

Arte, surrealismo e inteligencia artificial (Propuesta didáctica)



Descripción:

La siguiente propuesta didáctica pretende ser una reflexión sobre el avance de la Inteligencia Artificial en la generación de imágenes artísticas. El recorrido se realizará a través de la danza y desde la relación que plantea el artista surrealista René Magritte sobre la representación visual versus la representación a través de las palabras.

Formato: Propuesta didáctica

Fecha de creación: Noviembre 2024

Ciclo: 2do

Tramo: 4

**Grado: 6to****Metas de aprendizaje:**

Los estudiantes:

- Reconocerán y establecerán relaciones entre el lenguaje y el movimiento para la reflexión en la codificación del movimiento.
- Identificarán modelos generativos de creación de imágenes basados en la creación de prompts con el fin de reflexionar acerca de la inteligencia humana en contraste con la inteligencia artificial.
- Conocerán la obra de René Magritte con el fin de experimentar y generar composiciones colectivas.

**Las metas de aprendizaje se situarán a la realidad del grupo a cargo del docente.*

Competencia general		Pensamiento Creativo/ Pensamiento crítico		
Espacio	Unidad Curricular	Competencias Específicas	Contenidos	Criterios de Logro
Creativo - Artístico	Artes Visuales	CE3. Competencia productivo-creativa. Desarrolla y participa de la experiencia estética, agudiza la sensibilidad con el fin de producir y comprender el significado de cualquier manifestación artística propia o ajena.	Cultura visual Artistas, sus obras y contextos Lenguajes del plano El collage Composiciones con materiales naturales y de desecho.	Reflexiona y argumenta sobre la obra de diferentes artistas y sus contextos. Investiga, experimenta, analiza diferentes composiciones



	Danza	CE1. Competencia sensorio-perceptiva Reconoce imágenes, las representa y resignifica corporalmente para desarrollar procesos de creatividad e interacción con los objetos, relaciones con las personas y estímulos sensoriales. CE5. Competencia de la práctica corporal colectiva Busca y propone estrategias comunicativas interpersonales con sus pares a través de la acción poética corporal.	Términos y codificación del movimiento	Reconoce y establece relaciones entre la percepción, imaginación, indagación y sensibilidad para la reflexión crítica de las diferentes producciones artísticas.
Técnico Tecnológico	Ciencias de la computación y tecnología educativa	CE3. Identifica algunas formas en las que la tecnología impacta en la vida cotidiana y el ambiente, permitiéndole adoptar una actitud crítica y ética.	Pensamiento computacional Inteligencia artificial: características generales y funcionalidades básicas.	Selecciona y utiliza herramientas digitales en producciones colaborativas.

**Plan de aprendizaje:****Actividad 1: Juego “Miro, escucho y me muevo”****Materiales:**

***Un espacio despejado de mobiliario**

***Computadora**

Apertura:

Pequeña secuencia de movimientos para sintonizar con el cuerpo. Realizar una ronda de movimientos en relación a cómo nos sentimos el día de hoy.

Por ejemplo, una alumna se despereza levantando los brazos y dice la palabra “tranquila”. El grupo imita el movimiento que la compañera enunció.

Desarrollo:

Conformamos grupos de 3 estudiantes. Un compañero se mueve de acuerdo a los movimientos que tiene ganas de realizar, otro de los integrantes del equipo lo está mirando y el tercero le da la espalda para no ver el movimiento que realiza el primero. El que le está mirando le va relatando los movimientos que estaría realizando el integrante del equipo que se está moviendo. Luego el compañero que no estaba mirando pero si estaba escuchando el relato deberá reproducir alguno de los movimientos descritos. Luego se intercambian los roles.

Cierre:

Puesta en común de lo sucedido en los distintos equipos. Reflexionamos sobre la diferencia entre “lo que se dice y lo que se hace”.

Observar cómo es sumamente difícil representar con el cuerpo de forma exacta tal cual lo que las palabras enuncian y cómo cada uno va a realizar una interpretación personal o sea una danza propia.



Destacar formas de codificar el movimiento a partir de algunas interpretaciones realizadas. Volver a repetir una frase de movimientos a partir de lo codificado.

Actividad 2: “Composición de collage surrealista”

Materiales:

Revistas

Tijeras

Cacola

Computadora

Apertura:

Retomamos lo realizado anteriormente y reflexionamos juntos acerca del juego corporal.

A través del aula virtual se les invita a recorrer la siguiente presentación:

[Pinturas René Magritte](#)





Reflexionamos juntos:

¿Qué relación encuentras entre las pinturas y los títulos enunciados por Magritte para denominar sus obras?

¿Los títulos son descriptivos de las imágenes?

Desarrollo:

Les contamos que las pinturas observadas pertenecen a René Magritte quien se enmarca dentro del arte surrealista. En el arte surrealista los artistas crean universos figurativos propios y los objetos o las cosas que aparecen en sus pinturas pueden interpretarse de diferente manera. Muchos tienen relación con el inconsciente o con las fantasías de los seres humanos que aparecen en los sueños.

Luego les mencionamos que Magritte plantea el problema de la representación en el arte y cómo muchas veces es difícil encontrar una relación exacta entre la imagen y el texto.

Les proponemos la siguiente consigna:

Con los recortes de revista traídos realizar una composición a través del collage en equipos inspirados en las pinturas surrealistas de Magritte. Luego de finalizada la obra enunciar un título que dialogue con lo realizado por el grupo.

Cierre:

Puesta en común y explicación de los collages realizados. Comparación y contrastación con los títulos inventados.

Volvemos a explorar la relación entre la palabra y la imagen reflexionando sobre los títulos expuestos.

Actividad 3 “Del texto a la imagen”

Apertura:

A continuación les expondremos la siguiente imagen creada con inteligencia artificial a partir de una de las pinturas de Magritte que está en la presentación de la actividad anterior.

Quizás se podría volver a repasar cuáles son esas imágenes para inferir cuál les parece que está más en relación con esta.

Como pista les mencionamos que creamos el siguiente “Prompts” para poder crearla:

Es una habitación empapelada de cielo con nubes blancas. Hay una cama con manta roja. Hay un peine gigante arriba de la cama. El piso es de madera clara. Hay dos alfombras persas. Hay una copa de vidrio azul gigante en el piso. Hay un placard con puertas de vidrio. Hay una brocha de afeitarse gigante arriba del placard. Surrealismo. Década del 50

Aprovechar para contarles que los “prompts” son descriptores usados para la generación de imágenes artificiales.



Desarrollo:

Luego de analizar lo sucedido por la IA a partir de la descripción de la pintura titulada “Los valores personales” la propuesta será crear imágenes surrealistas utilizando un programa de inteligencia artificial de creación de imágenes.

Es importante que para la realización de este trabajo el docente haya creado previamente una cuenta de mail que sea utilizada por el grupo solo para este tipo de propuestas.

La consigna para la creación de imágenes será la siguiente:



Generar una imagen surrealista, utilizando la plataforma DALL·E mini by craiyon.com de Inteligencia Artificial, para compartir con el grupo siguiendo la siguiente guía par la elaboración del “Prompts”

Para generarlos es importante llevar a cabo los siguientes pasos:

1. Elige un medio para la imagen que quieres crear (fotografía, dibujo, pintura, etc)
2. Enuncia un sujeto, es decir lo que debe aparecer en la imagen(una mujer mirando por una ventana)
3. Describe el fondo o el contexto de tu imagen (la mujer se encuentra en la ciudad de Nueva York)
4. El tipo de iluminación y las características de composición (colores vibrantes, agrisado, monocromático, primer plano)

Se adjunta el enlace para acceder con facilidad:

[DALL·E mini by craiyon.com on Hugging Face](https://craiyon.com)

Cierre:

Como forma de cierre se les pedirá que seleccionen la imagen preferida para su descarga. Se puede compartir la misma en un foro creado previamente por el docente en el aula virtual.

Luego realizar una reflexión final en cuanto a lo que fue el proceso de creación de imágenes con IA teniendo en cuenta las siguientes puntualizaciones:

- Vincular con lo sucedido en las interpretaciones dancísticas de la primera actividad así como lo señalado por el artista Magritte en relación al vínculo entre el texto y la imagen
- La importancia de que el usuario de la IA sepa muy bien lo que quiere pedir y que de cualquier manera tenga en cuenta que siempre va a haber cierta incertidumbre en la producción de imágenes a partir de descriptores textuales o prompts.
- Por todo lo anteriormente precisado concluir que, en cuanto a la creación artística, la inteligencia humana es radicalmente diferente a la inteligencia artificial.



Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

La siguiente propuesta didáctica pretende dar cuenta del gran desafío en que se encuentra actualmente la educación artística con el advenimiento de los modelos generativos de creación de imágenes basados en la inteligencia artificial.

Siguiendo a Erik Larson reflexionamos sobre lo que el autor plantea en su texto “El mito de la IA”: La inteligencia artificial tiene una presencia cada vez más predominante en la cultura. No obstante (...) las inteligencias humana y artificial son radicalmente diferentes (2022:12).

La idea es poner en funcionamiento las herramientas en dónde los descriptores del lenguaje natural denominados “prompts” se transforman en imágenes.

Como menciona Martín Prada: “ hemos llegado a una fase de la cultura visual en la que como podemos leer en la página corporativa de Runway, “ si puedes decirlo, ahora puedes verlo”(2024:3)

Pero ¿ cómo hacer que un determinado “prompt” genere una imagen específica?

Es importante que los estudiantes comprendan que el acto creativo humano tendrá mucho que ver con las prácticas de selección de una imágenes frente a otras Citando nuevamente la palabras de Prada:

“ Las estrategias de remix tienen ahora , pues, una nueva vía de desarrollo a nivel de prompts, modificando los propuestos por otros o combinándolos, en este nuevo arte de la mezcla basado en palabras productoras de imagen”(2024:4)

Se considera interesante generar cierto cuestionamiento reflexivo en los estudiantes a partir de la relación que plantea el artista Rene Magritte sobre la representación visual versus la representación a través de las palabras.

Magritte es un pintor surrealista belga famoso por sus provocativas imágenes dado que su propósito era generar en el espectador un cambio en la forma de percibir la realidad invitándolo a generar mayor hipersensibilidad para con el entorno.

Le asignó al surrealismo una matriz conceptual que se afianzó sobre el juego de imágenes ambiguas y las palabras que le asignaba al enunciar los títulos de sus pinturas generando así un cuestionamiento entre el objeto pintado y el real.

Ha tenido gran influencia en la industria de la publicidad siendo imitado en múltiples anuncios. Por ejemplo la pintura titulada “El espejo falso” de 1928 que analizamos en esta propuesta fue inspiración para la cadena de televisión CBS de Estados Unidos convirtiéndose en su logo oficial.



Sin embargo su posición crítica para con la publicidad y el diseño gráfico no ha pasado desapercibida haciendo añicos al arte comercial generando un “grito silencioso” que despabile conciencias a través de sus cuadros.

Como forma de evaluación se podría realizar una reflexión crítica en dónde cada equipo realice un breve informe sobre la experiencia de trabajar con la IA en la creación de imágenes artísticas.

Bibliografía y Webgrafía:

Larson, Erik (2022) *El mito de la inteligencia artificial*.

Prada, Juan Martín (2024) *La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial. Automatización creativa y cuestionamientos éticos*.

Escaño, Carlos (2024) Die Mensch-Maschine: Visual Dialogue Between a Human and an Artificial Intelligence

Bombín “3 minutos de arte”[imagen en línea] disponible en:[bombín archivos - 3 minutos de arte](#)

Blog artes visuales “Archivo de la etiqueta: Magritte”[imagen en línea] disponible en:[Magritte Archives - blogartesvisuales](#)

Tu Hobbie Tu Viaje “Mis obras favoritas del Museo Magritte - Bruselas”[imagen en línea] disponible en:[Mis obras favoritas del Museo Magritte – Bruselas | TU HOBBIE TU VIAJE | Blog Viajes](#)

Bouzas, N. *Habitación empapelada de cielo con nubes blancas. Hay una cama con manta roja. Hay un peine gigante arriba de la cama. El piso es de madera clara. Hay dos alfombras persas. Hay una copa de vidrio azul gigante en el piso. Hay un placard con puertas de vidrio. Hay una brocha de afeitador gigante arriba del placard. Surrealismo. Década del 50*, Imagen creada con IA en DALL·E mini by [craiyou.com](#) [DALL·E mini by craiyou.com on Hugging Face](#)

Autor: Natalia Bouzas

Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional