

## EL AURA SINTÉTICA: REPENSANDO A WALTER BENJAMIN EN LA ERA DEL ARTE POR IA

### THE SYNTHETIC AURA: RETHINKING WALTER BENJAMIN IN THE AGE OF AI

*Recibido: 14 septiembre 2025 \* Aprobado: 06 marzo 2026*

HÉCTOR IVÁN LARA PÉREZ

*Dirección General de Educación Tecnológica e Industrial*

*Ciudad de México, México*

[kaisernemesis@hotmail.com](mailto:kaisernemesis@hotmail.com)

#### Resumen

El concepto de “aura” de Walter Benjamin, definido por la unicidad e historia de la obra de arte física, fue puesto en crisis por la reproducibilidad técnica de la fotografía y el cine. Hoy, el arte generado por Inteligencia Artificial (IA) presenta una nueva paradoja: la capacidad de crear imágenes infinitas, cada una técnicamente única, pero carentes de un original material. Este ensayo de reflexión teórica analiza si el concepto de aura es obsoleto o si, por el contrario, se reconfigura en este nuevo paradigma. Se argumenta que el aura no desaparece, sino que se transmuta en un “aura sintética”. Esta nueva aura ya no reside en el objeto físico, sino en la confluencia de tres nuevos elementos: la creatividad conceptual del prompt (la instrucción textual), la mística del proceso algorítmico (el “fantasma en la máquina”) y la

procedencia construida por el artista-curador. A través de un diálogo con Benjamin, la teoría de medios y estudios recientes sobre IA, se concluye que el debate sobre la autenticidad artística se desplaza del objeto a la intención y el proceso, consolidando un nuevo campo de valor cultural y un rol redefinido para el creador humano.

*Palabras clave: aura, inteligencia artificial, Walter Benjamin, estética digital, post-fotografía.*

#### Abstract

Walter Benjamin's concept of “aura”, defined by the uniqueness and history of the physical artwork, was challenged by the technical reproducibility of photography and cinema. Today, art generated by Artificial Intelligence (AI) presents a new paradox: the ability to



create infinite images, each technically unique, yet lacking a material original. This theoretical reflection essay analyzes whether the concept of aura is obsolete or if it is reconfigured in this new paradigm. It is argued that the aura does not disappear but is transmuted into a “synthetic aura”. This new aura no longer resides in the physical object but in the confluence of three new elements: the conceptual creativity of the prompt, the mystique of the algorithmic process (the “ghost in the machine”), and the provenance constructed by the artist-curator.

Through a dialogue with Benjamin, media theory, and recent studies on AI, the essay concludes that the debate on artistic authenticity shifts from the object to intention and process, consolidating a new field of cultural value and a redefined role for the human creator.

*Keywords: aura, artificial intelligence, Walter Benjamin, digital aesthetics, post-photography.*

## INTRODUCCIÓN

En su influyente ensayo de 1936, “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, Walter Benjamin diagnosticó la “pérdida del aura” como el síntoma cultural definitorio de la modernidad. El aura —esa presencia única e irrepetible de la obra de arte original, su “aquí y ahora” histórico— se desvanecía ante la proliferación de sus copias fotográficas y cinematográficas. Casi un siglo después, la irrupción explosiva de la inteligencia artificial generativa, con herramientas como Midjourney, DALL-E o Stable Diffusion que se han vuelto accesibles para millones de personas, nos obliga a revisitarse este diagnóstico con una urgencia renovada. Estos sistemas pueden producir un flujo infinito de imágenes visualmente complejas a partir de simples instrucciones textuales (prompts), presentando una paradoja que desafía las categorías benjaminianas: cada imagen generada es, en un sentido técnico, un archivo digital único y original, pero es, a la vez, el producto de un sistema capaz de generar una infinidad de variaciones, carente de un original material y de la mano directa de un artista humano.

Esta tensión sitúa al arte por IA en un limbo conceptual. ¿Es la culminación de la pérdida del aura, la prueba definitiva de que la autenticidad ha sido reemplazada por la simulación? ¿O estamos, por el contrario, presenciando el nacimiento de una nueva forma de autenticidad, una que ya no depende de la materia? Este ensayo de reflexión teórica se aleja de la pregunta simplista sobre si “el arte por IA es arte” —una pregunta que revela más sobre nuestra ansiedad que sobre la

tecnología misma— para abordar una cuestión más profunda: ¿cómo se reconfigura el valor estético y cultural de la imagen cuando la creación se comparte entre una conciencia humana y una red neuronal algorítmica? Sostenemos la tesis de que el aura no ha sido destruida, sino que ha mutado. Ha abandonado el santuario del objeto material para reencarnarse en una forma inmaterial que denominamos el aura sintética. Esta nueva aura, argumentaremos, se fundamenta en la singularidad del proceso creativo humano-máquina, redefiniendo no solo la obra de arte, sino también el rol del artista y el significado mismo de la originalidad en el siglo XXI.

## LA SINGULARIDAD INFINITA: PARADOJAS DEL ARTE POR IA

El arte por IA complica radicalmente este diagnóstico. A diferencia de una fotografía, que es una copia de un original preexistente en el mundo, una imagen generada por un modelo de difusión no es una copia de nada. Es una síntesis, una composición original creada a partir de los patrones estadísticos que el algoritmo ha “aprendido” de un vasto conjunto de datos de entrenamiento (Epstein et al., 2023). El proceso técnico, que parte de un “ruido” aleatorio (como un lienzo en blanco digital) y lo refina progresivamente a través de miles de pasos para que coincida con la descripción textual, asegura que cada imagen generada sea, a nivel de archivo, única e irrepetible. En este sentido, el arte por IA produce singularidades infinitas.

Aquí reside la paradoja central: si la unicidad era un pilar del aura, el arte por IA genera una unicidad devaluada por su propia abundancia. Es una singularidad sin escasez, un oxímoron cultural. Esta condición se asemeja a lo que Jean Baudrillard (1994) describió como la tercera orden del simulacro: un modelo que genera una “hiperrealidad” sin referencia a ninguna realidad original. Si la primera orden era la copia fiel (un mapa de un territorio) y la segunda era la copia que enmascaraba la ausencia de un original (un mapa de un territorio que ya no existe), la tercera es el mapa que precede y genera el territorio. El arte por IA opera en esta tercera orden: el modelo de IA no copia el mundo, genera instancias de un mundo posible que nunca existió. Las imágenes de IA no son representaciones; son simulaciones.

Al carecer de un anclaje a un “aquí y ahora” tangible, parecen confirmar, en un grado aún más radical, la pérdida del aura benjaminiana. Estamos ante la posibilidad de una reproducibilidad

infinita no de la copia, sino del “original” mismo. Este fenómeno se enmarca en lo que se ha denominado “post-fotografía”, un paradigma donde la imagen ya no es un registro del pasado, sino una simulación de lo posible (Zylinska, 2020). La fotografía tradicional, a pesar de su potencial para la manipulación, mantenía un vínculo indicial con la realidad; algo tuvo que estar frente a la cámara. La imagen generativa rompe este vínculo por completo, erosionando aún más la confianza en la imagen como testigo de lo real, una preocupación ya presente en los escritos de Susan Sontag (2005) sobre la fotografía tradicional. La imagen sintética no miente sobre la realidad; directamente la inventa, llevando la crisis de la representación a su conclusión lógica.

## ***LA BÚSQUEDA DEL FANTASMA EN LA MÁQUINA: EL NUEVO ROL DEL ARTISTA***

Si la imagen en sí misma es un producto algorítmico singular pero abundante, ¿dónde reside la autoría y la intención artística? La respuesta nos obliga a desplazar la mirada del producto final al proceso creativo, un gesto que recuerda al arte conceptual de los años sesenta. El rol del artista muta de un artesano (centrado en el dominio de la técnica manual) a un “pastor de algoritmos” (Hertzmann, 2020) o un curador conceptual. La práctica artística ya no se centra en el gesto físico, sino en una serie de acciones inmateriales: la investigación, la conceptualización, la curación de datos y, de manera crucial, el dominio del lenguaje a través de la “ingeniería de prompts”.

Este nuevo rol se inserta en un “campo de producción cultural” emergente, en términos de Pierre Bourdieu (1993). Dentro de este campo, el “capital simbólico” ya no se acumula a través de la destreza manual exhibida en una obra, sino a través de la capacidad de dialogar con la máquina de formas novedosas. El habitus del artista de IA se constituye en la intuición para prever cómo el lenguaje se traducirá en imagen, en la paciencia para iterar cientos de veces, y en la sensibilidad para reconocer un resultado estéticamente valioso entre el ruido. La *illusio*, las reglas del juego aceptadas por los participantes, valorar la originalidad del concepto, la complejidad del prompt y la coherencia de un cuerpo de obra. El valor de un “artista de IA” no reside en su capacidad para generar una imagen bella, sino en su habilidad para desarrollar un estilo reconocible, una voz conceptual que trascienda la aleatoriedad del software.

Este proceso puede entenderse como un acto de deconstrucción. El artista de IA no crea *ex nihilo*, sino que deconstruye el lenguaje y la cultura visual existente para recomponerlos a través del filtro algorítmico. Debe conocer los sesgos del modelo, las estéticas predominantes en su set de datos, para poder subvertirlas o utilizarlas a su favor. Es un acto de creación que es simultáneamente un acto de crítica cultural, un juego con el vasto archivo de imágenes con el que la máquina fue entrenada. Como profetizó Marshall McLuhan (1994), el medio es el mensaje. En el arte por IA, el medio no es solo el software, sino el proceso de interacción mismo, un performance donde el artista dirige a un colaborador no-humano, cuya naturaleza sigue siendo un misterio.

## *EL AURA SINTÉTICA: PROMPT, PROCESO Y PROCEDENCIA*

Proponemos que de esta nueva práctica emerge un aura sintética, una cualidad que dota de valor y unicidad a la obra de arte por IA. Esta aura no es intrínseca al archivo digital, sino que se construye a partir de una trinidad de factores extrínsecos que, en conjunto, restablecen una forma de autenticidad y lejanía en el ámbito digital.

El prompt (la intención lingüística): la instrucción textual se convierte en un artefacto cultural y una firma conceptual. Un prompt ingenioso, poético o conceptualmente complejo es la nueva “pincelada” del artista. Revela una intención, una cultura visual y una sensibilidad. La singularidad ya no está solo en la imagen resultante, sino en la idea original que la invocó. El prompt es el testamento de la intervención humana, la prueba de que la imagen no es un mero accidente algorítmico, sino el resultado de una visión. En este sentido, el prompt es el nuevo “original” inmaterial, cuya copia es la imagen generada. Es el punto de anclaje de la intención artística.

El proceso (la colaboración posthumana): la opacidad del funcionamiento interno de las redes neuronales –el llamado problema de la “caja negra”– genera una nueva mística. Como describe N. Katherine Hayles (1999) en su análisis de la condición posthumana, nuestra era se define por la co-evolución con sistemas inteligentes que no comprendemos del todo. El artista de IA trabaja con uno de estos sistemas, introduciendo un elemento de azar, sorpresa y co-creación. Esta colaboración con un “otro” no-humano dota al proceso de un carácter ritualístico, una fuente de la nueva aura. El artista no ejerce un control total, sino que guía y es guiado por la máquina, cuestionando las

nociones tradicionales de agencia y autoría. Este proceso resuena con la crítica de Martin Heidegger (1977) a la tecnología como un simple instrumento; la IA no es un martillo, es un interlocutor cuyo “modo de desocultar” la realidad es ajeno al nuestro, y es en la negociación con esa alteridad donde surge el acto creativo.

La procedencia (la construcción narrativa): en un entorno de infinita abundancia visual, la narrativa y la reputación del creador se vuelven fundamentales. La procedencia de la obra ya no es su historia física, sino la historia conceptual construida por el artista. Su capacidad para curar (seleccionar una imagen entre miles de generaciones), contextualizar (integrarla en un proyecto con un discurso coherente) y presentar su trabajo es lo que finalmente distingue una imagen de IA con valor artístico de una simple ilustración generada automáticamente. Artistas como Refik Anadol, por ejemplo, no venden simplemente imágenes; venden un concepto, una investigación sobre la memoria, los datos y la arquitectura, donde la IA es una herramienta para visualizar lo invisible. Su obra *Machine Hallucinations* no es aurática por una sola imagen, sino por la escala monumental de la instalación, la complejidad del dataset (millones de imágenes de la naturaleza) y la narrativa sobre una posible “conciencia” de la máquina. Es la firma del artista, no en el lienzo, sino en el cuerpo total de su trabajo y en la narrativa que lo enmarca, lo que le confiere valor y, por ende, una nueva forma de aura (Zylinska, 2020).

En última instancia, el aura sintética representa un cambio fundamental: mientras que el aura de Benjamin se basaba en el pasado del objeto (su historia, su tradición), el aura sintética se basa en el presente performativo de su creación y en el futuro de su interpretación. El valor ya no emana de la pregunta “¿de dónde viene esto?”, sino de la pregunta “¿cómo se hizo esto y qué significa?”. Es un tránsito de una estética de la autenticidad material a una estética de la autenticidad conceptual.

## CONCLUSIÓN

El arte generado por inteligencia artificial no representa la muerte definitiva del aura, sino su más reciente y radical transformación. Walter Benjamin nos enseñó que la tecnología no solo reproduce el arte, sino que altera fundamentalmente nuestra percepción de él, desplazando su función social

y su valor. La IA desmaterializa la obra, pero no elimina la necesidad humana de buscar en ella una conexión con una conciencia creadora, una intención y una historia.

El aura sintética es la manifestación de esa búsqueda en el siglo XXI. Es un valor que no reside en la materia, sino en la información; no en el objeto, sino en el concepto; no en la mano, sino en la palabra y la intención. Al desplazar el foco del producto al proceso, el arte por IA nos obliga a redefinir la autoría, la creatividad y la originalidad. Lejos de volver obsoleto a Benjamin, este nuevo paradigma demuestra la asombrosa vigencia de su pensamiento dialéctico, confirmando que cada revolución tecnológica nos fuerza a preguntar de nuevo: ¿qué es una obra de arte y dónde reside su poder?

La respuesta, parece ser, sigue estando en la singularidad, aunque ahora se trate de la singularidad de un diálogo entre la mente humana y su más compleja creación. Las implicaciones para el futuro del arte son profundas: el mercado deberá aprender a valorar procesos inmateriales, los museos a exhibir obras que son a la vez estáticas y performativas, y la educación artística a enseñar no solo la técnica, sino el arte de la conversación conceptual con sistemas no-humanos. Sin embargo, este nuevo paradigma también nos impone una responsabilidad crítica.

No obstante, esta mutación hacia lo sintético conlleva el riesgo inherente de una corrupción de la autenticidad. Si la autenticidad benjaminiana se basaba en el testimonio histórico del objeto, la autenticidad en la era de la IA corre el riesgo de ser suplantada por una “verosimilitud automatizada”. En este escenario, tanto en la producción artística como en la científica, la facilidad de generación puede derivar en una erosión del rigor intelectual, donde el proceso —que aquí hemos defendido como fuente de aura— se vea reducido a un mero trámite algorítmico carente de una verdadera intención humana. El peligro no es solo que la máquina imite al hombre, sino que el hombre, seducido por la eficiencia de la IA, renuncie a su rol crítico, permitiendo que la “verdad” de la obra sea sustituida por una simulación estética vacía de contenido y ética.

Los debates sobre los derechos de autor de los datos de entrenamiento, la potencial devaluación del trabajo de artistas humanos no tecnológicos y los sesgos inherentes a los algoritmos no son cuestiones secundarias, sino centrales para el desarrollo ético de este nuevo campo artístico. La tensión entre la aparente democratización (cualquiera puede crear) y la precarización (el valor

del trabajo artístico se diluye) es una contradicción que definirá la próxima década. El aura no ha muerto; simplemente ha aprendido un nuevo lenguaje, uno que estamos obligados a aprender, criticar y dar forma conscientemente.

## REFERENCIAS

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation* (S. F. Glaser, Trans.). University of Michigan Press. <https://dn720006.ca.archive.org/0/items/ baudrillard.-1970.-the-consumer-society/Baudrillard.1981.Simulacra-and-Simulation.pdf>

Benjamin, W. (2008). *The work of art in the age of its technological reproducibility, and other writings on media* (M. W. Jennings, T. R. Doherty, & E. F. N. Jephcott, Eds. & Trans.). Belknap Press of Harvard University Press. <https://archive.org/details/workofartinageof0000benj>

Bourdieu, P. (1993). *The field of cultural production: Essays on art and literature*. Columbia University Press. <https://share.google/GY6fuoH7i8RWCpV3f>

Epstein, Z., Hertzmann, A., Akten, M., Farid, H., Imprescia, C., Feynman, R., ... & Russakovsky, O. (2023). Art and the science of generative AI. *Science*, 380(6650), 1110-1111. <https://arxiv.org/pdf/2306.04141>

Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. University of Chicago Press. [https://monoskop.org/images/5/50/Hayles\\_N\\_Katherine\\_How\\_We\\_Became\\_Posthuman\\_Virtual\\_Bodies\\_in\\_Cybernetics\\_Literature\\_and\\_Informatics.pdf](https://monoskop.org/images/5/50/Hayles_N_Katherine_How_We_Became_Posthuman_Virtual_Bodies_in_Cybernetics_Literature_and_Informatics.pdf)

Heidegger, M. (1977). *The question concerning technology, and other essays* (W. Lovitt, Trans.). Garland Publishing. [https://monoskop.org/images/4/44/Heidegger\\_Martin\\_The\\_Question\\_Concerning\\_Technology\\_and\\_Other\\_Essays.pdf](https://monoskop.org/images/4/44/Heidegger_Martin_The_Question_Concerning_Technology_and_Other_Essays.pdf)

Hertzmann, A. (2020). Can computers create art? *Arts*, 9(4), 1-20. <https://arxiv.org/pdf/1801.04486>

Manovich, L. (1994). Paradoxes of Digital Photography. *Photography After Photography* (1995). [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36006757/02\\_article\\_1994libre.pdf?1419011558=&responsecontentdisposition=inline%3B+filename%3DParadoxes\\_of\\_Digital\\_Photography.pdf&Expires=1757886061&Signature=gcRuDgRusqjVl3R0SB7nXH12geWZmiuLbaYW8UdE1MPLoFote1sSlxH7PAsblt9jaZUTxOe0o80wk3opwooc4gzFpnNHCuG726vgNiTcB5xIBNmSPhvpL~KxxhuEcEolrQsCduV6gC2DZwva0wMxbSVsyu1qslAXuTJ~31tvmWTqQ2CqFazlTI7Yh0hg5BgUnhe0EjvkFTWw](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36006757/02_article_1994libre.pdf?1419011558=&responsecontentdisposition=inline%3B+filename%3DParadoxes_of_Digital_Photography.pdf&Expires=1757886061&Signature=gcRuDgRusqjVl3R0SB7nXH12geWZmiuLbaYW8UdE1MPLoFote1sSlxH7PAsblt9jaZUTxOe0o80wk3opwooc4gzFpnNHCuG726vgNiTcB5xIBNmSPhvpL~KxxhuEcEolrQsCduV6gC2DZwva0wMxbSVsyu1qslAXuTJ~31tvmWTqQ2CqFazlTI7Yh0hg5BgUnhe0EjvkFTWw)

uqngBuJobjVJPTSHyvqol2S4AIIFQgCwvKKCojrQxY3djU5raqwKXOXhMx40mG4M8WERvOaIV~9p  
9cJ6DTDF5~Ihp81PMDH7EkHC8tMKRFt7I2OKOLnIQF1JLqjvVRyf0~fzw\_\_&KeyPairId=APKAJLOHF  
5GGSLRBV4ZA

Manovich, L. (2020). *AI aesthetics*. Strelka Press.  
[https://monoskop.org/images/6/66/Manovich\\_Lev\\_AI\\_Aesthetics\\_2018.pdf](https://monoskop.org/images/6/66/Manovich_Lev_AI_Aesthetics_2018.pdf)

McLuhan, M. (1994). *Understanding media: The extensions of man*. MIT Press.  
<https://designopendata.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/understanding-media-mcluhan.pdf>

Miranda, E. R. (2022). The aesthetic challenges of composing music with creative AI. *Arts*,  
<https://pearl.plymouth.ac.uk/cgi/viewcontent.cgi?article=1084&context=ada-research>

Sontag, S. (2005). *On photography*.  
[https://monoskop.org/images/7/77/Sontag\\_Susan\\_Sobre\\_la\\_fotografia.pdf](https://monoskop.org/images/7/77/Sontag_Susan_Sobre_la_fotografia.pdf)

Zylinska, J. (2020). *AI art: Machine visions and warped dreams*. Open Humanities Press  
[https://openhumanitiespress.org/books/download/Zylinska\\_2020\\_AI-Art.pdf](https://openhumanitiespress.org/books/download/Zylinska_2020_AI-Art.pdf)