

# La entrada de la IA en la *querelle* de lo falso. Una aproximación al arte generativo y al estatus de la ficción

## The entry of AI into the query of the false. An approach to generative art and the status of fiction

Jorge Luis Marzo y Roc Albalat  
BAU Centre Universitari de Disseny de Barcelona

Fecha de recepción: 4 de noviembre de 2020  
Fecha de aceptación: 29 de julio de 2021

*Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte*  
vol. 33, 2021, pp. 83-99

ISSN: 1130-5517, eISSN: 2530-3562

<https://doi.org/10.15366/anuario2021.33.004>

### RESUMEN

Los actuales sistemas de inteligencia artificial (IA) están catalizando el proceso de transformación de los regímenes de verdad que regulan difusamente la sinceridad y veracidad de los enunciados públicos. La crisis en los formatos homologados de credibilidad ha venido acompañada de un influyente relato de gobernanza matemática, en un escenario permanente de incertidumbre y volatilidad. En el ámbito de la producción artística, este proceso está siendo redirigido en busca de nuevas posibilidades de reflexión o de activación de las viejas cuitas de lo falso, lo aparente y lo probable. Paralelamente, los avances en la computación generativa cuestionan el estatus tradicional de la propia idea de ficción y de su condición estética. Aquí se verán algunos efectos de la adopción de la IA en la exploración de los regímenes de verdad y de sus instrumentos de validación.

### PALABRAS CLAVE

Inteligencia artificial. Régimen de verdad. Arte. Política cultural. Redes generativas.

### ABSTRACT

The current systems of artificial intelligence (AI) are catalysing the process of transformation of the regimes of truth that diffusely regulate the sincerity and veracity of public statements. The crisis in the standardised formats of credibility has been accompanied by an influential narrative of mathematical governance, in a permanent scenario of uncertainty and volatility. In the field of artistic production, this process is being redirected in search of new possibilities of reflection or activation of the old problems of the false, the apparent and the likely. At the same time, advances in generative computing question the traditional status of the idea of fiction itself and its aesthetic condition. Here we will see some effects of the adoption of AI in the exploration of truth regimes and their instruments of validation.

### KEY WORDS

Artificial Intelligence. Truth regime. Art. Cultural policy. Generative networks.

## Introducción

Los actuales sistemas de inteligencia artificial están protagonizando un acelerado proceso de transformación de los instrumentos de veridicción, entendiendo estos como el conjunto de dispositivos socioculturales, legales y biotécnicos que regulan la sinceridad y veracidad de los enunciados públicos, así como su implementación colectiva con valor vinculante<sup>1</sup>. La crisis en los formatos homologados de credibilidad, definida durante los últimos años mediante el término de “pos-verdad” (un lenguaje comunicacional ya no adscrito a fortalezas de sentido –verdad, veracidad, mentira o engaño– sino a nuevos modelos de apariencia como la sinceridad, la confianza o la autenticidad<sup>2</sup>), ha tenido como uno de sus efectos más sobresalientes el surgimiento de una serie de discursos amalgamados en torno a modelos matemáticos que se ofrecen como soluciones radicalmente objetivas de gobernanza en un marco permanente de incertidumbre y volatilidad.

Frente a las dinámicas centrífugas que parecen sucederse al “abandono de lo real” (la sustitución de lo factual por lo posible) y la rápida promoción y competencia industrial de los lenguajes subjetivos del deseo, la inteligencia artificial se propone, entre amplios círculos económicos, industriales y científicos, como la piedra angular de una nueva arquitectura centrípeta de referencia capaz de gestionar neutra y desapasionadamente la realidad factual a través de la minería masiva de datos y de su inferencia en patrones, modelos y predicciones. La aplicación de estos modelos computacionales es ya generalizada en vastos órdenes de la industria política, científica, económica e informativa, impregnados de un fuerte espíritu anti-teórico derivado de las sospechas de la nueva economía de datos sobre la función de las ciencias sociales y de las humanidades en la gestión de los imaginarios culturales.

En el ámbito de la economía cultural, los efectos de su implementación también se empiezan a notar. Más allá de programas de gestión comercial de contenidos y audiencias, el uso de la inteligencia artificial como medio de expresión por parte de la industria cultural y de los artistas ha despertado un gran interés y debate público, que también concita una nueva *querelle* sobre el estatus de la ficción, de la que nos vamos a ocupar aquí. Los recientes avances en redes neuronales artificiales, con su triple capacidad de presentar ilusiones indiferenciables de los estímulos no simulados, de producir efectos de realidad con evidentes repercusiones de competencia pública, y de inferir y prescribir formas pasadas y futuras de producción, de recepción y de indexación, suponen una actualización radical –acaso superación– de algunos de los fenómenos centrales de la producción cultural posmoderna, ya sea audiovisual o literaria. Con este objetivo se analizarán obras vinculadas al arte generativo que pertenece a la rama más actual de la inteligencia artificial, centrada en el aprendizaje automático o *machine learning*. En dichas obras, el aprendizaje o entrenamiento constituye el modo de indicar a la máquina qué tipo de resultados son deseados: mediante un masivo corpus de imágenes (o textos) las arquitecturas algorítmicas de la máquina adquieren autonomía para predecir y producir las tareas indicadas. En cada caso, el entrenamiento está orientado a generar una imagen o un texto de unas determinadas características.

En las próximas páginas, y a través de diversa casuística, se analiza este proceso por el cual la acelerada flexibilidad de los límites entre ficción y factualidad producida por masivas herramientas de programación inteligente conduce a nuevos retos y horizontes en el ámbito de la producción creativa, emplazando a esta en una encrucijada en la que tiene la oportunidad emergente de convertirse en una actriz relevante en el necesario debate sobre los instrumentos de validación existentes en los actuales regímenes de credibilidad.

---

<sup>1</sup> Dado que nuestro interés en este texto es explorar el efecto de la IA en los mecanismos de veridicción de los enunciados creativos, utilizaremos indistintamente los términos “régimen de credibilidad” y “régimen de verdad”, aun entendiendo que el primero define una fenomenología instrumental y lingüística, mientras el segundo la amplía al dominio de la filosofía metafísica. En este sentido, nos guiamos por los principios de veridicción fijados por Michel Foucault y Algirdas Greimas, autores citados a lo largo del texto, que señalan la dificultad de establecer conclusiones diferenciadas en el empleo procedimental de ambos conceptos. En resumen, al ocuparnos de las tecnologías de veridicción, entramos en el dominio de los regímenes de credibilidad, cuyos efectos son estructurales en la constitución de las condiciones de verdad de cualquier discurso público.

<sup>2</sup> Para un repaso sobre la genealogía de los discursos de la posverdad, ver Jorge Luis Marzo, *La competencia de lo falso. Una historia del fake* (Madrid: Cátedra, 2018).

## El marco: los dispositivos de veridicción

La literatura reciente sobre la influencia de la falsedad, la mentira y el engaño en el sistema comunicacional actual es notablemente abundante<sup>3</sup>, especialmente en relación a una serie de factores que ya fueron conceptualizados al principio de la posmodernidad, a caballo entre la década de 1970 y 1980 y al hilo de la ruptura del marco epistemológico moderno, pero que han cobrado en la última década especial relevancia bajo criterios de causalidad técnica: el impacto de las Redes Sociales de comunicación en la esfera pública; la masiva aplicación de técnicas psicométricas en los interfaces de comunicación, que individualizan los enunciados en relación a los propios deseos (la llamada “economía de la atención”<sup>4</sup>); el progreso en las técnicas digitales de falsificación; o la influencia de las denominadas “políticas utilitaristas” de la verdad, que establecen la bondad de los enunciados en relación a la consecución de unos determinados resultados productivos.

Sin embargo, los estudios sobre la falsedad como factor de política creativa en las artes y en la literatura han suscitado un interés menos lineal. El hecho de plantear la falsedad como una actriz relevante de la producción cultural presenta el problema de los límites de los aparatos de verificación y legitimación tradicionalmente adscritos a la creación artística, vinculados al establecimiento de la autoría, la originalidad, el formato y la propiedad. De ahí que, la academia, como agente central de esos sistemas de autenticación, haya sido renuente a este tipo de estudios. Aunque tradicionalmente buena parte del debate se ha concentrado en las causas y efectos de la falsificación comercial, recientes exploraciones sobre la cuestión de lo falso han sobrepasado las estrictas categorías de lo legal, para expandirse hacia territorios de análisis y crítica de los propios regímenes de verdad. De esto se han ocupado especialmente las prácticas *fake*, o de “veroficción”, que esconden su carácter ilusorio y cuya recepción se considera factual hasta que se desvela su naturaleza ficticia. La literatura sobre la importancia de lo falso como motor creativo y político puede fácilmente trazarse en el ámbito literario, cinematográfico y finalmente plástico, por ese orden<sup>5</sup>.

Algunos aspectos centrales de esos estudios orientados hacia la producción literaria y plástica, en especial la constitución liminar del autor falsario y el estatus de su producto en los marcos de legitimidad y autoridad al uso, vuelven a ponerse sobre el tapete tras la irrupción de la computación como un nuevo actor competente en la génesis creativa y en la industria cultural. Entre estos aspectos, cabe resaltar el asunto de la autoría de una obra realizada mediante inteligencia artificial, esto es, mediante un programa que aprende y acaba siendo capaz de expresarse con autonomía; la conveniencia de explicitar su condición artificial; o la competencia de su concurso público en las mismas condiciones que los creadores humanos.

En España, este debate ya surgió a finales de los años 1980, en el marco de las primeras exposiciones sobre arte y nuevas tecnologías, que suscitaron preguntas sobre los emplazamientos estéticos, la competencia de la crítica tradicional, y la conversión de las máquinas de fuerza en ingenios de conocimiento<sup>6</sup>. Sin embargo, el reciente progreso acelerado de las tecnologías informáticas de reconocimiento, fabricación iconográfica y autogeneración emplazan la cuestión en un orden de escala distinto. Mientras décadas atrás el debate contemplaba el papel de las nuevas tecnologías en el mercado de la industria cultural, hoy parece

<sup>3</sup> Ver Lee McIntyre, *Post-Truth* (Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2018); Roberto Aparici y David García Marín, *La posverdad. Una cartografía de los medios, las redes y la política* (Barcelona: Gedisa, 2019); Matthew D’Ancona, *Posverdad: La nueva guerra en torno a la verdad y cómo combatirla* (Madrid: Alianza, 2019); Jordi Ibáñez, ed., *En la era de la posverdad* (Valencia: Calambur, 2017); Juan Jacinto Muñoz Rengel, *Una historia de la mentira* (Madrid: Alianza, 2020).

<sup>4</sup> Yves Citton, *Pour une écologie de l’attention* (Paris: Éditions du Seuil, 2014).

<sup>5</sup> Ver Joaquín Álvarez Barrientos, *El crimen de la escritura. Una historia de las falsificaciones literarias españolas* (Madrid: Abada, 2014); Alexandra Juhasz y Jesse Lerner, *F is for Phony: Fake Documentary and Truth’s Undoing* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006); Anthony Grafton, *Falsarios y críticos. Creatividad e impostura en la tradición occidental* (Barcelona: Crítica, 2001); K.K. Ruthven, *Faking Literature* (Cambridge: Cambridge University Press, 2001); Doro Wiese, *The Powers of the False. Reading, Writing, Thinking Beyond Truth and Fiction* (Evanston: Northwestern University Press, 2014); Marzo, *La competencia de lo falso*.

<sup>6</sup> Jorge Luis Marzo y Patricia Mayayo, *Arte en España (1939-2015). Ideas, prácticas, políticas* (Madrid: Cátedra, 2015), 614-20.

más encauzado al establecimiento de una suerte de ontología sobre la condición cultural misma de esos procesos, sobre su función en los nuevos paradigmas de verdad y acerca de su agencia en las mutaciones de los sistemas comunicacionales.

Algunos de los programas pioneros en el uso de la Inteligencia Artificial como forma cultural autónoma —desde el sistema ELIZA, diseñado en el MIT entre 1964 y 1966 por Joseph Weizenbaum para realizar conversaciones con humanos<sup>7</sup>, hasta *Portrait One*, la instalación interactiva de Luc Courchesne de 1990<sup>8</sup>— revelaron que el patrón principal en la interpretación de su uso no era la calidad lógica de sus resultados, sino la facilidad con la que los interlocutores humanos atribuían sentimientos humanos a la máquina. Esto es, los usuarios no emplazaban el proceso desde una óptica técnica, sino empática, o lo que es lo mismo, interpretaban la inteligencia del dispositivo desde el reconocimiento de la sinceridad, no de la veracidad. Los hechos o argumentos pasaban a un segundo plano ante la presencia de la frágil humanización de la máquina. Esta circunstancia plantea una serie de cuestiones no menores: ¿Está la (programación de la) máquina ficcionando su sinceridad para ganarse la simpatía de los usuarios? ¿Es la sinceridad un atributo inestimable para que los humanos otorguen a la máquina un estatus cultural? En resumen, ¿cómo se interpreta un enunciado aparentemente inteligente en un marco cultural, y cómo afecta su definición a la interpretación de los procesos y productos creativos?

El uso de la computación a fin de desarrollar una reflexión creativa sobre el régimen de verdad conllevó desde sus orígenes una declinación sobre las condiciones lingüísticas de todo enunciado, reflejando lo que desde los años 1970 se han venido en llamar los marcos de veridicción. Una parte importante y especialmente fructífera del análisis moderno del binomio verdad/mentira se ha conducido a través de la disección, o mejor, deconstrucción, de la relación entre veracidad y sinceridad. Ahí están los testimonios de Nietzsche, Freud, Arendt, Foucault, Derrida, Kristeva o Greimas<sup>9</sup>. Para Greimas, el “contrato de veridicción” es el dispositivo que determina en qué condiciones creemos decir la verdad o aceptamos como verdaderos los discursos ajenos. La veridicción nada dice sobre la veracidad, no cuenta qué es verdad o no, sino que describe las condiciones por las que establecemos nuestras confianzas y difidencias, habla de la sinceridad. Esta apuesta por el análisis de la veridicción en los círculos post-estructuralistas estuvo claramente orientada a oponerse a una consideración pragmatista de la verdad, la cual basa su homologación en función de la mera utilidad, al menos desde la formulación más argumentada de la escuela filosófica estadounidense, de gran influencia en el discurso industrialista<sup>10</sup>. Vale la pena recordar aquí la valoración que hiciera del pensamiento utilitarista William James, uno de sus principales promotores, en 1907:

El mundo pragmático de ver las cosas debe su esencia al hundimiento que se ha producido en los viejos conceptos de verdad científica en los últimos cincuenta años [...] Hay tantas geometrías, tantas lógicas, tantas hipótesis físicas y químicas, tantas clasificaciones, cada una de ellas buena para muchas cosas pero no para todas, que hemos comprendido que incluso la fórmula más cierta puede ser un artificio humano y no una transcripción literal [...]. En nuestro ambiente actual flota la sospecha de que la superioridad de una de nuestras fórmulas sobre otras debe

<sup>7</sup> Joseph Weizenbaum, *Computer Power and Human Reason: From Judgement to Calculation* (Nueva York: Freeman and Company, 1976).

<sup>8</sup> Sobre este trabajo, ver los catálogos online del ZKM (Zentrum für Kunst und Medien, Karlsruhe) y de la Fondation Daniel Langlois (Montreal), consultados el 25 de octubre de 2020, <https://zkm.de/en/artwork/portrait-one>; <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=157>.

<sup>9</sup> Friedrich Nietzsche, *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral* (Madrid: Anaya, 2012); Sigmund Freud, *El yo y el ello* (Madrid: Amorrortu, 2016); Hannah Arendt, *Verdad y mentira en la política* (Barcelona: Página Indómita, 2017); Michel Foucault, *La verdad y las formas jurídicas* (Barcelona: Gedisa, 2003); Michel Foucault, *Obrar mal, decir la verdad* (Buenos Aires: Siglo XXI, 2014); Jacques Derrida, *Historia de la mentira* (Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, 2002); Julia Kristeva, *Loca verdad. Verdad y verosimilitud del texto psicótico* (Madrid, Fundamentos, 2010); Algirdas Greimas, *Del sentido*, vol. 2 (Madrid: Gredos, 1983).

<sup>10</sup> Sus principales protagonistas fueron John Dewey, William James y Richard Rorty. Sobre la escuela pragmatista y el debate que suscitó, ver Pascal Engel, *¿Qué es la verdad? Reflexiones sobre algunos truisms* (Buenos Aires: Amorrortu, 2008).

consistir no tanto en su “objetividad” literal cuanto en sus cualidades subjetivas, es decir, su utilidad, su “elegancia” o su congruencia con nuestras creencias restantes<sup>11</sup>.

La adopción del relativismo como fuente alternativa de legitimidad abrió una serie de puertas que serán ampliamente transitadas durante los últimos años en el marco del debate sobre la pos-verdad. El objetivo último del pragmatismo es proponer un nuevo conjunto de instrumentos capaces de circunvalar tanto la pretensión de objetividad del discurso científico como el secuestro privado del lenguaje público. De este modo, el “pensamiento elegante” requiere de una redefinición de la comunidad parlante, de una reformulación del contrato social por el cual los actores y actrices se adhieren a una comunidad de la sinceridad equiparable a la comunidad técnica y científica de la veracidad. El discurrir post-estructuralista enfrentará estas posiciones al considerarlas propuestas que fomentan la manipulación de la opinión pública y favorecen una condición biopolítica de la verdad, en la medida en que los sujetos no solo son obligados a hacer suyos los principios de adhesión jurídicamente establecidos sino que deben apropiarse de las nuevas técnicas determinadas y prescritas de subjetivación y sinceridad para poder competir con éxito en un mercado de enunciados.

Jacques Derrida, citando en 1995 un texto del historiador de la ciencia Alexandre Koyré de 1943 sobre la función política de la “mentira moderna”, señalaba el peligro de las políticas “pragmatistas o activistas” de la verdad puesto que persiguen la creación de “lenguajes instituyentes y realizativos” en base a técnicas testimoniales y no a pruebas, frente a los cuales propone que sean siempre interpretados de forma abierta, “a la vez como oportunidad y como amenaza, sin lo cual solo nos quedaría el desarrollo irresponsable de una *máquina programática*”<sup>12</sup>. Hoy, la IA, un lenguaje marcadamente instituyente, prescriptor y productivista, no solo es la protagonista principal de la economía del *big data*, sino que se ha constituido en uno de los modelos más recurrentes en el debate sobre las nuevas gobernanzas, en el que se presenta exento de muchas de las percepciones negativas que la computación ha arrastrado tradicionalmente cuando esta se ocupa de la “física social”. La interdependencia de la economía global, de los ecosistemas naturales y de la bio-conectividad digital se exhiben como argumento para una defensa cerrada de la inteligencia artificial –la gobernanza matemática– como una ciencia de la complejidad capaz de disipar la confusión y de aglutinar a su alrededor una nueva comunidad en la que prima una objetividad radical, fruto, por un lado, de la adopción socialmente homogénea de formas de decir procesables por las máquinas (interfaces), y por el otro, de las nuevas capacidades técnicas de procesado en masa de toda subjetividad a fin de inyectarla en una lógica productiva (predicción).

No obstante, esa defensa de una condición hiper-lógica del algoritmo como instrumento solvente de lo complejo enfrenta importantes matices en el ámbito de la ficción y de la creación, prácticas habitualmente implicadas en procesos imaginativos tendentes a explorar la relación oculta de las cosas, y, por ello, coincidentes con una de las principales premisas de la IA: revelar los patrones invisibles e inferir escenarios de posibilidad. La caracterización de la IA como una agente desveladora parece comprometer algunos de los estatutos en los que se asienta la producción cultural, aunque, al mismo tiempo, devenga un nuevo instrumento de creación. Entre estos ejes, muchos artistas, pensadores y activistas están desplegando procesos fértiles que iluminan con gran propiedad la transformación de los regímenes de verdad.

### **El colapso del contexto: desplazamientos en los estatutos culturales**

El creciente papel de la IA como dispositivo de veridicción es inversamente proporcional al decrecimiento de la función de las ciencias humanistas en el actual pensamiento positivista. El “malestar post-

<sup>11</sup> William James, *El significado de la verdad* (Buenos Aires: Aguilar, 1957), 88-89.

<sup>12</sup> La cursiva es nuestra. Derrida, *Historia de la mentira*, 84.

teórico” surge del anti-intelectualismo imperante en sectores universitarios y en empresas tecnológicas gestionadas mediante economías de producto, y que ha permeado en las instituciones públicas que premian la investigación tecno-orientada y resultadista<sup>13</sup>. Estos relevantes sectores consideran que las conclusiones de las humanidades en la exploración de la vida son especulativas en comparación a las nuevas capacidades que ofrecen los sistemas artificiales, muy hábiles en la creación de patrones de interpretación. No es casual, pues, que estos discursos se sitúen a la estela del positivismo estadístico que impregnó las ciencias sociales cuando estas se formaron en el siglo XIX, puesto que se sostienen sobre una metodología de cuantificación cuyos porcentajes prescribirán un diagnóstico, lo que August Comte llamó “física social”. Una de las principales tesis esgrimidas en estos círculos influyentes es que estamos asistiendo al fin de la teoría clásica de las ciencias y alumbrando una nueva era exenta de imprecisión y cuyo paradigma principal es la ausencia de subjetividad en la recogida de los datos y en la inferencia de resultados<sup>14</sup>. En el lenguaje del puro dato, no diluido por “las difusas ideologías” de las humanidades, se abre un mundo sin porqués “en el que no caben las hipótesis”<sup>15</sup>.

Estas ciencias progresan en un marco de permanentes sospechas sobre los efectos del lenguaje, estando este desencarnado de todo referente objetivo. Así, ofrecen un nuevo valor de inteligibilidad para averiguar lo que ocurre tras el velo de la confusión y la desorientación. La agencia y potencia políticas de la IA en el marco del “capitalismo cognitivo”<sup>16</sup> son formuladas cada vez más mediante la apelación a una serie de líneas de pensamiento que, aunque aparentemente guardan relación con ellas, no garantizan ninguna transparencia bajo la premisa de una potente contemporaneidad capaz de captar los entresijos del tiempo presente en tiempo real: esto es, la IA suspende la “distancia” y presenta sus inferencias como evidencias epistemológicas. Esa capacidad agencial de producir sentido instantáneo donde los humanos solo ven ruido se proyecta como una de las características principales de los nuevos actores inteligentes y de su papel competencial y cultural.

En esta dirección cabe entender el nuevo “animismo computacional”<sup>17</sup> que otorga a los algoritmos la facultad de una agencia posthumana, subvirtiendo los principios esenciales del posthumanismo neo-materialista, al menos tal y como han sido formulados por sus principales impulsoras, como es el caso de Rosi Braidotti<sup>18</sup>, o más lejanamente, en las tesis de Félix Guattari sobre la “autopoiesis maquinista”<sup>19</sup>, que consideraba de forma abierta y constructiva la posibilidad de que organismos artificiales pudieran auto-organizarse y crear lógicas creativas y discursivas. Los discursos desarrollados en los dominios mercantilistas toman prestado del pensamiento post-humanista solo una parte de sus nociones centrales, como la homologación de las agencias de objetos, animales, máquinas y ecosistemas en relación al dictado antropocéntrico, con el objetivo declarado de unificarlas en un nuevo “reino de los datos”, cuya gobernanza se propone unitaria. Sin embargo, el animismo tecnológico obvia la crítica frontal del pensamiento post-humanista hacia cualquier forma de univocidad o de esquematización de los análisis y los diagnósticos de la vida social, así como reniega de la crucial necesidad de plantear toda exploración de la vida desde una perspectiva situada y socialmente vinculada y vinculante a fin de que las conclusiones reflejen las condiciones de existencia del tejido mismo del objeto explorado.

<sup>13</sup> Ver Rosi Braidotti, *Coneixement posthumà* (Barcelona: Arcàdia, 2020), 33-47.

<sup>14</sup> En una dirección crítica ver Luca Gammaitoni, Angelo Vulpiani, *Perché è difficile prevedere il futuro* (Bari: Dedalo, 2019); en una dirección favorable ver Alessandro Vespignani, *L'algoritmo e l'oracolo* (Milán: Il Saggiatore, 2019).

<sup>15</sup> Chris Anderson, “The End of Theory: The Data Deluge Makes the Scientific Method Obsolete”, *Wired*, 2008, consultado el 28 de septiembre de 2020, <https://www.wired.com/2008/06/pb-theory/>.

<sup>16</sup> Tentativa conceptual que define la rentabilización de las esferas de la comunicación o interacción social. Una actividad económica orientada a nuevas parcelas de la actividad humana, antes pertenecientes al ámbito de la socialización extralaboral, que pasan a ser codificadas, cuantificadas e intercambiables. Ver Olivier Blondeau *et al.*, *Capitalismo cognitivo* (Madrid: Traficantes, 2004).

<sup>17</sup> El crítico de arte Anselm Franke definió del siguiente modo el animismo industrial: “El animismo había dotado a las cosas de alma; el industrialismo convierte las almas en cosas”. La cita se encuentra en el siguiente libro, que además cubre una rigurosa crítica a este fenómeno: Stephen Wolfram, *A New Kind of Science* (Champaign: Wolfram Media, 2002).

<sup>18</sup> Braidotti, *Coneixement posthumà*.

<sup>19</sup> Félix Guattari, *Las tres ecologías* (Valencia: Pre-Textos, 1990).

Es notorio el interés de grandes sectores de la economía del conocimiento desarrollada bajo el capitalismo cognitivo en la idea de que las máquinas puedan convertirse en auto-fabricantes de sentido en un mercado de afectos y de sinceridad como el actual. La IA convierte a las máquinas en simulacros psicológicos, que se expresan con sinceridad y proximidad, resultado del exhaustivo conocimiento acumulado del entorno cuya mera existencia y registro se presenta como evidencia. El alcance de estas lógicas neo-conductistas se aprecia en el acelerado proceso de antropomorfización de la iconografía computacional, desde robots a bots y avatares, y se define por la creencia en que el aprendizaje de las lógicas ficcionales en la creación de un personaje es lo que hace inteligente a la máquina.

Los efectos de estas tendencias semio-técnicas en la definición de estatus cultural son grandes, y más, en una economía de los afectos<sup>20</sup>. En entornos positivistas que interpretan la tecnología como el medio neutro y confiable de hacer frente a la realidad, es habitual apelar a una concepción de la cultura y de la vida ya exenta de tensiones ideológicas y regida exclusivamente por ciencias psicométricas y ecométricas capaces de predecir y gestionar<sup>21</sup>. El problema del contexto asume aquí un rol central, en especial cuando este se interpreta como portador contaminado de unas ciencias sociales ajenas a la objetividad matemática adscrita a la IA. Autores como Berardi o Citton, a la estela del post-estructuralismo, han puesto el acento en que el “colapso del contexto” se debe a que las máquinas obligan a un desplazamiento de los valores en los criterios de interpretación lingüística, que pasa de la semántica a la sintaxis, para así dar cumplida respuesta a la lógica conectiva de la informática<sup>22</sup>. Por su parte, autoras como Daston, Galison, Latour o Haraway, plantean el surgimiento de las lógicas exógenas a los humanos a la luz de la habilitación de un sujeto objetivo a fin de establecer la veracidad y factualidad de las demostraciones científicas, figura que Haraway denomina “testigo modesto”, exento de todo lo “trascendental o mágico” y exacto reflejo de la claridad y pureza de sus procedimientos, que, sin embargo, es “inconsciente de las complejas capas de la propia situación histórica colectiva en los aparatos para la producción del conocimiento”<sup>23</sup>. Esa inconsciencia se manifiesta primero y sobre todo en la des-empatía de ese testigo imparcial a la hora de representar los propios cuerpos de los que se nutre. Tal y como señalan Jordana y Rispoli, “las interfaces manifiestan la verdad a partir de una particular organización de lo sensible; cómo los datos, licuados en el amable tejido de las interfaces, acaban siendo asumidos como vehículos de una mayor verdad que los cuerpos de los que han sido extraídos”<sup>24</sup>.

La postulación de una inteligencia artificial cuya ingente capacidad de procesar datos e inferir resultados relegue a un segundo plano la necesidad de hipótesis, y con ello, la necesidad de inputs ideológicos, políticos, o culturales, refleja una regresión hacia relatos y dominios de carácter mágico, en los que la experiencia del vaticinio se conduce siempre mediante la cancelación de todo contexto, y cuyo valor principal se define por el aislamiento de toda influencia exterior<sup>25</sup>. En esta dirección, cabe también entender la lógica del *black box*, o caja negra, que define la dificultad entre los programadores, cuando no imposibilidad, de interpretar

<sup>20</sup> La economía de los afectos define la tendencia tanto en los mercados como en el dominio de las ciencias sociales a establecer un papel preponderante de las emociones particulares en detrimento de las vinculaciones sociales, con los efectos que ello tiene en la constitución de enunciados con voluntad de competencia pública y de condición vinculante. Ver Frédéric Lordon, *La sociedad de los afectos. Por un estructuralismo de las pasiones* (Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2018).

<sup>21</sup> Esta tesis ha sido largamente defendida en las universidades norteamericanas de ingeniería informática a partir de lecturas de autoras como Ayn Rand, quien definió durante los años 1970 la técnica como una práctica objetivista que debe desarrollarse bajo el precepto moral de la igualdad cultural. Para una visión actualizada de este pensamiento, ver Vespignani, *L'algoritmo*.

<sup>22</sup> Franco Berardi, *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva* (Buenos Aires: Caja Negra, 2017); y Citton, *Pour une écologie*.

<sup>23</sup> Lorraine Daston y Peter Galison, “The Image of Objectivity”, *Representations* 40 (Special Issue: Seeing Science, 1992): 81-128, <https://doi.org/10.2307/2928741>; Bruno Latour, *La vida en el laboratorio. La construcción de los hechos científicos* (Madrid: Alianza, 1995); Donna Haraway, *Testigo modesto segundo milenio hombre hembra* (Barcelona: UOC, 2004), 66 y ss.

<sup>24</sup> Ester Jordana Lluch y Ramon Rispoli, “La interfaz como *alesthesis*: la verdad como organización sensible”, *Artnodes* 24 (2019): 13-21, <https://doi.org/10.7238/a.v0i24.3289>. Sobre desencarnamiento entre cuerpo y dato, ver la investigación de Jara Rocha y Femke Snelting titulada *Possible Bodies*, consultado el 29 de octubre de 2020, <https://possiblebodies.constantvzw.org/inventory/>, y Catherine D'Ignazio y Lauren Klein, *Data Feminism* (Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2020).

<sup>25</sup> Para una defensa de estas lecturas, ver Anderson, “The End of Theory”.

desde el exterior el proceso de aprendizaje de los algoritmos. Este es uno de los principales argumentos para equiparar la inteligencia humana y la artificial, y justificar la naturalidad de la segunda: del mismo modo que acaso no es necesario ni podemos conocer la dinámica interna que produce una obra de arte, tampoco lo es saber la dinámica última de un dispositivo inteligente que realiza las cosas que se le piden. Así, la aparición de un arte generativo, en el sentido de un arte total o parcialmente creado a través de un sistema autónomo de tipo computacional, resume una serie de características que lo emplazan en la encrucijada del viejo debate sobre la relación y dependencia de la obra y su contexto de producción e interpretación; sobre los vínculos y equivalencias entre dato, resultado y procedimiento, sobre las condiciones de veridicción por las cuales se establece la verosimilitud, la ficción o la veracidad. De ahí, las palabras de Sheila Jasanoff, lingüista y científica social, en relación a la necesidad de nuevos estatutos de la ficción: “Consideramos ficción lo que no tiene la infraestructura que sostiene un hecho [...] Quien determina esta distinción es quien tiene el poder de hacer legítimo algo [...] Hemos de reconsiderar qué es un hecho y qué una ficción”<sup>26</sup>.

### **Espectrología: el renovado estatuto de la ficción**

Tradicionalmente, la cuestión sobre la función y constitución de los valores de objetividad, veracidad y falsedad se ha emplazado en dominios vinculados a la lógica lingüística y a sus importantes derivaciones en la esfera política y científica. Sin embargo, la iconografización del lenguaje contemporáneo –la acelerada conversión de los alfabetos escritos en alfabetos visuales interactivos– ha situado a las ciencias de la imagen como un actor esencial en la nueva vertebración de esos valores. Esta mutación ha comportado desplazamientos importantes en el modo de explorar los regímenes de credibilidad.

En las últimas décadas, los estudios de corte espectrológico, que se ocupan de lo aparente y no solo de lo visible (desde Derrida hasta Harun Farocki), han aportado perspectivas sobresalientes sobre la gestión del mundo bipolar de imágenes buenas y malas, verdaderas y falsas, al hilo de las visiones platónicas sobre las imágenes no binarias y que no pueden, en rigor, ser consideradas veraces o mendaces, los famosos *phantasmata*: “que no son en sí mismas verdades o enunciados verdaderos, pero tampoco son errores, engaños, falsos testimonios o perjurios”<sup>27</sup>.

Esta apertura hacia una concepción no maniquea de la imagen ha tenido relevantes consecuencias a la hora de establecer diagnósticos contemporáneos sobre la agencia y ontología de la visualidad como nuevo fenómeno regulador de la credibilidad. Así, las diferentes variantes post-estructuralistas francesas del último tercio del siglo XX (fundamentalmente Derrida, Jacques Lacan y Gilles Deleuze<sup>28</sup>) han abonado una lectura posibilista en relación a la constitución y competencia de las imágenes que no responden a lo real pero tampoco son falaces. Son signos que han roto sus equivalencias referenciales pero no por ello son menos competentes. La *Hantologie* de Derrida (una ontología del simulacro) abrió las puertas a una re-interpretación de lo falso no como opuesto solamente a la verdad sino también a la mentira. Se formulaba la idea de la ficción “desbordada” como un fenómeno transductor capaz de traducir singularidades no referenciales en espacios de posibilidad, más allá de los fenómenos estéticos.

Sin embargo, ese posibilismo radical se presentaba al mismo tiempo como un instrumento turbador en relación a los mecanismos de confianza y sospecha con el que una sociedad se vincula a su propia esfera pública.

---

<sup>26</sup> Palabras de Sheila Jasanoff, citada en la conferencia de Andreu Belsunces “Génesis-ficción de la industria tecnológica: poder, expectativas y capital”, impartida en la Fábrica de Creación Fabra i Coats el 15 de octubre de 2020, dentro del programa de la *Biennial del Pensament 2020*, organizada por el Ayuntamiento de Barcelona.

<sup>27</sup> Derrida, *Historia de la mentira*, 10.

<sup>28</sup> Sobre la espectrología y sus genealogías, ver Fabián Ludueña, *Principios de espectrología. La comunidad de los espectros II* (Buenos Aires: Miño y Dávila, 2016); Ana Carrasco, *Presencias irReales* (Madrid: Plaza y Valdés, 2016); y Jorge Luis Marzo, ed., *Espectres* (Barcelona: ICUB, 2017).



Stanisław Lem, el renombrado escritor polaco de ciencia ficción, planteó en uno de sus escasos libros de ensayo, titulado irónicamente *Summa Technologiae* (1964), el horizonte de un mundo en el que fuera indistinguible la expresión sensible de la realidad de la fabricación artificial de la misma gracias al grado de verosimilitud de la segunda<sup>29</sup>. Partiendo del concepto “fantomática” (*phantomatics*), en sintonía con la fenomenología de inspiración husserliana, y adelantando importantes cuestiones semióticas de la escuela boloñesa y de la espectrología derridiana y de Baudrillard, Lem presentó el problema de “la introducción del humano en un mundo de experiencias cuya falta de autenticidad no puede ser detectada”. El efecto más notorio de esta suposición no es ya la competencia de lo falso, que se presenta con plena autoridad, sino la imposibilidad de articular una comunidad de referencia a la hora de distinguir entre verdad y mentira en un universo de aparentes sinceridades:

La principal debilidad de todos los esfuerzos centrados en descubrir el verdadero estado de los acontecimientos radica en el hecho de que una persona que tiene sospechas sobre la irrealidad del mundo en el que vive debe actuar por su cuenta. Esto se debe a que cualquier acto de recurrir a otras personas en busca de ayuda es, o más bien puede ser en realidad, un acto de alimentar la máquina con información estratégicamente valiosa [...] que va a explotar para mejorar nuestra creencia en la realidad de nuestra experiencia<sup>30</sup>.

El estatuto de la ficción se presenta en este marco con una serie de variables marcadamente opuestas a los ejes sobre verdad y mentira, realidad y ficción que tradicionalmente habían marcado su debate. El problema del *black box*, de la dificultad en establecer la lógica interna de cualquier enunciado, se dirime también ahora en una mayor imposibilidad para determinar la cualidad del emisor, su perspectiva situada y emplazada, abriendo así las puertas a nuevas redefiniciones de lo falso, en las que la impresión del binomio verdad/mentira se diluye, y fomentando fórmulas ampliadas del carácter concursal del espectro, del simulacro con capacidades de generar una agencia propia. Estas nuevas condiciones del debate han sido rápidamente atendidas precisamente por un sector importante del mundo de la creación y del activismo comunicacional habitualmente interesado tanto en explorar la heteronomía (la capacidad de hacer hablar al “otro”) como en explotar política y lingüísticamente los hiatos o tierras de nadie de los regímenes de verdad para así exponer sus mecanismos.

### IA y generación de imágenes: verosimilitud sintética

La mutación de los espacios delimitados para la ficción ha sacudido el relato contextual de la producción creativa. Una vez que el ecosistema mediático ha subsumido lo factual en un campo de batalla por la legitimación de los relatos, la ficción ha dejado de ser un registro exclusivo de las artes. En un ecosistema mediático cada vez más tensionado en sus dispositivos de verificación, en el que todo cae sobre la sospecha de un *fake*, una parte de la práctica artística se dirige a cuestionar los marcos culturales que le otorgan legitimidad, empleando para ello el valor operativo de las ficciones y los campos de fuerza que estas generan. El filósofo Hans Vaihinger, en su influyente obra de 1911 *Philosophie des Als Ob* (La filosofía del “como si”) propone la noción de que todos los conceptos humanos son simplemente ficciones útiles<sup>31</sup>. Afirma Vaihinger que basamos en hipótesis verificables nuestra forma de abordar el conocimiento del mundo, cuya realización absoluta se encuentra oculta tras la opacidad del lenguaje. El conocimiento exige, por tanto, la invención de conceptos y nociones de ficción mientras los tratamos “como si” fueran reales. Con la llegada de la posmodernidad, la semiótica también centrará el estudio de los signos primando su eficacia a la condición de enunciado verdadero o falso<sup>32</sup>, amplificando de este modo la influencia de los regímenes de creencia y de sospecha de un marco cultural concreto.

<sup>29</sup> Stanisław Lem, *Summa Technologiae* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013), 191-211.

<sup>30</sup> Lem, *Summa Technologiae*, 207.

<sup>31</sup> Hans Vaihinger, *The Philosophy of 'As if'* (Nueva York: Barnes and Noble, 1968).

<sup>32</sup> Umberto Eco, *Tratado de Semiótica general* (Barcelona: Lumen, 2000), 22.

En su introducción al libro *Fiction as method* (2017) Jon K. Shaw y Theo Reeves-Evison argumentan que “la ficción como método nos permite concentrarnos en el efecto operativo de algo, independientemente de su existencia objetiva”<sup>33</sup>. El pragmatismo radical que plantea esta premisa se sirve del abandono de lo real para entregarse a una función táctica de la creencia: aquella que no está condicionada por esencialismos, haciendo innecesario precisar lo que “realmente” existe con el fin de excluir otras visiones. Del mismo modo que la filosofía de Vaihinger, la práctica creativa es capaz de inventar escenarios que se presentan ante el espectador “como si” fueran reales. Un juego de máscaras y desvelamientos que las artes visuales y escritas han explorado desde múltiples perspectivas y mediante el uso de los medios de producción que ha tenido a su alcance. Instalados en una era de mediación computacional, estas prácticas no han vacilado en apropiarse de la performatividad automatizada de la inteligencia artificial; la cual, como se expone a continuación, se presta a ser un medio de expresión especialmente hábil para evidenciar las dinámicas contemporáneas entre ficción y factualidad.

En un momento en que la IA emerge como un motor de competencia pública y empresarial, artistas como Mario Klingemann, Gene Kogan o Memo Akten se han apropiado de estas herramientas como parte integral de su práctica. El desarrollo actual de la inteligencia artificial se centra en el aprendizaje automático o *machine learning*, una técnica que utiliza redes neuronales profundas para que las máquinas aprendan a realizar tareas concretas. Una de las tareas en que se aplican las redes neuronales es la vertiente de creación de imágenes: el campo generativo, entre otras, de las denominadas GAN (*generative adversarial networks* o redes generativas antagónicas). El aprendizaje de estas redes está enfocado a producir una imagen de unas determinadas características basándose en un enorme conjunto de datos de imágenes reales. En los últimos años el incremento de la capacidad de cómputo y la disponibilidad de mayores volúmenes de datos por parte de la industria digital han permitido obtener imágenes de carácter fotorrealista. Un caso ilustrativo es el de la web *ThisPersonDoes-NotExist.com*, creada por Philip Wang, en la que se genera un flujo interminable de retratos fotográficos de personas que no existen<sup>34</sup>. La mayoría de imágenes generadas en esta web son indistinguibles de un retrato realizado mediante técnicas fotográficas; un efecto que consigue la lógica interna de estas redes, basada en volver indistinguible el modelo de la simulación. Como su propio nombre indica (*adversarial networks*), actúan enfrentadas: mientras una red genera imágenes, la otra intenta discriminar si son reales o no, en una suerte de test de Turing que se impone a la máquina con el fin de conseguir resultados miméticos<sup>35</sup>.

La potencia que presentan estas redes para manipular y generar imágenes realistas a escala está teniendo importantes efectos en la esfera pública, haciendo necesario revisar una vez más los preceptos de evidencia y confianza en relación a las imágenes. Joan Fontcuberta designó con el término *postfotografía* un estatus de la imagen en el que esta ya no se deja distinguir de lo real<sup>36</sup>. A propósito de las imágenes generadas por redes GAN, Fontcuberta sostiene que:

[...] estas fotografías, que son pura alucinación, condenan sin paliativos el *ça-a-été* que ha sostenido vigorosamente durante casi dos siglos la cultura fotográfica. La computación está engullendo a las cámaras, y la representación ya no es un producto de la imaginación sino del cálculo<sup>37</sup>.

El video, que devino el árbitro final de algo que sucedió realmente, está a punto de volverse tan poco confiable como la imagen estática. En este nuevo escenario, se delegan las confianzas y sospechas al contexto comunicativo de la imagen (academias, instituciones científicas o culturales, medios de comunicación o redes sociales). De la autoridad de este relato depende hoy la reputación de una imagen. La noción de pos-

<sup>33</sup> Jon K. Shaw y Theo Reeves-Evison, eds., *Fiction as method* (Berlín: Sternberg Press, 2017), 17.

<sup>34</sup> Philip Wang, “This person does not exist”, consultado el 29 de octubre de 2020, <https://thispersondoesnotexist.com/>.

<sup>35</sup> El ejercicio de distinguir entre retratos reales y generados por una red GAN puede testarse en esta otra publicación web: Jevin West y Carl Bergstrom, “Which Face Is Real?”, University of Washington, 2019, consultado el 29 de octubre de 2020, <https://www.whichfaceisreal.com/>.

<sup>36</sup> Joan Fontcuberta, *La cámara de Pandora. La fotografía después de la fotografía* (Barcelona: Gustavo Gili, 2010).

<sup>37</sup> VV.AA., *Imágenes, un dominio público. Soy Cámara, el programa del CCCB* (Barcelona: CCCB, 2020), 79.

verdad apunta así, no tanto al déficit de verdad de los enunciados, sino —como hemos ya señalado— a una mutación de los marcos contextuales que le otorgan veracidad. Una premisa que sitúa las *fake news* como el resultado de las lógicas publicitarias propias de la economía de la atención; signos mediados por los cálculos de adhesión e interacción de los usuarios, sobre quienes recae la responsabilidad de contrastar o verificar la veracidad de la información. En este contexto, la potencia operativa de las ficciones puede actuar contra la suspensión de la incredulidad ante la imagen, cuestionando los regímenes de credibilidad asociados a su valor documental. Desde el conocimiento del ámbito de las apariencias, las simulaciones, los *fake* o los actos satíricos, las prácticas artísticas han encontrado en las técnicas de IA un modo de emplear la generación automática de imágenes o textos hiperrealistas como medio para tensar los regímenes de credibilidad.

En junio de 2019 se viralizó un video publicado en Instagram en el que aparecía el director ejecutivo de esta red social, Mark Zuckerberg, haciendo una declaración ante la cámara: “Imagínense esto por un segundo. Un hombre con control total de miles de millones de datos robados de personas, todos sus secretos, sus vidas, su futuro”. Esta declaración improbable por parte del magnate de las redes sociales era un *deepfake*. Los *deepfakes* son grabaciones de audio o vídeo fabricadas mediante tecnología de aprendizaje automático. El algoritmo utiliza un gran conjunto de datos de grabaciones reales para construir un modelo de las características faciales y vocales de una persona, luego las superpone y las combina, resultando en un ejercicio de ventriloquia hiperrealista. El *deepfake* de Zuckerberg formaba parte de la instalación *Spectre* de los artistas Bill Posters y Daniel Howe, en la cual se acometía una crítica del marketing digital a través de los perfiles psicológicos altamente segmentados. El video generó una cobertura de prensa global, que a su vez interpeló a Facebook e Instagram sobre sus políticas de propaganda computacional.

Estos nuevos escenarios creativos, en los que se cultiva y expone el desencarnamiento de la imagen y la dislocación entre relato y factualidad, parecen recuperar los viejos intereses por el ilusionismo en la exploración del entorno. Los *deepfakes*, evolución sofisticada del ejercicio del pseudo y del simulacro, tienen el efecto de sobreexponer momentáneamente a la “imagen hipócrita”, aquella imagen obscuramente real pero declaradamente falsa. La exposición sin ambages de la condición instrumental de la imagen y del uso que se hace de ella (la maquinación que se esconde en una ingeniería visual cuya principal tarea es “ocultar el secreto que todo el mundo conoce”, según la conocida máxima de Derrida), permite a estas prácticas parodiar la presencia de este tipo de impulsos en el motor de la economía política actual, y, al mismo tiempo, abrir posibilidades de ficción de alcance inaprensible, entre ellas también las de uso criminal o de intoxicación política. El *deepfake*, capaz de cerrar el hiato entre verosimilitud y verdad, y cuya distinción falsaria solo es posible conocer mediante expertizaje, se presenta como un instrumento ideal para la creación de un nuevo tipo de ventriloquía que fusiona artista y muñeco en una identidad apropiada y con forma de avatar, que no deja ver la identidad oculta tras sus movimientos. El tradicional carácter corrosivo del muñeco y de su cínico lenguaje son diferidos al sujeto simulado, dando pie así al reflejo de la vieja cuita griega de la *Alétheia* (la verdad) y del desenmascaramiento, con sus permanentes ejercicios de des-ocultación: mientras la revelación siempre oculta algo, el ocultamiento también puede ser revelador. Desde esta perspectiva, el *deepfake*, el nuevo ventrílocuo artificial, aúna la condición documental de testimonio de unos hechos objetivos con la prevención del valor testimonial de las imágenes.

El desarrollo actual de las redes neuronales de generación de imágenes ha sido viable mediante la digitalización de la imagen, cuando su codificación ha permitido que sea leída y procesada por máquinas. La consecución de efectos fotorrealistas ha requerido estándares cuantitativos muy elevados: grandes cantidades de imágenes (archivos) que se cuentan por miles o millones. Estos conjuntos de imágenes, que son la materia prima de sus procesos generativos, son también el objeto del discurso de la experimentación artística, que ha encontrado en las redes GAN un dispositivo dirigido a la crítica del archivo iconográfico. Siendo estas técnicas representaciones basadas en las imágenes del conjunto de entrenamiento y, a su vez, instrumentos capaces de generar un número infinito de variaciones diferentes a sus modelos, han propiciado la exploración crítica y estética de los imaginarios de la cultura visual, tanto histórica como contemporánea.

Observemos el caso de la pieza de videocreación *Mosaic Virus*, de la artista Anna Ridler. Ridler creó su propio conjunto de datos, fotografiando 10.000 tulipanes durante la temporada de floración, con el objetivo

de entrenar un algoritmo de generación de imágenes (GAN). El resultado es una instalación de video en tres pantallas que muestran la floración de los tulipanes, una versión actualizada de un bodegón holandés. Las imágenes sintéticas de los tulipanes, generadas por la red neuronal, tienen una apariencia variable que está controlada por el precio de bitcoin. Mediante este dispositivo, la artista establece un paralelismo entre financiarización actual y la “tulipomanía”, el período de euforia especulativa que se dio en los Países Bajos en el siglo XVII y cuyo objeto de especulación fueron los bulbos de tulipán, el precio de los cuales llegó a superar el de las viviendas de la época. Ridler examina la condición intangible y simbólica de la especulación financiera y, a su vez, evidencia cómo el referente físico está sujeto a los designios de la ficción financiera. El uso de la IA para generar las imágenes no se entiende aquí como una mera herramienta, sino como un lenguaje constituyente de las dinámicas de predicción especulativa y de las proyecciones de determinados futuros que acontecen en la esfera económica. *Mosaic Virus* se apropia de estos lenguajes con el fin de problematizar la asunción de las aproximaciones predictivas y de asumir sus “mercancías ficticias” como si fueran reales<sup>38</sup>.

Las características visuales de la exploración de las imágenes de una red GAN tiende a la abstracción cuanto más heterogéneas sean las imágenes del entrenamiento. Un conjunto de imágenes variable en formas y composiciones producirá resultados cercanos a la abstracción (parecidos a los que obtenemos mediante el efecto del *morphing* en vídeo), pero conservando similitudes con el imaginario de las imágenes del archivo original. La pieza *NSFW (Not safe for work)*<sup>39</sup>, una videocreación realizada por el colectivo Estampa, está generada por una red neuronal entrenada con un dataset de 12.000 imágenes pornográficas. Se trata de un corpus de imágenes limitado y heterogéneo –a pesar de tratarse de representaciones altamente codificadas, donde posturas y motivos se repiten constantemente con distintos cuerpos–; por consiguiente, el video resultante muestra imágenes de tendencia abstracta sin un contenido representativo realista. La red neuronal deshace la imagen pornográfica normativa del modelo y produce una amalgama de carne y agujeros, destruyendo cualquier representación de cuerpos individuales. Sin embargo, allí donde una persona no es capaz de distinguir un contenido pornográfico, los filtros anti-pornografía de redes sociales sí que identifican las imágenes que produce esta red como contenido sensible, no apto para todos los públicos. Se da aquí la paradoja que las imágenes generadas por la máquina y la lectura efectuada por la máquina coinciden en una significación que disiente de la mirada humana y, a su vez, ponen de manifiesto el inquietante bucle maquínico de generación y lectura de imágenes que, cada vez más, define la cultura visual contemporánea. Artistas como Trevor Paglen o Hito Steyerl han señalado que la mayoría de las imágenes en circulación ya no están pensadas para ser vistas por una persona, sino que se dirigen exclusivamente a ser leídas por máquinas. Serían *imágenes operativas*, según la expresión del cineasta Harun Farocki: imágenes que podemos percibir por medio de una interfaz que las traduce y las hace visibles, pero que es, desde el punto de vista de la operación, innecesaria<sup>40</sup>.

Las imágenes de formas orgánicas del proyecto *NSFW* resultan de la exploración del entramado multi-dimensional generado por la red neuronal. Un espacio virtual que podría expresarse de forma simplificada como el imaginario de la red –después de analizar un corpus concreto de imágenes–. El proyecto *Latent History* de Refik Anadol ilustra este tipo de alucinación maquínica, que gravita, en este caso, por un imaginario de 300.000 fotografías de los últimos 150 años en la ciudad de Estocolmo<sup>41</sup>. La exploración algorítmica interpreta espacio y tiempo según sus propias lógicas, mapeando el flujo constante de transformaciones

<sup>38</sup> Miriam Feu Puig, David Murillo Bonheví e Imma Naranjo Cruces, *Mercaderies ficticies. Recuperant Polanyi per al segle XXI* (Barcelona, Cristianisme i Justícia. Quaderns, 2019).

<sup>39</sup> Estampa, *NSFW (Not safe for work)*, 2019, consultado el 1 de noviembre de 2020, <https://tallerestampa.com/es/estampa/nsfw/>.

<sup>40</sup> Acerca de las “imágenes operativas” y su importancia en la cultura visual contemporánea, ver: Harun Farocki, “Phantom Images”, *Public* 29 (2004): 12-22; Trevor Paglen, “Invisible Images (Your Pictures Are Looking at You)”, *The New Inquiry*, 8 de diciembre de 2016, consultado el 22 de octubre de 2020, <https://thenewinquiry.com/invisible-images-your-pictures-are-looking-at-you/>; Hito Steyerl, “The Spam of the Earth: Withdrawal from Representation”, *e-flux journal* 32 (2012), consultado el 22 de octubre de 2020, <http://www.e-flux.com/journal/32/68260/the-spam-of-the-earth-withdrawal-fromrepresentation/>.

<sup>41</sup> Refik Anadol, *Latent History* (Estocolmo: Fotografiska, 2019), consultado el 25 de octubre de 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=TomZQWVZb04>.

y desafiando la imagen y la historia de la ciudad. Situados en una cultura visual cada vez más influida por el automatismo de la máquina, regida por mecanismos invisibles al ojo humano, la exploración de los “imaginarios maquínicos” tiene algo de revelación: materializa los espacios latentes en ese imaginario, proponiendo una representación situada en relación a un conjunto inabarcable. Las obras citadas tienen en común que, una vez que el archivo iconográfico se ha vuelto una cuestión algorítmica, utilizan las redes neuronales como un instrumento para indagar en los sesgos de ese archivo; desplegando ante el espectador sus patrones, regularidades y ausencias en un solo dispositivo estético. Ante el nuevo estatus de la cultura visual, mayormente algorítmica y desmaterializada, estas piezas cuestionan la vigencia de los conceptos teóricos de la cultura visual clásica y encuentran un modo más directo de representación que aquel que se acaba sintetizando en imágenes fotorrealistas. Cuando la nueva imagen algorítmica deviene sospechosa —en tanto que es un dispositivo dirigido a la verosimilitud sintética—, la exploración de sus espacios latentes evidencia la gramática de su falsificación.

### IA y generación de textos: el estatuto de la ficción algorítmica

El aprendizaje profundo también se está desarrollando con el fin de generar imaginarios a través de la producción de lenguaje escrito. El aprendizaje automático basado en datos masivos ha supuesto una transformación en las formas de abordar la generación maquínica de textos. Hasta hace pocos años, la técnica para automatizar la expresión escrita se basaba en una previa disección sintáctica de los textos, tras la cual se ejecutaba una selección aleatoria de los componentes solicitados (verbo, sustantivo, adjetivo) para generar recursivamente cada uno de ellos. Cabe recordar, en esta dirección los trabajos computacionales de artistas-ingenieros como Hugh Kenner, Joseph O'Rourke, Andrew Bulhak o Eric Maillet, orientados a ofrecer textos académicos aleatorios de aparente solvencia y rigor, pero elaborados mediante técnicas de *patchwork* a través de secuencias extraídas, por ejemplo, de las citas más reiteradas en la literatura académica, especialmente humanística<sup>42</sup>. Este tipo de obras, enmarcadas en la crítica posmoderna hacia lo que se consideraba el *bluff* científico de las humanidades, ejemplarizó las nuevas nociones surgidas en círculos creativos sobre las tensiones entre verosimilitud y veracidad en las expresiones del tejido cultural a partir de las nuevas competencias introducidas por los algoritmos.

Actualmente, el aumento de la capacidad de procesamiento y la magnitud de las bases de datos a disposición, han posibilitado la implementación de las redes neuronales profundas como modelos generadores de texto. El proceso es similar a aquel que hemos descrito para generar imágenes: la red neuronal opera a partir de un corpus de entrenamiento (base de datos) —en este caso grandes cantidades de textos— y en base a este, la propia red se autoconfigura con una serie de valores (regidos por principios estadísticos y de probabilidad). Finalmente, se debe decidir cuándo se considera por terminado el entrenamiento testeando los resultados. En este proceso, la máquina no opera con palabras como unidad a generar, sino que trata de predecir qué fragmentos de texto debe encadenar para obtener resultados similares a los del entrenamiento. El aumento exponencial del volumen de las bases de datos arroja resultados que mimetizan notablemente la expresión humana escrita. El modelo de procesamiento de más envergadura es el GPT-3 (*Generative Pre-trained Transformer 3*), el generador de lenguaje de OpenAI, que en octubre de 2020 se encontraba todavía en fase beta. Esta red neuronal, que fue entrenada con cientos de miles de millones de palabras extraídas de internet, es capaz de generar textos en distintos registros que, en la mayoría de casos, tendríamos problemas para distinguir de aquellos creados por otros humanos. El modelo produce, en un brevísimo lapso

---

<sup>42</sup> Andrew C. Bulhak, *Postmodern generator*, 1996, consultado el 25 de octubre de 2020, <http://www.elsewhere.org/pomo/>, [https://en.wikipedia.org/wiki/Postmodernism\\_Generator](https://en.wikipedia.org/wiki/Postmodernism_Generator); *Dissociated Press (1972-1984)*, consultado el 25 de octubre de 2020, [https://en.wikipedia.org/wiki/Dissociated\\_press](https://en.wikipedia.org/wiki/Dissociated_press); Eric Maillet, *Générateur de Critique d'Art*, 2006, consultado el 25 de octubre de 2020, <http://kizuchi.free.fr/articles.php?pg=art24>, <http://www.documentsdartistes.org/artistes/maillet/repro6.html>.

de tiempo, convincentes flujos de texto en una variedad de estilos diferentes, que oscilan desde el artículo periodístico<sup>43</sup> a la poesía o la ficción literaria.

A pesar del evidente desarrollo de estas herramientas, los generadores de texto no siempre producen resultados coherentes en un sentido global del texto. El texto generado por estos modelos carece de gran profundidad y, en ocasiones, incluso de sentido común. En cambio, confieren a su escritura resultados más cercanos al *collage* escrito. Formas insólitas y sorprendentes que remiten al “encuentro fortuito de una máquina de coser y un paraguas en una mesa de disección”<sup>44</sup>, el acto surrealista de provocar el encuentro de dos (o más) elementos inconexos en un plano ajeno a ellos mismos, propiciando destellos de intensidad poética. El método utilizado por los surrealistas era precisamente el de la *écriture automatique*, el intento de incitar la creatividad haciendo aflorar la actividad inconsciente propia del sueño o la alucinación. Este empleo de la performatividad de la máquina para realizar sinapsis semánticas, *collages* o *cut-ups*, se revela como un importante medio de expresión, que tiene especial resonancia en el ámbito de la poesía realizada mediante la autonomía de los algoritmos. Un ámbito en el que cabe destacar los proyectos publicados por Allison Parrish<sup>45</sup>, Nick Montford<sup>46</sup> o David Jhave Johnston<sup>47</sup>. No obstante, en los textos de ensayo o ficción el proceso de escritura es el resultado de una relación cooperativa entre el artista y las redes neuronales. Estas últimas se constituyen como herramientas que, en el campo de la escritura, permiten trabajar mediante remezclas, del mismo modo performativo que se da en los campos del sonido y de la imagen. Sistemas híbridos humano-máquina que abren los procesos creativos a una cierta experimentación. El autor del primer libro en el que participa un modelo GPT-3, K Allado-McDowell, emplea el término de “co-creación” para definir el proceso de trabajo, añadiendo que se trata de una dinámica “similar a la improvisación musical”<sup>48</sup>.

En este método para afrontar la escritura resuena la idea del escrito como reconstrucción, como una apropiación de ideas, re combinada de forma creativa. Este concepto de escritura es común en la crítica surgida en el seno de la semiología en la segunda mitad del siglo XX, la cual declara la muerte metafórica del autor<sup>49</sup> —en tanto que constructo capitalista ligado a la idea de propiedad— con la intención de alejarlo del centro de la producción cultural y lograr que la obra no devenga en un mero producto sin potencia simbólica. La formación del constructo romántico del autor, sujeto original de la obra, había sido decisiva en las funciones de delimitar los límites de lo falso, lo auténtico y lo objetivo, pero refleja un ideal contingente, moderno y occidental. La muerte del autor declarada por Roland Barthes o Michel Foucault<sup>50</sup>, así como en la idea de *Opera aperta* de Umberto Eco<sup>51</sup>, atribuía un papel activo al lector, como agente que participaba en la resignificación del texto. Liberar el discurso de la propiedad del autor implicaba deconstruir sus espacios sagrados, reconocer las infinitas interpretaciones que acontecen en la amalgama de referencias y citas del discurso escrito. En la idea de escritura híbrida entre humanos y algoritmos generadores de texto languidece la idea del imperio del autor, a la vez que se actualiza la noción de escritura colectiva como una vía abierta a la estética experimental. La propia estructura multidimensional de las redes neuronales de aprendizaje profundo materializa las intuiciones de Roland Barthes respecto al texto:

Hoy en día sabemos que un texto no está constituido por una fila de palabras, de las que se desprende un único sentido, teológico, en cierto modo (pues sería el mensaje del Autor-Dios), sino por un espacio de múltiples dimen-

<sup>43</sup> GPT-3, “A robot wrote this entire article. Are you scared yet, human?”, *The Guardian*, 8 de septiembre de 2020, consultado el 10 de octubre de 2020, <https://www.theguardian.com/commentisfree/2020/sep/08/robot-wrote-this-article-gpt-3>.

<sup>44</sup> Conde de Lautréamont, *Los cantos de Maldoror; Canto VI* (Valencia: Pre-Textos, 2000).

<sup>45</sup> Allison Parrish, *Articulations* (Denver: Counterpath Press, 2018).

<sup>46</sup> Nick Montford, *The Truelist* (Denver: Counterpath Press, 2018).

<sup>47</sup> David Jhave Johnston, *ReRites: Human + A.I. poetry* (Montreal: Anteiism, 2019).

<sup>48</sup> K. Allado-McDowell, *Pharmako-AI* (Londres: Ignota, 2020).

<sup>49</sup> Roland Barthes, “La muerte del autor”, en *El susurro del lenguaje* (Barcelona: Paidós, 1987), 65-71.

<sup>50</sup> Michel Foucault, *¿Qué es un autor? Entre filosofía y literatura. Obras esenciales I* (Barcelona: Paidós, 1999).

<sup>51</sup> Umberto Eco, *Obra abierta* (Barcelona: Planeta-Agostini, 1984).

siones en el que se concuerdan y se contrastan diversas escrituras, ninguna de las cuales es la original: el texto es un tejido de citas provenientes de los mil focos de la cultura<sup>52</sup>.

En un contexto de escritura multidimensional, dirimir la cuestión de la autoría entre la persona o la máquina puede resultar un vestigio en proceso de disolución, un debate que obedece a una cierta resistencia a la superación de un ecosistema cultural que se repliega<sup>53</sup>. El caso del proyecto *The Next Rembrandt*, producido en 2016 por Microsoft e instituciones culturales y académicas holandesas<sup>54</sup>, y en el que tras procesar iconográficamente todo el corpus de la obra del artista holandés el programa realizó autónomamente un retrato inexistente pero prácticamente indistinguible de cualquier original, pone sobre la mesa no únicamente la capacidad espectralógica de la IA sino que invade irremisiblemente las condiciones culturales de interpretación y validación del pasado, abriendo un renovado debate sobre las condiciones anacronistas de toda producción cultural<sup>55</sup>.

El arte computacional generativo está desafiando las nociones tradicionales del papel del artista y el curador en el proceso creativo, así como los cánones que establecen la autonomía del artista y del experto como garantes del valor estético de una obra. En el dominio del comisariado y de la crítica, los experimentos sobre curadurías realizadas mediante IA, como es el caso de la convocatoria de la Biennial de Liverpool y el Whitney Museum of American Art en 2020, o de la Bienal de Bucarest de 2022, demuestran el alcance de los desplazamientos en los regímenes de validación y homologación cultural<sup>56</sup>. En un contexto occidental contemporáneo, la autoría del arte generado por IA debería incluir en diferentes grados al artista, al equipo desarrollador de la red neuronal, al programador que entrenó y modificó los parámetros para producir la obra y posiblemente a un ingente número de contribuyentes a la base de datos de entrenamiento cuyo estilo se esté abstrayendo. En cuanto a la atribución de la autoría al algoritmo, es un modo de sintetizar la compleja distribución de roles antes citados y, a su vez, un gesto que desafía los consensos de las comunidades artísticas. No obstante, deberían no desatenderse las problemáticas derivadas del ya citado “animismo computacional”, que otorga a los algoritmos la exclusividad de su acción<sup>57</sup>. Una idea impulsada por los departamentos de marketing de la industria digital y favorecida por la atmósfera evocadora de lo artificial —el poso mítico de multitud de narraciones que desde Prometeo, el osado héroe griego, han imaginado la creación de vida artificial<sup>58</sup>—. La filósofa Isabelle Stengers advierte de la doble faceta de esta atracción: “Fascinar, sugestionar, especioso, inducir, capturar, cautivar — todas nuestras palabras expresan la ambivalencia de la atracción. Lo que nos atrae o nos anima también puede esclavizarnos, y con mayor razón si es pasado por alto”<sup>59</sup>. El ideal de la máquina autónoma dificulta el conocimiento de los complejos sistemas implicados en su funcionamiento: organizaciones, plataformas, pesadas infraestructuras, sectores laborales y bases de datos, contribuyendo a reforzar regímenes de creencia entorno a tecnologías objetivas y completas. El discurso hegemónico de la IA actualiza la noción del *god trick* de Donna Haraway, invistiendo al algoritmo como elemento neutro y como “ventrílocuo legítimo y autorizado del mundo de los objetos”<sup>60</sup>.

<sup>52</sup> Barthes, “La muerte del autor”, 69.

<sup>53</sup> Sobre la condición de autoría de obras artísticas realizadas por la IA, ver: Marcus Du Sautoy, *Programados para crear* (Barcelona: Acantilado, 2020), 135-138.

<sup>54</sup> *The Next Rembrandt*, 2016, consultado el 29 de octubre de 2020, <https://www.nextrembrandt.com/>.

<sup>55</sup> Sobre anacronismo y producción cultural, ver: Georges Didi-Huberman, *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes* (Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2008).

<sup>56</sup> Sarah Cascone, “An Artificial Intelligence Program Named Jarvis Has Been Appointed Curator of the 2022 Bucharest Biennial. No, Really”, *Artnet News*, 27 de mayo de 2020, consultado el 22 de agosto de 2020, <https://news.artnet.com/exhibitions/bucharest-biennial-curated-by-artificial-intelligence-1872342?fbclid=IwAR38XkkrZHWu-X1kV446NF6cClOOfpqqdp119Tywj2u-mo7-iPYZl1CSD9w>.

<sup>57</sup> Wolfram, *A New Kind*.

<sup>58</sup> Una genealogía mitológica de la vida artificial puede consultarse en Jordi Balló y Xavier Pérez, *La semilla inmortal* (Barcelona: Anagrama, 1995).

<sup>59</sup> Isabelle Stengers, “Reclaiming Animism”, *e-flux journal* 36 (2012), consultado el 19 de septiembre de 2020, <https://www.e-flux.com/journal/36/61245/reclaiming-animism/>.

<sup>60</sup> Donna Haraway, “Modest\_Witness@Second\_Millennium”, *The Haraway Reader* (Nueva York: Routledge, 2004), 224, consultado el 25 de octubre de 2020, [https://monoskop.org/images/5/56/Haraway\\_Donna\\_The\\_Haraway\\_Reader\\_2003.pdf](https://monoskop.org/images/5/56/Haraway_Donna_The_Haraway_Reader_2003.pdf).

Un imaginario impulsado por el deseo de recrear escenarios coherentes, basados en lenguajes absolutos, procediendo, en palabras de Jon K. Shaw y Theo Reeves-Evison “por cálculos ultra-precisos equilibrados en lo objetivamente falso”<sup>61</sup>. Es por ello que los gestos creativos que se centran en el efecto operativo de la ficción se dirigen a desmontar los “escenarios artificiales” que producen una “ilusión de coherencia”. Sin rehuir la complejidad y la angustiada incertidumbre que presenta el problema de la diferencia con el otro artificial, muchas de las actuales prácticas críticas basadas en redes generativas se disponen a abrir el espacio de incertidumbre que los lenguajes absolutos del cálculo utilitario han encerrado, aquello que el filósofo Federico Campagna denomina la “dimensión inefable de la existencia que no puede ser capturado mediante un lenguaje descriptivo y que escapa a todo intento de ponerlo a trabajar”<sup>62</sup>.

## Conclusiones

Situados en un contexto de crisis de los formatos de credibilidad, dominada por la incertidumbre y la sospecha ante los enunciados públicos –y asociada al término escurridizo de “pos-verdad”–, los sistemas de inteligencia artificial están imponiendo una creciente influencia. Los modelos matemáticos de la IA detentan una renovada consideración como soluciones radicalmente objetivas, neutras y confiables de gobernanza en entornos de complejidad, facilitando su aplicación transversal en los ámbitos científicos, económicos o políticos. La irrupción de la IA como dispositivo veridictivo se sostiene mediante una doble premisa: en primer lugar, la IA es percibida como un lenguaje estadístico carente de subjetividad, una condición que lo emparenta con el positivismo estadístico; y segundo, el algoritmo es asumido como un actor con plena autonomía en la configuración de los enunciados y dictados asociados a la gobernanza matemática. El ascendente de estos supuestos semio-técnicos está teniendo un impacto sustancial en la definición del estatus de los procesos culturales, que acaba fagocitando las lógicas conectivas de la computación y exonerando el contexto social como factor condicionante en el contrato de veridicción.

En el ámbito de la cultura visual se está dando una doble transformación: por un lado, las imágenes contemporáneas ejercen una emergente función lingüística, impulsada por las interfaces gráficas interactivas, que sitúa a las ciencias de la imagen como un campo vertebrador de los valores de objetividad, veracidad y falsedad que tradicionalmente ostentaba el lenguaje escrito; por otro lado, en este renovado estatus, las imágenes han cambiado su relación con la posibilidad de decir la verdad o de mentir, siendo actores cada vez más competentes en la conformación de regímenes de credibilidad. Habilitadas por la lectura post-estructuralista del simulacro, las imágenes desvinculadas de lo real encuentran el modo de traducir singularidades. Se trata de una lectura posibilista que, sin embargo, acusa la despolarización del eje realidad-ficción y las problemáticas que implica la disolución de los mecanismos de confianza y sospecha que operan tanto en la esfera pública como en los dominios creativos.

En el ámbito de la producción artística, la IA se emplea como una herramienta creativa en la generación de imágenes y textos. El desarrollo del aprendizaje maquínico está teniendo resultados notables en la manipulación y síntesis de imágenes de carácter fotorrealista, hasta el punto de situar a la fotografía (y el video) ante la pérdida de su estatus como garante documental. Su veracidad viene avalada hoy por el contexto comunicativo en que se inserta la imagen –academia, institución o medio de comunicación–, siendo estos inductores de suspensión de la incredulidad. A su vez, la lógica de las técnicas psicométricas orientadas al usuario es cada vez más permeable a lo falso. El caso del *deepfake* es revelador, ya que está producido por una manipulación automatizada de la imagen y su consumo acrítico lo capacita como instrumento de intoxicación política. Las prácticas artísticas han iniciado un proceso de apropiación de las técnicas de generación de imágenes fotorrealistas que, mediante la exposición de su ingeniería visual, pretenden reactivar

<sup>61</sup> Shaw y Reeves-Evison, *Fiction as method*, 8.

<sup>62</sup> Federico Campagna, *Technic and Magic. The Reconstruction of Reality* (Londres: Bloomsbury, 2018), 10.



la sospecha dirigida a los contextos comunicativos con el fin de tensionar la asunción de los regímenes de credibilidad. Paralelamente, mediante un análisis comparado de la literatura existente y análisis de obras, en estas páginas se ha definido otra tipología de prácticas experimentales en torno a la generación de imágenes que tiene como objeto la exploración de los vastos territorios iconográficos que operan en las gramáticas internas de la falsificación de imágenes, haciendo aflorar los sesgos del archivo que las pone a funcionar.

El estatus tradicional de la idea de ficción se ve comprometido por las nuevas competencias introducidas por los algoritmos, también en el campo literario. Deviene en una relación cooperativa entre el artista y la máquina que activa procesos de recombinación y apropiación de ideas entorno a una estética experimental que, en una materialización de los discursos críticos de la semiología, expropia la figura del autor (heredada del romanticismo) de su espacio sagrado y libera el discurso a sus múltiples interpretaciones. De este modo, el arte computacional generativo amenaza los cánones de autonomía del artista y del experto como conductores de valor estético, reflejando la voluntad general de este tipo de prácticas de exponer las doxas y paradojas de los instrumentos en transformación que configuran los regímenes de verdad. Estos procesos de desplazamiento, resultado de las tensiones y competencias entre los formatos de objetividad y subjetividad, de veracidad y sinceridad, han sido tradicionalmente un motor relevante de la producción creativa de la modernidad. Las prácticas creativas vinculadas a la IA condensan, por consiguiente, una actualización de la *querelle* sobre los límites entre los estatutos de verismo y ficción, una cuita especialmente relevante cuando la ilusión rebasa las fronteras de la ficción tradicionalmente adscritas a la creación artística para convertirse en actriz principal del sistema comunicacional.

**JORGE LUIS MARZO** (Barcelona, 1964) es historiador del arte, doctor en Estudios Culturales, comisario de exposiciones, realizador audiovisual, profesor titular en BAU Centro Universitario de Diseño de Barcelona y miembro de GRE-DITS (Grupo de Investigación en Diseño y Transformación Social). Ha desarrollado numerosos proyectos colaborativos de investigación, en formato expositivo, audiovisual o editorial, a menudo en relación con las políticas de la imagen. De la producción de los últimos años, cabe destacar: *Bienal 2064. Los descartes* (Virreina, Bòlit, 2022-2023, en proceso); *La curva* (ICUB, 2021, en proceso); *Actuar en la emergència* (RAER, 2021-2023, en proceso); *Las videntes. Imágenes en la era de la predicción* (Arcàdia, 2021); *Fantasma '77. Iconoclastia española* (Tecla Sala, CCCC, RU, Solleric, 2020-2021); *Iconografía post-millennial* (Morsa, 2019); *After Post-Truth* (Artnodes, 2019); *La competencia de lo falso. Una historia del fake* (Cátedra, 2018); *La década de 1990. Rewind&Forward. Hacia una competencia pública del arte* (MACBA, 2018); *Espectros* (Virreina, 2017); *Fake. No es verdad, no es mentira* (IVAM, 2016); *Interface Politics* (BAU, 2016, 2018); y *Arte en España (1939-2015). Ideas, prácticas, políticas* (Cátedra, 2015).

Email: [jorge.marzo@bau.cat](mailto:jorge.marzo@bau.cat)

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1238-8703>

**ROC ALBALAT** (Barcelona, 1980) es diseñador, realizador audiovisual e investigador. Es miembro de Estampa, un colectivo de realizadores, programadores informáticos e investigadores que trabajan desde una aproximación arqueológica a las tecnologías audiovisuales. Ha realizado numerosos proyectos relacionados con herramientas de inteligencia artificial aplicadas a la imagen, seleccionados en convocatorias de investigación y producción. Entre estos, cabe destacar: *Bienal 2064. Los descartes* (Virreina, Bòlit, 2022-2023, en proceso); *Especies marcianas* para la exposición *Marte. El espejo rojo* (CCCB, 2021); la exposición *BCN 1965-1975. Una mirada desde la inteligencia artificial* (Castillo de Montjuic, 2021); *JANUS*, una instalación de Roc Parés en colaboración con Estampa (Arts Santa Mònica, 2021); *Smile! You are out of camera* (Getxophoto, 2020); *Términos y condiciones* (Becas OSIC, 2020); *Auspicios* (2019, adquirida por la Colección de Arte Banco Sabadell); *Deep Blue Rhapsody. Pedrals vs. El Mal Alumno* (Kosmopolis, 2019; galardonado con el Premio Lletra); *Me has hablado y te he dicho* (SWAB, 2019); y *El mal alumno. Pedagogía crítica para inteligencias artificiales* (Barcelona Producció, 2018).

Email: [roc.albalat@bau.cat](mailto:roc.albalat@bau.cat)