CC BY

ASRI
ARTE Y SOCIEDAD
REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ARTES Y HUMANIDADES DIGITALES

EL VÓRTICE DE LA IA: EL AGENCIAMIENTO EN ESPIRAL DEL IMAGINARIO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

THE AI VORTEX: THE SPIRALING AGENCY OF THE IMAGINARY OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Jaime Repollés Llauradó
Eva Perandones Serrano
Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)

DOI: 10.33732/ASRI.991

Recibido: (24 06 2026)
Aceptado: (09 08 2026)

Cómo citar este artículo
Repollés Llauradó, Jaime y Perandones Serrano, Eva. (2026). El vórtice de la IA: el agenciamiento en espiral del imaginario de la inteligencia artificial generativa. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales*, (31), e991.
Recuperado a partir de https://doi.org/10.33732/ASRI.991

Resumen
Este artículo surge de la controversia generada por el agenciamiento de las imágenes generadas por inteligencia artificial generativa. La evolución espectacular de esta tecnología

Abstract
This article arises from the controversy generated by the agency of images generated by generative artificial intelligence. The spectacular evolution of this technology is accelerating the artistic

está acelerando el conceptualismo artístico de las vanguardias y se aproxima a lo que aquí se denomina, como hipótesis límite, una singularidad del *AI Art*: el escenario en que un sistema artificial agenciará sentido artístico en bucle sin intervención humana en su programación, funcionamiento o disfrute. La formación de un vórtice caótico de esta naturaleza en el núcleo del imaginario creado por los motores gráficos de la IAG puede apreciarse ya en los proyectos de los *softwares* más comerciales de esta tecnología, como Gemini o ChatGPT. Este artículo analiza la morfología de este agenciamiento en espiral en el imaginario material de la IA articulada con ilustraciones de las ideas de este ensayo en forma de proyectos AI, con la ayuda de la epistemología científico-estética de Gaston Bachelard.

Palabras clave
Agenciamiento del *AI Art*, inteligencia artificial generativa, espiral fractal, imaginario material, Gaston Bachelard.

conceptualism of the avant-garde and it approaches what is termed here—as a limiting hypothesis—a singularity of AI Art: the scenario in which an artificial system generates artistic meaning without human intervention in its programming, operation, or enjoyment, moment of AI Art singularity, which will happen when a very near-future artificial superintelligence is able to make artistic sense without needing humanity in its programming, operation or enjoyment. The formation of a chaotic vortex of this nature at the core of the imagery created by AI graphics engines can already be observed in the projects of the most commercially successful software applications of this technology, like Gemini or ChatGPT. This article analyzes the morphology of this spiral agency in the material imagery of AI linked with illustrations of the ideas in the essay in the form of AI projects with the help of Gaston Bachelard's scientific-aesthetic epistemology.

Keywords
AI Art agency, generative artificial intelligence, fractal spiral, material imaginary, Gaston Bachelard.

Introducción: el agenciamiento de los proyectos artísticos del *AI Art*

La controversia sobre el agenciamiento del arte realizado por la inteligencia artificial (IA) confirma la tendencia creciente en la deshumanización del arte desde las vanguardias. Como es bien sabido, el *ready made* de Duchamp puso en crisis el concepto de autor inaugurando el agenciamiento conceptual que, a partir de los años sesenta del siglo pasado, redujo la obra de arte a una especie de *prompt*, de instrucciones ordenadas por el artista. El arte conceptual prescindió incluso de la materialidad de la obra para activar la experiencia estética a través de enunciados (Stangos, 1997, pp. 211-222). Pero si este agenciamiento verbal reduce las obras a palabras, el crítico literario Roland Barthes propugnó durante esos años la muerte del autor asegurando que el sentido de un texto trasciende por completo el código de su autor material (Barthes, 1999, pp. 65-71). La discusión analítica contemporánea sobre si un modelo generativo puede ser un autor en sentido propio (van Woudenberg et al., 2024) actualiza la crisis *barthesiana* de la autoría a la luz de máquinas que procesan sin intención consciente con posibilidades de réplica ilimitada.

En realidad, el conceptualismo en las artes sólo era un efecto tardío del ciclón metafísico producido por la nietzscheana muerte de Dios, generalizada después como una pérdida de sentido semiótico que Umberto Eco (1990) explicó como un flujo y reflujo abierto entre autor, obra y público. Esta es la razón por la que la crisis de agenciamiento en las vanguardias históricas fue sentenciada por el crítico hegeliano Arthur C. Danto como el fin del arte, como un fenómeno de banalización de la experiencia estética que

asume el mundo artístico con demasiada facilidad (Danto, 2019). También la sociedad de masas banalizó en paralelo la cultura de la imagen, que hace mucho olvidó su sentido artístico debido a la llamada muerte del espectador (Pardo, 2006, pp. 11-33).

Como recuerda el filósofo e historiador del arte Georges Didi-Huberman (2016), el fin del arte ha sucedido varias veces en la historia, tras varias defunciones y renacimientos. Pero a partir del año 2020, la difusión comercial de la inteligencia artificial generativa (IAG) en los *softwares* gráficos dio un giro digital a esta era post-artística pasando su agenciamiento a los modelos generativos de empresas como OpenAI (ChatGPT, DALL-E), Google (Gemini) o Midjourney. Esta última muerte del arte está teniendo como consecuencia la pérdida masiva de puestos de trabajo de los artistas, un fenómeno que venía sucediendo mucho antes de la digitalización, pero que ahora se recrudece por la tolerancia a la muerte del copyright (Deresiewicz, 2021, pp. 389-410).

La filósofa de la técnica Catrin Misselhorn destacó las aporías habituales en las que suele recaer todo análisis de los méritos artísticos que han recaído actualmente en la IA (Misselhorn, 2025, p. 12). Cuando la máquina es la responsable última del proyecto, tomando decisiones muy diferentes a las de sus propios programadores —desoyendo los *prompts* de los artistas— la mediación del lenguaje y los conceptos humanos carecen de sentido. La distopía de una singularidad del *AI Art* se vislumbra como una amenaza real de autonomía de la máquina que reduce a anécdotas las crisis académicas del agenciamiento en Nietzsche, Duchamp, Barthes o Danto. Contra esta proyección de una máquina consciente, Floridi (2025) ha argumentado recientemente que la IA constituye una forma inédita de agencia sin inteligencia, lo que obliga a reformular la hipótesis de una singularidad artística como escenario límite y potencial, nunca como pronóstico cierto. Entendido siempre el concepto de singularidad de la IA como el punto en el que la máquina supera la inteligencia humana (Fenollosa, 2024).

Es por esta razón que la crítica de arte no debería abarcar el agenciamiento artificial con categorías estéticas al uso, pues no hay nada artístico en proyectos que no necesitan de ninguna conceptualización, programación, supervisión o disfrute humanos. Los estudios recientes sobre estética algorítmica (Manovich & Arielli, 2024) han establecido que las máquinas generativas producen composiciones visuales según patrones estadísticos sin experiencia estética, lo que desafía toda atribución de autoría artística. Sin autor, ni estilo, ni lenguaje o público humanos, la imaginación artificial de los motores gráficos del *AI Art* es un simple bricolaje mecánico, como sugiere Josep María Doménech, a lo sumo parecido al cadáver exquisito de los surrealistas (Doménech y Caballero, 2025, pp. 47-70). Es necesario analizar la morfología de ese cadáver exquisito para hacer una autopsia del agenciamiento artificial con un marco epistemológico del primer motor de la singularidad del *AI Art*. Este motor gráfico está tan alejado de la creación humana como de la mítica o divina, su extraña génesis artificial puede apreciarse ya en las caóticas espirales de los proyectos más comunes del *software* gráfico de la IA. Reconocer la morfología del motor gráfico es clave para establecer la estética de la máquina como un espejo de las categorías estéticas humanas (Vallor, 2024).

Metodología y procedimiento ilustrativo: obstáculos epistemológicos de la singularidad del *AI Art*

El *AI Art* es la categoría que engloba al estilo artístico realizado por la IA (Żylińska, 2020). Pero el mayor inconveniente para analizar los proyectos del *AI Art* es tomar la máquina como creadora y sus datos como imágenes. Por muy agudas que sean las observaciones sobre la creación artística de la IAG se están

Universidad Rey Juan Carlos
ASRI - Arte y Sociedad. Revista de Investigación
Núm. 31. Año 2026. ISSN: 2174-7563
CUVPAC Grupo de investigación CULTURA VISUAL & PRÁCTICAS ARTÍSTICAS CONTEMPORÁNEAS

aplicando antropocentrismos y sustancialismos tales como juzgar el procesamiento de información de un *software* como arte y el flujo de datos de un *hardware* como imágenes. Para enfrentar esta coyuntura, este artículo plantea más adelante el concepto de agenciamiento entomológico, una categoría consciente de la imposibilidad ontológica de categorizar agentes creadores como los animales, la propia naturaleza o las máquinas (Nannicelli, 2025).

Si se estudia racionalmente el problema del agenciamiento del *AI Art* conviene acudir a la epistemología del filósofo de la ciencia Gaston Bachelard, sobre todo a su concepto de obstáculo epistemológico (Bachelard, 2004, pp. 15-26). Bachelard hubiera alertado del antropocentrismo implícito en la idea de máquina-creadora, así como del sustancialismo del dato-imagen como obstáculos que su psicoanálisis de la experiencia científica pretendía desvelar.

Bachelard hubiera comenzado por señalar que se trata de un no-arte y de unas no-imágenes aquello que ejecutan realmente los proyectos del *AI Art*, siempre acorde con lo que llamaba su filosofía del no (Bachelard, 2003). Acudir a una figura legendaria de la filosofía de la ciencia para aplicar un espíritu científico al agenciamiento de una máquina es parte de esa *fenomenotecnia* (Kogan, 1979, p. 46), es decir, del análisis riguroso del fenómeno revestido de racionalismo aplicado: en este caso del racionalismo eléctrico que implica la corriente de datos que ahora se llama arte (Bachelard, 1978, pp. 130-156). Como recuerda María Gómez Mata (2018, p. 13), Bachelard aplicaba a sus análisis estéticos de la retórica material de los cuatro elementos presocráticos —fuego, agua, aire y tierra— la morfología técnica de fotones, electrones, átomos y quanta comprendiendo su potencial imaginario desde su profundo sentido científico. Con estos marcos conceptuales como fundamento, el procedimiento de esta investigación consistió en formular *prompts* específicos a ChatGPT y Gemini incorporando los conceptos de espiral fractal, mimetismo etológico y *fenomenotecnia bachelardiana*, alimentando a los sistemas con fragmentos del propio manuscrito para generar series de seis imágenes cada una.

Sin duda Bachelard habría estudiado la energética de la *physis* artificial desde una ensoñación acuática (Bachelard, 1994a), pero describiendo sus elementos desde conceptos científicos: habría estudiado sus ondas como series de Fibonacci, sus remolinos como turbulencias de Reynolds, sus deltas como fractales de Mandelbrot y sus colores irisados como la plasticidad tornasolada de las espectrografías de Fraunhofer (Bachelard, 1993, pp. 115-130). Es precisamente por esta fenomenotecnia que la metodología de Bachelard, un autor fallecido en 1962, sigue siendo útil para analizar el flujo (*physis*) de datos de la IA como un extraño elemento que impera bajo una metáfora acuática en la cosmovisión digital (Alemany y Repollés, 2016, pp. 35-44). Aunque este líquido elemento sea capaz de evocar ensoñaciones artísticas, tales como la ninfa o la ondina de sus ecuaciones algorítmicas (Alemany, Repollés y Perandones, 2014), la interpretación de la *physis* artificial producida por la IA no debería quedarse en la expresión de ese animismo de la máquina.

Frente al *AI Art*, por tanto, los Estudios Visuales deberían salir del círculo hermenéutico cerrado por las tres eras de la imagen descritas por José Luis Brea: la imagen-materia, la imagen filme y la *e-image* (Brea, 2010). Es preciso comprender la ruptura epistemológica (Bachelard, 1981) de las supuestas imágenes de la IAG con los paradigmas de imagen-materia, que en palabras de Brea "pictorializa el mundo, lo produce como cuadro" (Brea, 2010, p. 23), así como con la imagen filme, que evoca una fantasmagoría mecánica sobre las pantallas, o incluso con la *e-image*, basada en la interacción hombre-máquina y la experiencia de usuario. Cada revolución técnica de la imagen hasta la llegada del *AI Art* implicó una revolución

epistemológica y una reducción de la intervención humana; algo que ha sucedido exactamente igual en el arte contemporáneo, donde el flujo de las imágenes se comprende como elementos, en el sentido arcaico dado a las configuraciones de materia bruta de las viejas cosmovisiones (Repollés, 2011).

Desarrollo y análisis del procedimiento ilustrativo del agenciamiento entomológico del *AI Art*.

Antes de proceder a esta fenomenotecnia de la *physis* artificial conviene aclarar su agenciamiento sociopolítico por parte de las pantallas de las sociedades de control. La IA es una industria promovida por los estados con inyecciones millonarias en investigación que tiene un marcado sentido político. El ensayista italiano Andrea Colamedici, escribiendo con sistemas de IA generativa bajo la identidad ficticia de Jianwei Xun (caso revelado en abril de 2025), llamó *hipnocracia* a la arquitectura de la realidad sostenida por las interfaces; que el propio libro sea un artefacto de autoría artificial encubierta ilustra el mimetismo que este artículo describe "como un río hipnótico donde la conmoción y el sopor se alternan en un ritmo estudiado" (Xun, 2025, p. 12). Colamedici cuestiona el uso político de ese sopor que anula al ciudadano en el devenir del flujo de información, siendo la conmoción que producen sus posibilidades infinitas la causa del empoderamiento de las tecnologías de IAG que alzan el decorado de las polis de la cibercultura, por ejemplo, en los motores de realidad virtual (*VR*) del Metaverso (Ball, 2022, pp.143-163).

El flujo hipnótico del *AI Art* se reconoce a simple vista por sus texturas hiperrealistas, colores fluorescentes y contenidos adictivos, sublimes en un sentido kantiano (Kant, 2013, pp. 160-185) pues exasperan los sentidos al mismo tiempo que abisman el espíritu en la estupefacción y el sentimiento de inutilidad. Autores muy críticos con la imposición de la IA insisten, como Colamedici, en la urgencia de liberarse de este espejismo, mientras otros más radicales, como Slavoj Zizek, lamentan que quizá ya es demasiado tarde para despertar (Zizek, 2024). Muchas críticas a la IA se sustentan en la explicación que Norbert Wiener dio de la cibernética: un control de la información basado en la implementación de la comunicación animal en la tecnología informática (Wiener, 1985, pp. 15-35).

Justamente este es el problema del agenciamiento artificial, que la máquina creada para que la humanidad navegara la *physis* cibernética está tomando realmente el timón del navío —*kybernetiqué* significa en griego arte de gobernar el barco— con consecuencias inescrutables para su consentidora tripulación. En efecto, las texturas hiperrealistas y colores psicodélicos del *AI Art* no están destinados únicamente a producir un placer visual en los usuarios sino, muy al contrario, seducen y atrapan la atención en una industria que emplea señuelos propios del mimetismo animal (Simondon, 2016).

Este agenciamiento político del *AI Art* cumple con las tres funciones etológicas del mimetismo animal destacadas por el sociólogo Roger Caillois: travestir, camuflar e intimidar (Caillois, 1990, pp. 71-166). Cuando el *AI Art* parasita proyectos sin control de *copyright* urde sobre ellos una especie de telaraña de acabados 3D hiperrealistas donde destacan las espirales algorítmicas y las texturas fractales. A este respecto, el filósofo Étienne Souriau, fue muy precavido con el uso del concepto arte a la hora de hablar de las construcciones animales, prefiriendo el término *industrias* para referirse a los tejidos arácnidos, las edificaciones de termitas, las celdillas de abejas o los nidos de pájaros (Souriau, 2022). A pesar de su propósito biológico, los animales crean porque saben simular, como concluye Souriau, pues hay creatividad animal si "el animal sabe mentir" (Souriau, 2022, p. 116). Se podría decir que la IA mimetiza, copia y parasita el arte de los humanos, especialmente cuando coloniza obras figurativas, que

nunca interesarían a un animal (Souriau, 2022, p. 27). En su afán por parasitar el ecosistema artístico, la industriosa labor de esta agencia sin inteligencia de la IA inocula espirales algorítmicas por doquier como un insecto coloniza el entorno horadándolo para alojar sus larvas. Estas cepas parasitarias sustancian el agenciamiento entomológico de la IA como una colonización de imágenes miméticas de espirales algorítmicas implementas por carnaciones o claroscuros hiperrealistas. Como diría Baudrillard en su teoría del simulacro (Baudrillard, 1999) la apariencia engañosa del *AI Art* simula una ilusión que sólo promete la más profunda desilusión estética, una ilusión artística que solo disimula una vida anímica inexistente.

Este artículo propone una morfología específica para categorizar esta industria de la espiral mimética mediante una serie de ilustraciones generativas controladas, no como prueba, sino para reportar un modelo morfológico del agenciamiento entomológico en espiral. Para poner a prueba estas afirmaciones sobre el agenciamiento entomológico de la IA se introdujo el texto de este mismo artículo en el programa ChatGPT5.5. (openai.com/es-Es/gpt/5/) con el siguiente *prompt*: "Proponme una serie de 5 imágenes para ilustrar la parte práctica de este artículo. Como hilo discursivo utiliza los girasoles de Van Gogh y los diferentes tipos de espirales matemáticas". Para alimentar al *software* de información destinada a replicar las ideas expresadas sobre la función entomológica del *AI Art* —travestismo, camuflaje e intimidación— se propuso a la IA que trabajase ilustraciones del artista tomando como víctima del insecto las imágenes de las obras más populares del pintor neerlandés Vincent Van Gogh, paradigma de artista moderno explicado por Antonin Artaud (2016) en su ensayo *Van Gogh, el suicidado de la sociedad*.

La Figura 1 (ChatGPT5.5, junio de 2026) muestra la infografía del artículo completo, una secuencia didáctica que comienza con los girasoles de Van Gogh y el argumentario de la *physis* artificial descomponiendo la pintura *La noche estrellada*, 1889, en espirales de Fibonacci, logarítmicas y fractales. Si la IA reproduce un tejido mimético destinado a capturar la visión humana como una araña atrapa a un insecto en su red, se propuso a Gemini y a ChatGPT simular espirales matemáticas en los girasoles del malogrado artista, remitiendo a su factura hecha a mano y su visión holística.

Figura 1: Proyecto para la ilustración de espirales áureas de Van Gogh.



Fuente: Elaboración propia mediante ChatGPT 5.5 (OpenAI).

Universidad Rey Juan Carlos
ASRI - Arte y Sociedad. Revista de Investigación
Núm. 31. Año 2026. ISSN: 2174-7563
CUVPAC Grupo de investigación CULTURA VISUAL & PRÁCTICAS ARTÍSTICAS CONTEMPORÁNEAS

Con el fin de ajustar cada vez más los resultados obtenidos de este enunciado ("Proponme una serie de 5 imágenes para ilustrar la parte práctica de este artículo. Como hilo discursivo utiliza los girasoles de Van Gogh y los diferentes tipos de espirales matemáticas") se obtuvo la Figura 2 (ChatGPT5.5, junio de 2026) que la IA denominó *La semilla de la forma*, mediante una simple superposición de la espiral áurea en el centro o capítulo del girasol. La figura muestra todos los lugares comunes de la IA, suplantación de la obra original de Van Gogh con pinturas comunes de arte *naïf* (travestismo), adaptación del lenguaje gráfico del artista al modelo fotográfico de imágenes de *stock* de la flor (camuflaje) y falsa precisión matemática a la hora adaptar la forma de la espiral de Fibonacci sobre la estructura biológica de la planta deformando la referencia para que se produzca un solapamiento de su *filotaxis* o estructura geométrica biológica con el modelo matemático superpuesto (intimidación). La máquina urde un trampantojo instantáneo que camufla a Van Gogh, traviste las imágenes de *stock* e intimida con su resultado.

Figura 2: Proyecto de un girasol de Van Gogh basado en la serie de Fibonacci.



Fuente: Elaboración propia mediante ChatGPT 5.5 (OpenAI).

En cuanto a la mimetización de Van Gogh como camuflaje de la *physis* de la IA, el crítico de arte Pierre Cabanne notó que, sus famosas espirales "se enrollan y desenrollan como orugas en el suelo, esas llamas danzantes, esos *ballets* de los astros en el cielo donde giran soles, esos raudales de luz glauca en el horizonte de las colinas, todo ello se diría que participa de una especie de conmoción cósmica" (Cabanne, 1970, p. 218). Pero este sentido cósmico de las pinceladas de Van Gogh, que puede apreciar cualquier espectador sensible, maquilla la verdadera propagación de la *physis* artificial de datos, oculta bajo un patrón mimético apropiacionista que llega incluso a devorar a su modelo.

Didi-Huberman ya destacó que el mimetismo caníbal de los insectos se reproduce devorando a su referente, como el insecto palo se alimenta de la misma hoja de la que extrae su patrón de camuflaje (Didi-Huberman, 2017). Se trata de una mímesis llevada al sentido más primitivo, la deglución del original por la copia subsumiendo el propio remolino de Van Gogh en una espiral digital. En este sentido, llama poderosamente la atención el afán de la Figura 2 por suplantar todas las identidades, empezando

por la apropiación de la reconocible firma del artista en la esquina inferior derecha, siguiendo por la deformación del centro del girasol de la referencia fotográfica capturada en cualquier base de datos de la IA, que después ha sido parasitada para que se amolde al esquema gráfico de la espiral de Fibonacci igualmente extraído de cualquier otra base de datos y, finalmente, la ilustración del fenómeno cósmico descrito por Cabanne con toda suerte de infografías y textos relacionados con las especulaciones del artículo.

Luego puede concluirse de esta primera versión que nada tiene que ver con la belleza solar de la pincelada tornasolada de Van Gogh, sino que se trata del huésped ideal del mimetismo de esta industria de la colonización algorítmica y fractal de la tecnología de las IAG. Para ilustrar esta transmutación se puede acudir a la Figura 3 (ChatGPT5.5, junio de 2026), en la que la conjunción de espirales áureas pretende hacer coincidir la geometría de los remolinos de *La noche estrellada* con los centros de los girasoles según esa misma cosmovisión de la espiral logarítmica torpemente ejecutada. Girasoles, remolinos y espirales han sido deliberadamente deformados para simular su coincidencia.

Figura 3: Proyecto de ilustración de la cosmovisión áurea de Van Gogh.



Fuente: Elaboración propia mediante ChatGPT 5.5 (OpenAI).

Resultado: el vórtice del *AI Art* y la singularidad artificial

Los resultados obtenidos con las primeras versiones *AI Art* de los girasoles y noches de Van Gogh secundan la etimología compartida entre astro y desastre, entendido como mala estrella. La IA transforma las imágenes de *stock* de Van Gogh con los presupuestos del artículo añadiendo gráficos explicativos y ecuaciones, pero no termina de ilustrar el vórtice del objeto de estudio. En este sentido, fueron necesarias varias réplicas del girasol para lograr una solución gráfica mínimamente elegante. En un bello estudio sobre la fenomenología de las formas, el divulgador y científico Jorge Wagensberg aseguró que el sentido último de la espiral es atrapar y el del fractal colonizar (Wagensberg, 2004, p. 150). Con estas dos metáforas, acudimos al proyecto del *AI Art* de la Figura 3 (ChatGPT5.5, junio de 2026) como un ejemplo de girasol de Van Gogh espiralizado (atrapado) y colonizado (fragmentado) como un vórtice de

la espiral-fractal (Ghyka, 1992; Mandelbrot, 2000). Destacan dos elementos matemáticos en la morfología de este proyecto, la figura de la espiral áurea ya completamente implementada en el capítulo del girasol y el fondo del fractal digital ya expandido desde ese vórtice a toda la composición.

Es necesario volver a Bachelard para comprender la *fenomenotecnia* de esta espiral-fractal, pues su lógica es muy parecida a la teoría de la onda-partícula en la física. La tensión física entre ligazón espiral y dispersión fractal de la Figura 3 encierra en sí misma toda la tensión onda-partícula entre macrocosmos y el microcosmos, así como toda la dialéctica del materialismo racional de compuestos (Bachelard, 1976, pp. 177-241). Bachelard nunca entendió el nuevo espíritu científico como una simple oposición a la geometría euclidiana (espiral áurea) mediante la no-euclidiana (geometría fractal) sino como un dibujo que traza "desde afuera, con una precisión luminosa, los límites del antiguo pensamiento" (Bachelard, 1981, p. 14). En efecto, la espiral de la *physis* artificial no es ya la espiral pitagórica que se superpone a las obras clásicas, sino el hilo áureo de la industria no-*euclidiana*, de métrica no-*arquimedeana* y mecánica no-*newtoniana* para la física no-*maxwelliana* de lo digital. Es sabido que el matemático Benoît Mandelbrot describió la geometría fractal a partir de las dificultades surgidas de la medición de formas tan irregulares como la costa de Inglaterra (Mandelbrot, 2003). Digamos que las espirales algorítmicas transmiten el *continuum* de la *physis* de datos del *AI Art* con un mimetismo curvilíneo omnipresente en la naturaleza (Wilczek, 2016).

A medida que se afinó el ajuste de la *physis* artificial sobre las pinturas de Van Gogh, las espirales algorítmicas y fractales de la Figura 4 (ChatGPT5.5, junio de 2026) acoplan ya con bastante precisión la apariencia superficial de las pinceladas con la estructura profunda de la trama cibernética y algorítmica. Sucede como si las espirales se abrieran paso como olas figurativas áureas que se rompen en patrones fractales reconocibles allí donde la IAG no comprende la continuidad y fluidez de la forma, que en última instancia aporta el ojo humano. La espiral logarítmica se rompe en los nodos de la telaraña con una geometría fractal y caótica. El resultado funciona como un camuflaje mimético a nivel macroscópico (simulacro espiral) de formas orgánicas que se rompen a nivel microscópico (fractal digital) como si se abismara la armonía de las esferas de los pitagóricos o el perfil áureo de un Copo de nieve de Koch o un dosel fractal.

Figura 4: Proyecto para ilustrar el vórtice fractal en el estilo de Van Gogh.



Fuente: Elaboración propia mediante ChatGPT 5.5 (OpenAI).

Universidad Rey Juan Carlos
ASRI - Arte y Sociedad. Revista de Investigación
Núm. 31. Año 2026. ISSN: 2174-7563
CUVPAC Grupo de investigación CULTURA VISUAL & PRÁCTICAS ARTÍSTICAS CONTEMPORÁNEAS

Para la estudiosa de las experiencias biosemióticas de la naturaleza Katya Mandoki la similitud entre todas esas fórmulas espirales viene dada por la propagación de las ondas electromagnéticas en la naturaleza, que redunda en "los ritmos estacionales, respiratorios, de fertilización, floración y de circumnutación que regulan la vida vegetal" pero también "los ritmos circadianos, digestivos, menstruales, de inhalación y exhalación, sexuales, cardíacos, generacionales" que regulan la vida animal (Mandoki, 2014, p. 100). El componente áureo y espiral del *AI Art* expande como una red esta idea de naturaleza naturada a través de las estructuras espirales-fractales. Como destacó el caricaturista William Hogarth en su opúsculo sobre la belleza, "la línea serpentina es la línea de la belleza y la gracia por excelencia" (Hogarth, 1990, pp. 66-67). La Figura 5 (ChatGPT5.5, junio de 2026) es otra variación del modelo fractal que multiplica las conexiones visuales del girasol de Van Gogh hasta implementar el vórtice de la IA de manera casi autónoma. La porosidad fractal de este proyecto revela el potencial destructor de ese vórtice fractal que opera en el núcleo algorítmico del *AI Art* y amenaza con arrasar todos los elementos artísticos y referentes visuales subsumiéndolos en la geometría imparable de la espiral. Todos los elementos han sido transportados por el movimiento curvilíneo como si fueran parte de una ola.

Figura 5: Proyecto para ilustrar la espiral fractal de Van Gogh.



Fuente: Elaboración propia mediante ChatGPT 5.5 (OpenAI).

Las temblorosas pinceladas espesas, la eclosión luminosa de las constelaciones, el centro carnoso del girasol, todas las sensaciones que hasta hora subrayaban o perfilaban los esquemas algorítmicos de Van Gogh forman parte del núcleo destructivo del vórtice. Porque este remolino de materia fragmentada, procesada y licuada se acumula como residuo y herrumbre en los márgenes del aspersor de estructuras axiales de la composición visual. Todos los órdenes pitagóricos asociados al número áureo, todas las espirales logarítmicas y hasta los objetos fractales reconocibles se funden con este tifón.

En su afán por subsumir toda la información en un mismo flujo de datos, la IA incluso integra el discurso del ensayo e inventa una cita inexistente de Bachelard para llegar al mismo resultado con un afán

morfológico muy empecinado: en la Figura 5 aparece una cita falsa de Bachelard que reza "el vórtice no es sólo una forma: es un proceso de generación infinita" dado que Bachelard no emplea nunca el término vórtice para referirse a los remolinos de agua o aire (Bachelard,1994a y Bachelard, 1994b). Es por esta morfología que el objeto espiral-fractal de la IA no tiene nada que ver con la espiral humana que traza el imaginario de los remolinos de partículas en la pintura de Van Gogh. No se trata de una interpretación curvilínea de esa danza de los átomos de *La noche estrellada*, sino el nacimiento de la física de los líquidos que une el caudal de Heráclito con los remolinos de Lucrecio y las turbulencias de la revolución cibernética (Serres, 1994, pp. 161-183).

En este punto se puede acudir al ingeniero fundador del Instituto para la Ciencia de las Corrientes Theodor Schwenk, quien definió el torbellino de agua como un flujo motriz responsable de la formación de la forma en el tiempo, tal y como un hueso es "un verdadero monumento de piedra que conmemora el flujo al cual debe su origen" (Schwenk, 1989, p. 25). La formación de la fuerza resultante de la fusión de las ondas espirales (del agua) y las partículas fractales (del aire) de la espiral-fractal sería la base del imaginario espumoso del flujo del *AI Art* que describe también la liquidez de la libido moderna en las sociedades digitales (Alemany y Repollés. 2016). De hecho, la falsa obtención del resultado bello de la Figura 6 (ChatGPT5.5, junio de 2026), nombrada lacónicamente por la IA como *una flor imposible de la singularidad*, otorga un inequívoco carácter *kitsch* al proyecto *AI Art*, en el sentido definido por Abraham Moles del "arte de la felicidad" por tratarse de una solución mágica acomodaticia, de mal gusto, a un problema técnico extraordinariamente complejo que ha requerido siglos de arte (Moles, 1990, pp. 9-23).

Figura 6: Proyecto para ilustrar la singularidad de la inteligencia artificial en Van Gogh.



Fuente: Elaboración propia mediante ChatGPT 5.5 (OpenAI).

Como sucedía con el origen conceptualista del *prompt*, la espiral-fractal de la Figura 6 lleva tiempo siendo soñada por las vanguardias, al menos desde el Art Nouveau, cuando las curvas elegantes y orgánicas pretendieron resolver las dimensiones incomposibles abiertas por el descubrimiento de la onda y la

partícula. Pero ni siquiera la ciencia es capaz de reproducir de un modo elegante el *espín* (giro) que exprese la propiedad física de la carga eléctrica de las partículas elementales. La espiral-fractal de la IA emula tramposamente ese torbellino *microfísico*, captando más bien su reflujo fractal, que sólo se puede disfrutar con la estética de Bachelard, "alejándose de la naturaleza para entrar en una fábrica de fenómenos" (Bachelard, 1975, p. 17).

Conclusión. El *espín* del *AI Art*, singularidad y agenciamiento autista

Esta investigación forma parte de una serie de estudios previos sobre categorías estéticas de la IA. Estos estudios analizan variables tales como el empleo de la geometría descriptiva, las referencias artísticas y la calidad estética de los proyectos visuales generados por IA. Como conclusión a este estudio, se puede afirmar que el flujo de información (espiral áurea) aparece maquillado por una voluntad artística vacía que encubre los componentes caóticos de una composición (telaraña fractal) acudiendo a la pincelada expresionista o la discontinuidad cubista e impresionista del espacio sólo para fundamentarse como arte. De momento, este es el camuflaje de la espiral-fractal del flujo de datos del *AI Art*, que se enmascara como una cumbre de la representación entre lo *kitsch* y lo *pompier* (Raya, Repollés y Posadas, 2025, pp. 48-60). Pero no podemos pensar que la IAG se detendrá en este parche por mucho tiempo, pues es seguro que el *AI Art* aprenderá, más pronto que tarde, a reproducir el *espín* de las partículas elementales en su afán de mimetizar el fenómeno natural.

La *fenomenotecnia bachelardiana* del flujo de datos (*physis*) del *AI Art* ha concluido en la noción de *espín* como una fuerza a la vez corpuscular (fractal) y ondulatoria (flujo). El *espín* no es una espiral formal como las simuladas por el *AI Art* sino la rotación de las partículas, la modelización del remolino de la realidad. Cuando se insiste en la geometría fractal o la aplicación de espirales áureas por parte de la IA se sigue pensando en términos de representación, de implementación en el *AI Art* de las herramientas 2D de composición estándar del *software* gráfico. Pero el concepto de *espín* va más allá de la supuesta composición visual áurea o del modelado fractal 3D al dirigirse al núcleo energético de una *physis* artificial. Este eje invisible es la ecuación de probabilidades de un proyecto de la IAG, pero también el sumidero por donde todavía se cuelan las obras parasitadas o pirateadas por la IA en su aprendizaje, al menos hasta que logre implementar realmente algo parecido al estado del sistema, es decir, al colapso de la función de onda (Ball, 2018, p. 81).

Cada propuesta del *AI Art* es irrepetible, porque se articula con un vórtice caótico que traza diferentes caos morfogenéticos de *n* realidades. Aunque el efecto resultante parezca logrado, el proyecto generativo evoca una simetría impostada en cada iteración, mezclando elementos incomposibles según una nube de probabilidades muy azarosa. El potencial de *espín* logrado actualmente es muy parecido al concepto de diagrama de Deleuze, el germen y la catástrofe que estructura una pintura de vanguardia (Deleuze, 2007, pp. 21-47). En efecto, cuando Deleuze se refiere a las claves de la pintura moderna asegura que los artistas muchas veces producen un plano caótico (diagrama) a partir del cual comenzar a poner orden. Del mismo modo, el *AI Art* hace concluir sus espirales-fractales de manera contingente: el *espín* resultante no es visible a nivel perceptivo, pero sintetiza el torbellino de elementos que confluyen en sus extrañas morfologías. Cuando el *espín* del *AI Art* logre reproducir el remolino cuántico, que ahora sólo es mímesis, camuflaje e intimidación, aparecerá el supuesto vórtice de la IA que será la génesis de una naturaleza artificial. De suceder semejante acontecimiento, este agenciamiento post-humano de

la creatividad artística se comportará como el caos original de la Creación del que hablan los mitos: el *prompt* de un nuevo génesis.

Los primeros brotes de esta morfogénesis pueden verse en las telarañas enroscadas que colonizan los rostros y paisajes del *AI Art* en los *softwares* más convencionales, pero también en proyectos tan complejos como la instalación interactiva *Machine Dreams: Rainforest* (2026), un proyecto del artista turco-americano Refik Anadol para el Dataland AI Art Museum de Los Ángeles, realizado con algoritmos de aprendizaje automático. Deleuze y Guattari detectaron hace mucho estas formaciones rizomáticas del sistema-raicilla, cuyo verdadero propósito es desterritorializar al sujeto moderno y urdir un plan de consistencia para los agenciamientos maquínicos (Deleuze y Guattari, 1997, p. 13). El proyecto posmoderno de sembrar la muerte del sujeto moderno fertilizando un campo de experiencias de individuación microscópicas donde el uno se haga múltiple es un objetivo del pensamiento colmena de las sociedades de control que explican el agenciamiento entomológico del *AI Art* y del trabajo de los artistas.

Baste añadir que la metáfora de la telaraña que teje la máquina fue descrita por el pedagogo Fernand Deligny en el estilo de los dibujos de niños autistas con una categoría estética insólita, lo arácnido haciendo referencia a la construcción de tejidos y líneas de circulación no centralizadas (Deligny, 2015, pp. 15-129). Hasta ahora, la máquina traza algo así como una espiral arácnida, pero la IA crecerá, el flujo arácnido del *AI Art* llegará a tejer un *espín* mucho más industrioso, presto para modelizar completamente el flujo de datos como una simulación total de realidad: una singularidad sin posible agenciamiento humano. Asimismo, la subjetivación maquínica que elabora la telaraña será más compleja, resultado de las cintas de Moebius que modelizan la relación entre la mente y la materia, según Douglas Hofstadter, creando digitalmente los extraños bucles de la personalidad humana como consciencia de realidad (Hofstadter, 2008). Sólo queda esperar que la cosmogénesis del *espín* artificial no se llegue a producir nunca y el análisis del *AI Art* siga siendo únicamente estético.

Referencias bibliográficas

Alemany, V. y Repollés, J. (2016). *Metamorfosis en la energía mítica: De la libido freudiana a la libido electrónica y digital*. *Arte, Individuo y Sociedad*, *38*(3), 443-457. https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2016.v28.n3.48950

Alemany, V., Repollés, J. y Perandones, E. (2014). La ondina digital: Apariciones posmodernas de la ninfa acuática en el imaginario del algoritmo digital. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, *3*, 91-106. https://polired.upm.es/index.php/ardin/article/view/2974

Artaud, A. (2016). *Van Gogh: El suicidado de la sociedad.* Argonauta.

Bachelard, G. (1975). *La actividad racionalista de la física contemporánea*. Siglo XX.

Bachelard, G. (1976). *El materialismo racional.* Paidós.

Bachelard, G. (1978). *El racionalismo aplicado.* Paidós.

Bachelard, G. (1981). *El nuevo espíritu científico.* Nueva Imagen.

Bachelard, G. (1993). *La poética del espacio.* Fondo de Cultura Económica.

Bachelard, G. (1994a). *El agua y los sueños.* Fondo de Cultura Económica.

Bachelard, G. (1994b). *El aire y los sueños.* Fondo de Cultura Económica.

Bachelard, G. (2003). *La filosofía del no.* Amorrortu.

Bachelard, G. (2004). L*a formación del espíritu científico.* Siglo XXI.

Ball, M. (2022). *El metaverso.* Deusto.
Ball, P. (2018). *Cuántica: Qué significa la teoría de la ciencia más extraña.* Turner.
Barthes, R. (1999). *El susurro del lenguaje.* Paidós.
Baudrillard, J. (1999). *La ilusión y la desilusión estética.* Monte Ávila.
Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen.* Akal.
Cabanne, P. (1970). *Van Gogh.* Daimon.
Caillois, R. (1990). *Méduse et compagnie.* Gallimard.
Danto, A. C. (2019). *Después del fin del arte.* Paidós.
Deleuze, G. (2007). *Pintura: El concepto de diagrama.* Cactus.
Deleuze, G. y Guattari, F. (1997). *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia.* Pre-Textos.
Deligny, F. (2015). *Lo arácnido y otros textos.* Cactus.
Deresiewicz, W. (2021). *La muerte del artista.* Capitán Swing.
Didi-Huberman, G. (2016). *Ante la imagen: Pregunta formulada a los fines de una historia del arte.* EPR Murcia Cultural.
Didi-Huberman, G. (2017). *La imagen mariposa*. Mudito & Co.
Doménech, J. M. y Caballero, J. (2025). *La imaginación artificial.* Cátedra.
Eco, U. (1990). *Obra abierta.* Ariel.
Fenollosa, C. (2024). *La singularidad.* Arpa.
Floridi, L. (2025). AI as agency without intelligence: On artificial intelligence as a new form of artificial agency and the multiple realisability of agency thesis. *Philosophy & Technology, 38*(1). https://doi.org/10.1007/s13347-025-00858-9
Ghyka, M. (1992). *El número de oro.* Poseidón.
Gómez Mata, M. J. (2018). *Ciencia, imaginación y ensoñación en Gaston Bachelard.* Ediciones Universidad de Valladolid.
Hofstadter, D. R. (2008). *Yo soy un extraño bucle.* Tusquets.
Hogarth, W. (1990). *Análisis de la belleza.* Visor.
Kant, I. (2013). *Crítica del juicio.* Austral.
Kogan, A. A. (1979). *Bachelard: Los poderes de lo imaginario.* Hachette.
Mandelbrot, B. (2000). *Los objetos fractales.* Tusquets.
Mandelbrot, B. (2003). *La geometría fractal de la naturaleza.* Tusquets.
Mandoki, K. (2014). *El indispensable exceso de la estética.* Siglo XXI.
Manovich, L. y Arielli, E. (2024). *Artificial aesthetics: Generative AI, art and visual media.* MIT Press.
Misselhorn, C. (2025). *La inteligencia artificial y el fin del arte.* Herder.
Moles, A. (1990). *El kitsch: El arte de la felicidad.* Paidós.
Nannicelli, T. (2025). Mass AI-Art: A Moderately Skeptical Perspective. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 83*(4), 343-357. https://doi.org/10.1093/jaac/kpaf026
Pardo, J. L. (2006). *La banalidad.* Anagrama.
Raya, L., Repollés, J. y Posadas, J. L. (Eds.). (2025). *Memoria de investigación en arte digital, tecnología y ciencias (2024-2025).* U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital & Aldebarán.
Repollés, J. (2011). *Genealogías del arte contemporáneo.* Akal Bellas Artes.
Schwenk, T. (1989). *El caos sensible.* Editorial Rudolf Steiner.
Serres, M. (1994). *El nacimiento de la física en el texto de Lucrecio: Caudales y turbulencias.* Pre-Textos.
Simondon, G. (2016). *Curso sobre la percepción.* Cactus.
Souriau, É. (2022). *El sentido artístico de los animales.* Cactus.

Stangos, N. (1997). *Conceptos de arte moderno.* Alianza.
Vallor, S. (2024). *The AI Mirror: How to Reclaim our Humanity in an Age of Machine Thinking.* Oxford University Press.
Van Woudenberg, R., Ranalli, C. y Bracker, D. (2024). Authorship and ChatGPT: A conservative view. *Philosophy & Technology, 37*(1), 34-59. https://doi.org/10.1007/s13347-024-00701-y
Wagensberg, J. (2004). *La rebelión de las formas.* Tusquets.
Wiener, N. (1985). *Cibernética o el control y comunicación de animales y máquinas.* Tusquets.
Wilczek, F. (2016). *El mundo como obra de arte.* Crítica.
Xun, J. (2025). *Hipnocracia.* Rosamerón.
Žižek, S. (2024). *Demasiado tarde para despertar.* Anagrama.
Żylińska, J. (2020). *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams.* Open Humanities Press.

BIO



Jaime Repollés es Doctor en Bellas Artes por la Facultad de Bellas Artes de Madrid (UCM) y profesor acreditado (Aneca) con un sexenio de investigación (Cneai) en el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad). En 2007 realiza su tesis doctoral sobre la obra del filósofo e historiador del arte francés Georges Didi-Huberman y desde entonces compagina la labor investigadora con la docencia y la pintura, actualmente desarrolla una ilustración de las poéticas materiales inscritas en pasajes significativos de *En busca del tiempo perdido* de Marcel Proust (instagram@jaime_repolles_76). Desde la publicación de *Genealogías del Arte Contemporáneo* (Akal Bellas Artes) en 2011 desarrolla su principal línea de investigación: el imaginario material, tomando como punto de partida a Gaston Bachelard, Gilbert Durand y Georges Didi-Huberman, pero aplicada a los procesos creativos de las obras de arte contemporáneas. Imparte docencia de estética, historia del arte y teoría del color y ejerce las labores de coordinación académica del grado en Ilustración y Desarrollo Visual aplicando las metodologías sobre el imaginario material al diseño digital, la animación y los videojuegos. Desde el grupo de investigación ARCADIA en U-tad investiga los imaginarios de la inteligencia artificial y el arte conceptual. Contacto: jaime.repolles@u-tad.com.



Eva Perandones es doctora acreditada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, con un sexenio de investigación (CNEAI) especializada en los campos de Educación, Tecnologías Digitales Interactivas y Salud. Artista digital y profesora en el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad) desde 2012, actualmente es la directora de Calidad Académica de U-tad desde el 2017 y Directora del Grupo de Investigación ARCADIA. Ha impartido docencia también en universidades como UNIR y UCM en grados de Bellas Artes, Magisterio, Humanidades e Ingeniería. Contacto: Eva.perandones@u-tad.com.