12-06 07:23:39 CET by Minerva Rodríguez
Updated 2026-03-09 11:47:08 CET by Minerva Rodríguez

Copyright 2026