



10.26807/cav.v11i21.665

TEMAS DEL ARTE

LOS IMAGINARIOS CROMÁTICOS DE BRADBURY Y ROTHKO. UN EJERCICIO DE FICCIÓN RETROFUTURISTA CON IA

**The Chromatic Imaginaries of Bradbury and Rothko:
A Retrofuturistic Fiction Exercise with AI**

Clarisa Menteguiaga

ISSN (e): 2477-9199

Fecha de recepción: 25/08/25

Fecha de aceptación: 21/11/25

Menteguiaga, C. *Los imaginarios cromáticos de Bradbury y Rothko. : Un ejercicio de ficción retrofuturista con IA.* Index, Revista De Arte contemporáneo, 11(21). <https://doi.org/10.26807/cav.v11i21.665>

Resumen:

Diversos autores de ciencia ficción han imaginado futuros distópicos, interplanetarios y tecnológicos. Ray Bradbury, sin embargo, destaca por su lenguaje poético y sensorial, capaz de generar imágenes atmosféricas a través de descripciones que apelan a los sentidos. Este trabajo analiza cuatro de sus relatos desde una perspectiva cromática, sensorial y abstracta. Mark Rothko exploró el color como un lenguaje directo para el espíritu, capaz de trascender el intelecto y conectar con las emociones mediante composiciones cromáticamente simbólicas. Inspirados por ambos creadores, se desarrollaron propuestas visuales que traducen la atmósfera y sensaciones de cada historia, utilizando herramientas de inteligencia artificial: emblema de la tecnología imaginada por Bradbury y de su impacto en la vida contemporánea. El resultado puede ser cuestionado por su legitimidad o autoría, pero se sostiene en la experimentación, la osadía y la improbable conjunción de sensibilidades.

Palabras clave:

ciencia ficción, color, emocionalidad, inteligencia artificial, literatura y pintura

Abstract:

Various science fiction authors have imagined dystopian, interplanetary, and technological futures. Ray Bradbury, however, stands out for his poetic and sensorial language, capable of creating atmospheric imagery through descriptions that appeal to the senses. This work analyzes four of his stories from a chromatic, sensory, and abstract perspective. Mark Rothko explored color as a direct language for the spirit, capable of transcending the intellect and connecting with human emotions through chromatically symbolic compositions. Inspired by both creators, visual proposals were developed to translate the atmosphere and sensations of each story, using artificial intelligence tools—an emblem of the technology imagined by Bradbury and its impact on contemporary life. The result may be questioned in terms of legitimacy or authorship, yet it stands on experimentation, boldness, and the improbable convergence of sensibilities.

Key Words:

science fiction, color, emotionality, artificial intelligence, literature, painting

Biografía:

Clarisa Menteguiaga (Buenos Aires 1977) Candidata a Doctora en Artes por la Universidad Politécnica de Valencia, Magíster en Artes Visuales por la Universidad Católica de Chile y Diseñadora por la Universidad de Buenos Aires. Posee postgrados en Fotografía (Universidad de Chile), Grabado (UC) y actualmente cursa un Postgrado en Biología Marina en la UPE, España. Reside en Santiago de Chile desde 2002, su trabajo aborda temas medioambientales, conservación de especies, Antropoceno, contaminación y maltrato animal. Produce obra en grabado, fotografía, objetos e instalaciones, explorando la combinación de técnicas y materiales. Es docente universitaria desde 2012 y actualmente Docente Investigadora en la Universidad Finis Terrae, docente adjunta en FAU y profesora invitada UC, donde coordina el Diplomado en Ilustración. Ha recibido numerosos premios, entre ellos el Latin American Design Award (2021), a! Diseño México (2020), ChileDiseño (2017) y el Clap Argentina (2017), además de distinciones en Argentina y Chile. Código de identificación [ORCID: 0000-0001-6789-561X](https://orcid.org/0000-0001-6789-561X)

Introducción

Mark Rothko fue un artista abstracto del siglo XX que trabajó con grandes campos de color difuminados en la tela. La simplicidad el uso de simbolismos cromáticos, posicionan a su pintura en un nivel de austeridad estilística extrema. El autor buscó llevar a los espectadores a “Una sensación de intimidad, asombro, una trascendencia del individuo y una sensación de lo desconocido” (Rothko) según se lo cita en el medio majankja. in (2017). Un “Rothko” es una atmósfera: alegría, tensión, energía, nostalgia, artificialidad, calma, locura, pasión o quietud.

Por su parte, Bradbury nos habló de pantallas gigantes que representaban realidades alternativas, de viajes espaciales, de identidades duplicadas, de la pérdida del conocimiento de los libros, entre otros numerosos temas. La obra explora, con una prosa poética y evocadora, las tensiones entre el progreso tecnológico y la fragilidad humana, advirtiendo sobre los riesgos de la deshumanización, la censura y el control social. En sus relatos, la tecnología aparece como una fuerza ambivalente: capaz de maravillar y de destruir, de acercarnos a nuevos mundos o de encerrarnos en prisiones invisibles. La nostalgia por la infancia, la memoria y la vida en comunidades pequeñas se entrelaza con escenarios fantásticos —desde Marte hasta habitaciones virtuales— que funcionan como espejos críticos de nuestra realidad. La naturaleza y el universo no humano, siempre presentes, actúan como recordatorio de que la vida persiste más allá de nosotros, mientras que el espacio exterior se convierte en un territorio poético donde proyectar nuestros sueños y temores más profundos.

Ambos autores tienen en común la sensibilidad en el modo de habitar el tiempo y el espacio que proponen, también la tensión entre lo íntimo y lo vasto, entre lo individual y lo colectivo. Tanto Rothko como Bradbury

logran trascender lo local para convertirlo en materia universal, sin perder la raíz geográfica y cultural que nutre su mirada. Vincular ambos mundos creativos —el literario de Ray Bradbury y el pictórico de Mark Rothko— es parte de reconocer que, aunque trabajen en lenguajes distintos, ambos construyen universos sensoriales que apelan de forma directa a la emoción antes que a la razón. En Bradbury, la palabra no solo describe, sino que evoca una temperatura emocional concreta. Su prosa está impregnada de imágenes cromáticas, de texturas atmosféricas y de climas sensoriales que invitan a traducir lo narrativo en lo visual. Rothko, por otro lado, buscaba que sus campos de color no fueran vistos como meros planos, sino como espacios de inmersión emocional, donde el espectador quedara envuelto por una vibración cromática capaz de provocar recogimiento, inquietud o euforia. Su pintura no narra, pero transmite sentires; no describe mundos concretos, pero condensa climas psicológicos atemporales. El cruce entre ambos artistas se da en la manera en que manejan lo atmosférico: Bradbury lo hace con palabras que parecen teñir el aire de un relato, y Rothko con veladuras de pigmento que parecen expandirse más allá del lienzo. Ambos comprenden que la cromática y clima —ya sea visual o verbal— puede ser portadora de narrativas emocionales sin necesidad de un argumento explícito. En este sentido, imaginar *Fahrenheit 451* (1953) como una secuencia de bloques visuales incandescentes, o *La pradera* (1951) como franjas de tonos terrosos y de calor abrazador, no es un simple ejercicio estético, sino una forma de traducir la experiencia emocional del texto a un lenguaje plástico que dialoga con la misma intensidad que la lectura original.

La inteligencia artificial ha llegado en forma avasallante en todos los ámbitos de nuestra vida, como tantos presagios que los autores nos han presentado tempranamente. En la ciencia ficción del siglo XX, varias obras anticiparon con notable lucidez los dilemas que traería la inteligencia artificial. Philip K. Dick, en *Do Androids Dream of Electric Sheep?*¹ (1968), exploró la difusa frontera entre lo humano y lo artificial mediante androides casi idénticos a las personas, cuestionando la autenticidad de las emociones y la empatía; obra que inspiraría la icónica película *Blade Runner* (1982). En el mismo año de la obra de Dick, 1968, Arthur C. Clarke y Stanley Kubrick dieron vida a HAL 9000 en *2001: A Space Odyssey*², la IA más célebre del género, cuyo comportamiento autónomo y persuasivo encarna el temor a una máquina pueda entrar en conflicto con la supervivencia humana.

Poner en diálogo la narrativa sensorial de Bradbury, las composiciones emocionales de Rothko y la lucidez artificial de la IA surge como una forma de fusionar la evocación poética de la palabra, la intensidad silenciosa del color y la capacidad analítica de las máquinas, configurando un territorio híbrido donde arte, literatura y tecnología se entrelazan para ampliar las posibilidades de percepción y reflexión sobre lo humano y lo no humano. Se utilizó el ChatGpt mediante *prompts* simples como “Generar una imagen que represente el texto *Crónicas Marcianas* al estilo del pintor Rothko”. Las imágenes resultantes son muy elocuentes, hay en ellas citas a aspectos de las historias, pero también hay una poética que la IA fue capaz de generar y esa poética se nutre de todas las poéticas humana y no humanas con las cuales fue entrenada. Están presentes la teoría del color y los simbolismos cromáticos que los seres humanos

compartimos. También se solicitaron a la IA textos explicativos de las imágenes resultantes y frases que podrían haber dicho los autores pero no lo hicieron. Este ejercicio plantea posibilidades que nunca serán posibles en la vida real.

Las obras de Bradbury y sus universos visuales

Crónicas marcianas (1950)

Esta obra aborda historias relacionadas a un suceso decisivo: la llegada del hombre a Marte. Ray Bradbury tiñó estos relatos de una nostalgia omnipresente que permea las imágenes sensoriales que sus textos crean en nuestros imaginarios. A través de historias que mezclan ciencia ficción, poesía y crítica social, Bradbury explora temas como el colonialismo, la nostalgia, la fragilidad de la civilización y el choque cultural entre los terrícolas y los marcianos, narra desde las primeras expediciones hasta la decadencia y el abandono del planeta. El autor utiliza Marte como un espejo para reflexionar sobre la condición humana, mostrando cómo los miedos, las esperanzas y los errores de la Tierra se trasladan inevitablemente (figura 1).

Atmósfera marciana y futurista:
Tomé en cuenta la ambientación del planeta Marte, con tonos rojizos, naranjas y ocre, para evocar el paisaje desértico y árido que Bradbury describe. Estos colores transmiten la sensación de otro mundo, seco y vasto. Sensación de soledad y misterio:
Crónicas Marcianas está cargado de una melancolía y una atmósfera de aislamiento, [...] busqué que la imagen reflejara ese sentimiento mediante composiciones abiertas, espacios vacíos... (IA, 2025)

1 ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?

2 Odisea del espacio.



Figura 1. *Crónicas marcianas* (2025). Imagen generada por IA.

El hombre ilustrado (1951)

La historia que presenta a un viajero que conoce a un hombre cubierto de tatuajes realizados por una enigmática mujer que proviene del futuro. Estas ilustraciones no son estáticas, se mueven y narran historias completas, como si fueran ventanas vivas a otros mundos. Cada imagen despliega un relato diferente, pero hay una que aún no ha aparecido y que muestra, inevitablemente, el destino del propio observador. El cuento se convierte así en una meditación sobre la predestinación, el poder narrativo de las imágenes y la inquietud que provoca conocer un futuro que no puede alterarse (figura 2).

Ese cuento es más íntimo, nocturno y cargado de misterio, con el narrador y el hombre tatuado conversando bajo las estrellas, y con la amenaza de que las imágenes de su piel muestren el futuro [...] 1. Cielo profundo y nocturno. Azul muy oscuro casi negro: la noche estrellada del campamento,

con un fondo que transmite silencio y amplitud cósmica. 2. Tensión latente, Rojo oscuro / borgoña: la inquietud ante las figuras que cobran vida en la piel, la amenaza sutil, la carga emocional que atraviesa la escena. 3. Luz de hoguera o atardecer moribundo. Ámbar cálido: un destello cálido y tenue que ilumina parcialmente al hombre ilustrado y al narrador, casi como un último sol o el reflejo de brasas. (IA, 2025)

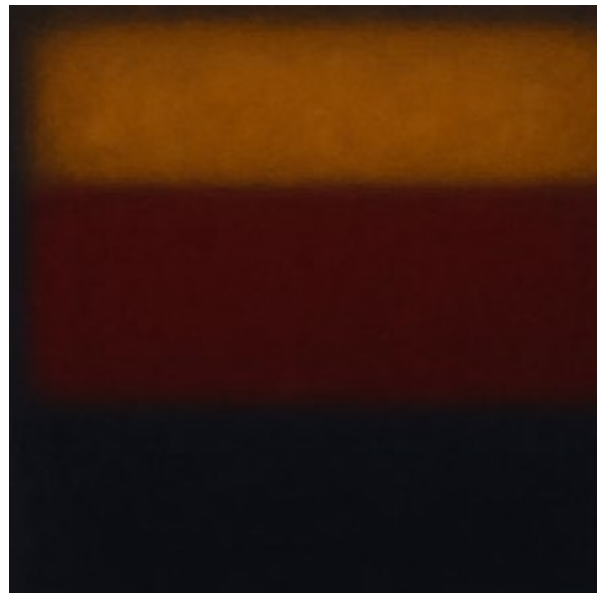


Figura 2. *El hombre ilustrado* (2025). Imagen generada por IA.

Fahrenheit 451 (1953)

Esta novela relata un contexto en el cual los libros están prohibidos y son quemados. Es una novela distópica que narra la historia de Guy Montag, un bombero en una sociedad futura donde los libros están prohibidos y su trabajo consiste en quemarlos. La población vive alienada por pantallas gigantes y entretenimiento superficial, mientras el pensamiento crítico es reprimido. Montag, inicialmente conforme con su labor, comienza a cuestionar el sistema. Su despertar lo lleva a ocultar y leer libros, lo que lo convierte en un fugitivo

perseguido por las autoridades. Es una reflexión sobre la censura, el control social y el poder transformador de las ideas (figura 3).

Para Fahrenheit 451 en clave Rothko, la paleta puede partir de las sensaciones centrales de la novela: el fuego como destrucción y purga, el calor opresivo, y el contraste con la oscuridad de la censura y el vacío emocional. 1. Calor abrasador. Rojo anaranjado intenso: las llamas que devoran libros, el corazón ardiente de la historia. 2. Brillo incandescente. Amarillo-dorado fuerte: el resplandor del fuego, pero también la chispa de la curiosidad y la rebelión intelectual. 3. Sombra sofocante. Negro ahumado / gris carbón: el vacío de la sociedad controlada, la noche tras los incendios, la opresión y la pérdida. (IA, 2025)



Figura 3. *Fahrenheit* (2025). Imagen generada por IA.

La pradera (1951)

La historia se centra en una familia que vive en una casa futurista con una habitación virtual, que puede crear ambientes hiperrealistas basados en los pensamientos y deseos de los niños. Los niños crean una simulación de una sabana africana, donde aparecen leones amenazantes. A medida que la historia avanza, la tecnología que debería facilitar la vida familiar se vuelve peligrosa, reflejando temas de dependencia tecnológica, la alienación y la ruptura del vínculo familiar. Bradbury plantea una crítica sobre cómo la tecnología puede deshumanizar y desplazar la autoridad y los valores tradicionales, generando consecuencias trágicas (figura 4).

Rojo intenso y cálido: Representa la violencia latente y el peligro que acecha en la pradera virtual. En el cuento, el espacio simula la sabana africana donde acechan los leones, y la amenaza sanguinaria es un tema central. El rojo puede evocar la tensión emocional y la sangre, tanto real como metafórica, que se asocia con la trama. Naranja y amarillo quemado: Evoca el calor abrasador del sol africano y la atmósfera seca y opresiva de la sabana. También puede simbolizar la inquietud y la ansiedad que los personajes sienten al enfrentarse con ese espacio virtual y sus temores. Negro o marrón oscuro: Para introducir la sombra, el misterio y el miedo latente, el color oscuro representa la presencia de los leones y la muerte que acecha. (IA, 2025)



Figura 4. *La pradera* (2025). Imagen generada por IA.

El resultado de las imágenes generadas por la IA es de avasalladora nostalgia, una soledad futura de aquello que se perderá, el ejercicio vincula el pasado y futuro, en una narrativa ficcionada que es disparadora de sensaciones independientemente de su creador no humano. Ray Bradbury nunca dijo “Los atardeceres se desangran en tonos de fuego y carmesí, mientras el cielo pinta en suspiros las promesas que el día no alcanzó a cumplir” (IA, 2025) pero bien podría haberlo hecho, porque esos son sus colores y su poesía. Rothko podría haber respondido “El color no es solo superficie, es un umbral hacia lo intangible, un susurro silencioso que despierta el alma en su contemplación” (IA, 2025), pero tampoco lo hizo.

Donna Haraway es una ferviente defensora de ficcionar para crear realidades y futuros posibles, fusionando tecnología y recursos humanos. Haraway suele cuestionar las fronteras rígidas entre naturaleza y cultura, humano y máquina, realidad y ficción. En su famoso ensayo *A Cyborg Manifesto* (1985) propone la figura del ciborg como un ser híbrido, fronterizo y disruptor de las dicotomías tradicionales. Ficcinar a dos

figuras emblemáticas —un pintor abstracto como Rothko y un escritor visionario de ciencia ficción como Bradbury— podría entenderse como un ejercicio que rompe las barreras entre disciplinas, géneros y formas de conocimiento. Haraway probablemente valoraría esta hibridación como una forma de crear nuevos relatos, nuevas maneras de imaginar el mundo y nuestras relaciones con él. Además, podría ser visto como un acto que desafía las nociones fijas de autoría, identidad y autenticidad, alineándose con su interés en las identidades fragmentadas, situadas y en constante devenir.

Desde la perspectiva posthumanista de Rosi Braidotti, ficcionar a Rothko y Bradbury podría representar un acto de hibridación y nomadismo epistemológico que desafía las identidades fijas y las fronteras tradicionales entre autor, obra y audiencia. Al recrear y resignificar estas figuras, se desplaza la idea de un sujeto autónomo y cerrado para dar paso a una subjetividad dinámica, situada y en constante transformación, que incorpora lo cultural, lo tecnológico y lo no humano. Este gesto creativo no solo abre nuevas posibilidades para pensar la relación entre arte, tecnología y naturaleza, sino que también está alineado con una ética ecofeminista que cuestiona el antropocentrismo y reivindica la interconexión de los seres. En este sentido, ficcionar a Rothko y Bradbury es un ejercicio que amplía las fronteras del conocimiento y la identidad, en sintonía con la propuesta filosófica de Braidotti de descentrar al sujeto y explorar nuevas formas de resistencia y reexistencia.

La IA (2025) declara que para generar las imágenes se basó en:

Teoría del color emocional y simbólica:

Rothko entendía el color como un vehículo para expresar emociones profundas y universales, más que como un elemento decorativo. Por eso, en las imágenes inspiradas en Bradbury, los colores se eligieron buscando evocar sentimientos ligados a los temas del cuento (como la nostalgia, el peligro, la incertidumbre o la calidez de lo familiar).

Contraste cromático y vibración:

Para crear tensión y profundidad visual, se usaron combinaciones de colores complementarios o cercanos en el círculo cromático, generando un efecto de vibración y energía sutil. Esto busca reflejar las emociones intensas y los ambientes cargados que aparecen en los relatos de Bradbury.

Saturación y luminosidad para el ambiente:

La variación en saturación y brillo de los campos de color ayuda a definir atmósferas específicas. Por ejemplo, tonos más oscuros y apagados para momentos de amenaza o melancolía, y colores más cálidos y saturados para escenas de esperanza o conexión.

No dista de lo que pensaría un humano. La inteligencia artificial, al aplicar teorías del color, análisis técnico y sensibilidad estética aprendida, pueden converger en la creación artística. Esto plantea una interesante reflexión sobre los procesos creativos: la capacidad de evocar emociones profundas y atmósferas complejas no es exclusiva de la experiencia humana, sino que

puede ser interpretada y recreada por sistemas que comprenden y aplican patrones simbólicos y emocionales. Así, la IA se convierte en un puente entre la tradición artística y las nuevas formas de exploración visual, ampliando las posibilidades de diálogo entre la literatura, la pintura y la tecnología. En última instancia, esto invita a repensar la creatividad como un fenómeno compartido, donde humanos y máquinas pueden colaborar para generar sentidos y emociones que enriquecen nuestra percepción del mundo.

Conclusiones

A nuestra vista, este ejercicio de ficción enriquece las miradas de ambos autores, los valida en un enlace improbable y maravilloso que genera lazos invisibles entre la literatura y la pintura, donde el color y la palabra se entrelazan para expandir la experiencia humana, permitiendo que lo narrativo y lo visual dialoguen en un espacio compartido de emociones y significados. Esta intersección entre las artes nos recuerda que, aunque cada disciplina posee su propio lenguaje y técnicas específicas, en el fondo todas buscan capturar y transmitir aquello que escapa a lo meramente racional: las sensaciones, las emociones, las memorias y las preguntas existenciales que nos definen como seres humanos.

En este sentido, la obra de Rothko y las historias de Bradbury convergen en su capacidad para abrirnos puertas hacia realidades internas y universales, en las que el tiempo, el espacio y la percepción se desdibujan para dar lugar a experiencias que nos invitan a reflexionar sobre nuestra condición, nuestra relación con el entorno y los otros, y el misterio inherente a la vida misma. El color en Rothko no es solo color, sino un campo de energía

emocional; la palabra en Bradbury no es solo narrativa, sino un portal hacia mundos posibles y deseos reprimidos.

Que una IA pueda releer estos códigos y recrear imágenes que dialogan con ambos universos artísticos nos invita también a pensar la creatividad, en la que la sensibilidad humana y la capacidad analítica de la máquina se complementan para generar sentidos que ni uno ni otro podría alcanzar aisladamente. Así, este puente entre Rothko y Bradbury, mediado por la IA, abre caminos hacia un futuro en el que el arte se conciba como un espacio plural y dinámico, donde la emoción, el intelecto, la tradición y la innovación conviven y se potencian mutuamente. En última instancia, este ejercicio es un recordatorio de que el arte, en cualquiera de sus formas, es una manifestación profunda de nuestra búsqueda por comprender y transformar el mundo y a nosotros mismos.

Referencias

- Benjamin, W. (2008). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (E. Mendieta, Trad.). México: Siglo XXI. (Obra original publicada en 1936)
- Braidotti, R. (2015). *Lo posthumano* (C. Hames, Trad.). España: Editorial Gedisa.
- Bradbury, R. (2019). *Crónicas marcianas* (F. Porrúa, Trad.). Minotauro. (Obra original publicada en 1950)
- Bradbury, R. (2020). *El hombre ilustrado* (F. Porrúa, Trad.). Minotauro. (Obra original publicada en 1951)
- Bradbury, R. (2019). *La pradera*. En *El hombre ilustrado* (F. Porrúa, Trad.). Minotauro. (Obra original publicada en 1951)

- Bradbury, R. (2020). *Fahrenheit 451* (A. Vázquez, Trad.). Minotauro. (Obra original publicada en 1953)
- Britannica. (2025) *Mark Rothko*. Recuperado de <https://www-britannica-com.translate.google/biography/Mark-Rothko>.
- Borges, J. L. (1998). *Ficciones*. Argentina: Editorial Emecé. (Obra original publicada entre 1944 y 1956)
- Clarke, A. C. (1968). *2001: A Space Odyssey*. Estados Unidos: New American Library.
- Dick, P. K. (2020). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*. España: Minotauro (Obra original de 1968)
- Haraway, D. J. (2000). *Manifiesto ciborg: Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. España: Ediciones Cátedra. (Obra original publicada en 1985)
- Kubrick, S. (Director). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Película]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer.
- majankja.in (2017). *Cómo entender el arte: un caso práctico de Mark Rothko*. Recuperado de https://www-mayankja-in.translate.google/blog/how-to-understand-art-a-mark-rothko-case-study?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc el 7 de agosto de 2025
- Rodríguez, J. (2021). *Rothko el color que respira*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ImMTDbgD9wY>

