

El eco de la imagen

DEL ARTE DIGITAL AL AI GENERATIVO

YOel Almaguer / Abril 2026

La condición de la imagen se redefine en un contexto donde su existencia deja de depender de un objeto. En este espacio, puede simular comportamientos propios de la materia sin poseerlos, desplazando la experiencia de lo material hacia el ámbito de la percepción. Lejos de constituir una ruptura, la inteligencia artificial, en su dimensión generativa, prolonga las transformaciones iniciadas por el arte digital, ampliando un campo en el que los lenguajes se vuelven permeables y las jerarquías se diluyen. En este escenario, el valor de la obra no reside en su soporte, sino en su capacidad de activar una experiencia que reconfigure la relación entre imagen, materia y realidad

I. Anatomía de lo visible

Las imágenes cambian con cada tecnología que atraviesa la historia del arte. Mucho antes de la inteligencia artificial actual existieron procesos autónomos capaces de producir configuraciones visuales sin intervención directa en cada trazo: desde las máquinas de dibujo de Jean Tinguely¹ hasta los experimentos algorítmicos de los años sesenta y setenta².

En esta línea, la obra *“One and Three Chairs”* de Joseph Kosuth³ no pertenece al ámbito generativo, pero señala un problema que hoy adquiere una nueva dimensión: las distintas formas de existencia de la imagen. No sustituye ningún modelo anterior; simplemente amplía el espacio donde la imagen se articula sin necesidad de un referente físico.

El ecosistema visual contemporáneo está definido por pantallas, desplazamientos y circulaciones digitales. La mayoría de las imágenes no viven en la estabilidad del objeto, sino en un flujo constante. El arte participa de ese contexto y lo reinterpreta.

II. El hilo digital

La incorporación de la IA en mi práctica no fue un salto, sino una continuidad. Desde mi trabajo digital anterior, la imagen ya funcionaba como espacio de negociación entre lo material y lo virtual. En aquellas obras, la superficie pictórica se mezclaba con la superficie digital no para imitar un medio en particular, sino para explorar la forma en que la imagen puede comportarse como si tuviera cuerpo sin depender de un soporte físico. (Ver artículo de la crítica y curadora Suset Sánchez)⁴

El debate que rodea hoy al arte generativo repite el debate que existió cuando el arte digital comenzaba a difundirse. Entonces se cuestionaba su legitimidad, su estatuto y su relación con la tradición material. Esa discusión no ha cambiado tanto: solo se ha desplazado de un medio a otro.

Lo que permanece constante es la construcción de sentido en un entorno donde la imagen ya no está atada a los límites físicos de un objeto. La IA intensifica esa cuestión. No es una respuesta, sino una ampliación del campo donde la imagen se piensa a sí misma y donde los lenguajes se mezclan sin jerarquías. En este contexto, la necesidad de un soporte físico deja de ser una condición para la experiencia de la obra.

III. La materia inmaterial

Mi trabajo reciente se desarrolla en un espacio donde la imagen adopta comportamientos propios de lo material sin que exista un cuerpo que los sostenga. No son esculturas reales ni cerámicas, pero funcionan como tales dentro del orden visual. Su intensidad proviene de la manera en que simulan peso, aire, densidad o fragilidad sin recurrir a ningún soporte físico.

Estas imágenes operan como hipótesis materiales: formas que parecen estar a un paso de convertirse en objeto, pero que permanecen en un estado previo. La IA permite explorar ese umbral no como un atajo técnico, sino como un espacio donde lo escultórico se define por percepción y no por materia. En este contexto, la materia deja de ser una garantía de realidad.

La sensación de presencia no surge de introducir materiales digitales, sino de la estructura interna de la imagen: la manera en que ocupa el espacio, la forma en que la luz la construye, el modo en que su comportamiento visual remite a algo que podría existir, aunque nunca lo haga.

En ese sentido, la IA no reemplaza lenguajes; los vuelve permeables entre sí. Trabajar así implica aceptar que lo tangible puede ser simulado sin perder potencia, y que lo inmaterial puede generar una experiencia sólida. La materia es una posibilidad, no una condición, y su presencia deja de ser el criterio que define la existencia de la obra.

IV. Ecos de la imagen

Las herramientas cambian, pero la necesidad de construir sentido permanece. La IA expande el territorio de las formas posibles, pero no decide qué imágenes merecen convertirse en obra. Esa responsabilidad depende de la mirada que organiza, selecciona y da coherencia a lo que emerge.

El soporte no determina el valor de una pieza, ni garantiza su realidad. Una imagen digital puede generar intensidad sin un cuerpo físico, igual que una obra material puede no tener resonancia a pesar de su presencia tangible. Lo decisivo no es la técnica, sino la capacidad de una imagen para crear un espacio perceptivo que permita pensar o sentir de otra manera.

Lo generativo no anula la autoría, pero la obliga a redefinirse. La imagen ya no es solo un producto del gesto humano, sino una colaboración entre sistemas distintos de interpretación. El artista no deja de estar presente, pero su papel se desplaza hacia la configuración conceptual, hacia la organización de un campo visual que excede lo manual.

La responsabilidad de construir sentido sigue recayendo en el artista, por ahora.

Notes

¹ En 1959, Jean Tinguely desarrolló sus *“Métamatics”*, máquinas automáticas capaces de producir dibujos mediante mecanismos motorizados no controlados directamente por el artista.

² Durante los años sesenta, Frieder Nake, Vera Molnar y Georg Nees exploraron el arte algorítmico basado en reglas matemáticas.

³ Joseph Kosuth presentó *“One and Three Chairs”* en 1965, una obra que explora la relación entre objeto, representación y lenguaje.

⁴ En el artículo *“YOel Almaguer: Dialéctica de la imagen, el píxel y el pigmento”*, Suset Sánchez analiza cómo el artista trabaja desde el simulacro: trompe-l’œil, objetos cotidianos reinterpretados como pintura expandida, y transiciones entre fotografía, objeto y superficie pictórica. Describe su obra como situada *“en ese espacio intersticial entre el píxel y el pigmento”*, donde la ilusión objetual funciona para *“engatusar al espectador”* y revelar las mediaciones perceptivas que estructuran nuestra lectura de las imágenes.