UNA MATRIZ HERIDA. GRIETAS DE LA CREATIVIDAD ARTIFICIAL

Un proyecto de *einaidea*
25 de abril - 16 de julio 2024

La exposición *Una matriz herida. Grietas de la creatividad artificial*, organizada por la plataforma *einaidea* en colaboración con la Universitat Politècnica de València, reúne a artistas, diseñadores y profesionales de la investigación artística para reflexionar sobre la colaboración entre agentes de la creatividad humana, redes neuronales, entes y entornos tecnológicos. *Una matriz herida* aborda el debate sobre la automatización creciente de los procesos creativos desde el punto de vista de sus grietas y espacios grises, de sus imposibilidades y límites, paradojas y fugas.

¿Cuánto cuerpo necesita una inteligencia artificial para poder legitimar culturalmente y justificar el sentido de sus producciones? ¿Cuánto del valor cultural es indisociable de la finitud, de la experiencia subjetiva y mortal del cuerpo vivo? Y, ¿cuánto pueden llegar a hibridarse nuestras prácticas –húmedas, risueñas, sangrantes– antes de quedar recalificadas o devaluadas por aquello que supuestamente las ayuda desde los entornos generativos sintéticos? El relato hegemónico en curso acerca del progreso de la IA narra el reemplazo, en ciertas zonas del imaginario, de lo que se conocía como "intuición" o "inspiración artística" por lo que ahora llamaríamos "capacidad generativa". En este trance, nos parece casi ineludible evaluar las perspectivas de cuantificación y automatización, parcial o total, del trabajo cognitivo y estético. En cualquiera de sus manifestaciones establecidas y reconocibles, la memoria de las artes se transmuta en inmensos datasets y la reflexión histórica se torna en *recombinación*. La emergencia de ideas se desencuerpa. Y así, la persistencia de las idiosincrasias constitutivas del trabajo artístico y de diseño se convierte en motivo de dudas y sospechas, formuladas tanto por quienes temen la pérdida del carácter personal y expresivo de sus obras –desde posturas que a veces nos hacen pensar en autodefensas neoluditas o en un incipiente "nacionalismo humano"[1]– como por quienes desearían externalizar –siguiendo intereses corporativos y extractivistas o ciertas nociones de eugenismo *tech*– completamente su producción y descentralizar radicalmente la economía autorial.

¿Deben considerarse los encuentros casuales, los traumas, los deseos no normativos, los caprichos, los accidentes y el ruido, como elementos clave de la investigación impulsada por el arte? En lugar de estudiar los productos de la creatividad artificial –como esas imágenes insulsas y efectistas que producen los diversos algoritmos generativos– queremos convocar el trabajo de artistas que se sitúan en el espacio intermedio, ambiguo, a veces indecidible, entre la producción analógica (es decir, indisociable de lo que llamamos cuerpo como aparato sensorial y motriz) y la creatividad asistida por redes neuronales artificiales. Trabajos que se sitúan entre la computación y la intimidad, que desafían a una u otra o dibujan sus posibles límites; que se radican entre el despliegue y la exploración de lo técnico y el repliegue que la reflexión crítica impone sobre los medios.

A medida que somos testigos de niveles cada vez más altos de rendimiento de la creatividad artificial, se consolida una dependencia más profunda de la computación para cualquier operación cognitiva y de producción estética. Esto afecta al acceso a la información y su pre-tratamiento y distribución; así como a la definición de rasgos estéticos de los objetos culturales, particularmente en los ámbitos de la generación de imágenes, el diseño de interfaces, la música… Asimismo, la computación avanzada ejerce una influencia notable en la valoración de impactos, a los cuales se asocian la gran mayoría de tomas de decisiones implicadas en la producción cultural. Como ha afirmado la escritora Tanya Anand: "Cuanto más trabaja un conductor de Uber, más rápido se vuelve redundante. Cuanto más informa un periodista, más rápido aprende un bot a escribir noticias. Cuantas más obras produzcan los artistas, más rápido un algoritmo de aprendizaje profundo puede imitar todas las formas de arte. Al hacer nuestro trabajo, estamos entrenando a la IA para reemplazarnos"[2].

Nos preguntamos sobre las interacciones persona-máquina y máquina-máquina en el espacio de la investigación artística, tanto en lo que esta tiene de académico como en lo que desborda el ámbito universitario y se desarrolla en el espacio público o los mercados del arte. En el marco de la universidad, las formas de cuantificación de los saberes se vuelven cada vez más dependientes de la tecnología. La investigación impulsada por el arte aparece, por su parte, como un campo cuyo progresivo reconocimiento institucional corre paralelo a importantes transformaciones en la noosfera. Estas transformaciones se convierten rápidamente en fuerzas estructurantes y sus protocolos buscan ávidamente penetrar la investigación artística, dar cuenta de su esencia cualitativa hipotéticamente irreductible, con objeto de alimentar cada vez mayores esperanzas de optimizar el ámbito de la formación.

La exposición *Una matriz herida* presenta una selección de obras de arte así como de documentos y materiales de investigación que señalan espacios que la tecnología generativa puede bordear pero no ocupar ni recubrir, grietas o manchas o, si se prefiere, heridas: expresiones de una matriz que es indisociable tanto de su fragilidad como de su imposibilidad de explicarse totalmente a sí misma. Se reconoce, se duele, goza, empatiza y, en esa medida, produce. En palabras del filósofo Ramon Amaro, ante la situación de avance acelerado de la IA "el rol de diseñadores o artistas es, de hecho, quizás simplemente permanecer fieles al rol de diseñadores o artistas, que es pura producción pero no en el sentido del capital sino en el sentido del ser"[3].

En ocasiones, las obras en *Una matriz herida* presentan procesos ayudados por o enredados con dispositivos de computación generativa, cuyos resultados escapan sin embargo a lo cuantificable (como la experiencia vital), lo computable (el valor de la emoción) o lo unívoco (un jadeo, un aullido). En otros casos, es la construcción de criterios ambiguos y patrones ficcionales la que se sitúa en zonas limítrofes de la computación, arrojando dudas hacia ella. Mientras que otras piezas muestran reflexiones críticas sobre el enredo de lo producible y lo reproducible, lo procesado y lo que procesa: ya sea la dificultad de los cuerpos humanos para habérselas con lo que la computación avanzada genera de desproporción respecto de nuestro habitar el mundo o nuestra capacidad cognitiva; ya sea la facilidad inherente de los cuerpos para seguir desbordando lo computable. *Una matriz herida. Grietas de la creatividad artificial* quiere expresar una urgencia colectiva y convocar a creadores, observadores y mediadores para abordar –aun de maneras oblicuas e irónicas– la problemática fascinación que produce la perspectiva de automatizar procesos experienciales y, en particular, la exteriorización del trabajo artístico respecto de lo que (aún denominamos) "cuerpos"[4].

M. C

1. Véase la documentación de la mesa redonda con la que concluyó la jornada "Creatividad humana e inteligencia artificial: ¿Simbiosis o parasitismo?" organizada por Eina Obra el 27 de septiembre de 2023, Barcelona. https://www.youtube.com/watch?v=FS80AJLNnjQ&list=PL3AbW1ci39FoauimSDp57BETJXcWH31R&index=7.

2. Tanya Anand, „Keywords", *Real Review*, no. 13, Invierno 2022, p. 57.

3. Ramon Amaro en conversación con Yuk Hui y Rana Dasgupta, "Designing for Intelligence", en *Atlas of Anomalous AI*, Londres, Ignota, 2020.

4. Jara Rocha y Femke Snelting, *Volumetric Regimes: material cultures of quantified presence*, Possible Bodies (ed.) , Open Humanites Press, 2022. http://volumetricregimes.xyz.

La exposición *Una matriz herida. Grietas de la creatividad artificial* se inaugura en el campus de la Universidad Politécnica de Valencia el 25 de abril, e incluye trabajos de artistas como Itziar Barrio, Zach Blas, Sarah Derat, Laia Estruch, Elisa Giardina Papa, John Menick, Katarina Petrović y Marc Vives, a los que se unen elementos de investigación elaborados por el equipo curatorial y de diseño del proyecto: Manuel Cirauqui, curador y director de *einaidea*; Rosa Lleó, co-curadora de la muestra; Mireia Molina Costa, Carmen Montiel y Alex Viladrich, investigadores y diseñadores de *einaidea*. En el proceso de investigación y desarrollo de *Una matriz herida* han participado igualmente, a lo largo de los últimos tres años, investigadores, artistas y diseñadores como Elena Bartomeu, Erick Beltrán, Jo Milne, Lluís Nacenta, Jara Rocha y Pep Vidal.

Artistas en la exposición

1. Itziar Barrio
and Dan and (when some small metal is spun), 2022
Vídeo 4K
15:25 min
Cortesía de la artista

La performer Candystore lee un guión generado usando un algoritmo (GPT-2, una forma de predecesora del ChatGPT) que imita un conjunto de textos del *Cyberfeminist Index*, algunos libros de poesía de Proyecto Gutenberg y un manuscrito propio. El vídeo deja ver cuan rápido la IA muestra su incoherencia y falta de comprensión de los matices de significado, aunque también cuestiona cómo esta puede ser una herramienta poderosa en un mundo de racionalidad opresora.

Itziar Barrio (Bilbao/Nueva York, 1976) es una artista multimedia que trabaja en torno de los contratos sociales y la construcción de realidades e identidades, explorando sus medios de producción e intercambio –el lenguaje, la economía, la tecnología, la clase social, los símbolos, el deseo, entre otros– como dispositivos de poder. A través de video, performance, escultura o gráfica, crea narrativas no lineales a partir de la deconstrucción de mitologías contemporáneas. Su trabajo ha sido expuesto en MACRO (Roma); PARTICIPANT INC (Nueva York); MACBA (Barcelona); Museo de Arte Contemporáneo de Belgrado; Museo del Banco de la República (Bogotá); Abrons Arts Center (Nueva York); Anthology Films Archives (Nueva York); Salzburger Kunstverein (Austria); tranzit (Rumanía); Matadero Madrid; ARTIUM (Vitoria-Gasteiz); y la Bienal de la Habana, entre otros.

2. Zach Blas
Contra-Internet, 2015-2018
Instalación con tres pantallas y estructura en vinilo
Cortesía del artista

De izquierda a derecha:
Inversion Practice #1: Constituting an Outside (Utopian Plagiarism), 2015
Vídeo monocanal, color, sonido
05:57 min
Nootropix's Dance. Excerpt from Jubilee 2033, 2017
Vídeo monocanal, color, sonido
04:00 min
Inversion Practice #3: Modeling Paranodal Space, 2016
Vídeo monocanal, color, sonido
03:02 min

La serie *Contra-Internet*, de la que se deriva esta instalación, se apropia de aproximaciones queer y feministas a la tecnología y la ciencia ficción para reanimar el pasado más progresista de las redes. Así, especula sobre formas de resistencia a Internet como espacio actualmente regido por fuerzas hegemónicas corporativas que detentan el control sobre el presente y el futuro próximo.

Zach Blas (West Virginia, 1981) es artista, cineasta y escritor cuya práctica aborda la materialidad de las tecnologías digitales a través del vídeo, la computación, la teoría, performance y ciencia ficción. Sus obras investigan las filosofías y los imaginarios que acechan en la inteligencia artificial, el reconocimiento biométrico, la vigilancia predictiva, la seguridad aeroportuaria, Internet y la guerra biológica. Ha participado en exposiciones y conferencias en Tate Modern (Londres); Walker Art Center (Minneapolis); la Bienal de Gwangju; Berlinale (Berlín); Matadero Madrid y ZKM (Karlsruhe), entre otras.

3. Laia Estruch
El sol em porta al cel, 2023
Litografía offset e impresión serigráfica a un color, edición de 60 unidades
Editado e impreso en el Taller de Creación Gráfica de Eina Bosc
Cortesía Fundació Eina

Este conjunto de impresiones constituyen un registro gráfico de varias performances de dos minutos llevadas a cabo por la artista sobre planchas de impresión fotosensibles. Tumbándose encima de estas placas, la artista llevo a cabo una serie de ejercicios vocales similares al canto. El tratamiento cromático de las impresiones hace pensar que estas también registraron la temperatura corporal de la performer, como si se tratase de huellas térmicas.

Laia Estruch (Barcelona,1981) es una artista cuya práctica se desarrolla en el marco de la performance y en el umbral de la escultura, enfatizando la voz como principal herramienta de trabajo: un dispositivo de experimentación que le permite explorar la oralidad y la escucha, así como el carácter performativo del lenguaje, mientras transita y habita las estructuras objetuales y arquitectónicas que ella misma diseña. Su trabajo se ha podido ver en Fundació Joan Brossa, (Barcelona); La Virreina Centre de la Imatge (Barcelona); Festival Grec / Creació i Museus (Barcelona); Festival Poesia i + (Caldes d'Estrac); Festival Sâlmon (Barcelona); Museu de Valls (Tarragona); Fundación Joan Miró, Espai13 (Barcelona); CentroCentro (Madrid); Fundación Botín, (2018); Museo Picasso (Barcelona); CA2M (Madrid); Chapelle des the Beaux-Arts (París); Antic Teatre (Barcelona); Teatro Pradillo (Madrid); Centro Párraga (Murcia); Fundación Antoni Tàpies (Barcelona); y MACBA (Barcelona), entre otros.

4. Sarah Derat
TURN HEART, TURN MY HEART, 2023
Vídeo
5:14 min en loop
Cortesía de la artista

La primera pantalla de esta instalación muestra imágenes de la colaboración con la coreógrafa Georgia Tegou, bailadas por Synne Maria Lundesgaard. Cada plano incorpora momentos de rendición y resistencia, tensión y resiliencia, testando los límites de lo físico. La segunda pantalla muestra un segmento de la retransmisión continua del Servicio Geológico de Estados Unidos del volcán Kilauea en Hawái. La obra pone en relación elementos físicos como la respiración y las fuerzas terrestres con la tecnología que se genera a partir de ellos.

Sarah Derat (París/Londres, 1984) trabaja entre la escultura, la instalación y las tecnologías digitales abordando particularmente las resonancias de la inteligencia artificial y automatización sobre el lenguaje, los sistemas cognitivos y la sociedad a través de la arqueología y la antropología. Su obra ha sido recientemente expuesta en Super Dakota (Bruselas); Miart (Milan); Liste Art Fair (Basilea); Castor (Londres); South London Gallery (Londres); Sónar D+ (Barcelona); FRIEZE (Londres), entre otras.

5. Elisa Giardina Papa
Technologies of Care, 2016
Instalación compuesta de vídeo HD, color, sonido, pelo sintético
24:47 min
Producida por Rhizome.org
Cortesía de la artista

El vídeo, compuesto por varios testimonios como el de un *coach* de citas online, una autora de cuentos de hadas, una diseñadora de uñas y una operadora telefónica, documenta las nuevas maneras en que lo afectivo es abordado hoy día como un servicio. La gestión de emociones, la compañía y el apoyo se subcontratan a través de plataformas digitales. Así, se superponen hasta confundirse cuestiones relacionales, psicológicas y económicas, como la empatía, la precariedad y el trabajo inmaterial.

Elisa Giardina Papa (Medicina, 1979) es una artista cuya práctica investiga el género, la sexualidad y el trabajo en relación con el capitalismo neoliberal y las fronteras del Sur Global. Su trabajo ha sido expuesto y proyectado en la 59ª Exposición Internacional de Arte de La Biennale di Venezia; MoMA's Modern Mondays (Nueva York); el Museo Whitney (Nueva York); Seoul Mediacity Biennale 2018; XVI Quadriennale di Roma; Flaherty (Nueva York); UnionDocs (Nueva York) e ICA Milano, entre otros. Ha dado conferencias en el Pembroke Center for Teaching and Research on Women (Brown University), el Institute for Gender, Sexuality and Feminist Studies (McGill University), y el Global Emergent Media Lab (Concordia University), entre otros.

6. John Menick
Actions Emotions Personality (How to Tell a Story), 2016
Set Up Potential Fight (How to Tell a Story), 2016
Set Up for a Conflict (How to Tell a Story), 2016
Conflict Setback (How to Tell a Story), 2016
Moment of Truth Climax (How to Tell a Story), 2016
Impresión con pigmento de grafito
Cortesía del artista

Esta serie de dibujos y obra gráfica toma como punto de partida diversos diagramas aparecidos en manuales de escritura de ficción, orientados a la producción de guiones para cine y televisión, novelas románticas, de ciencia ficción y de misterio. Publicados durante el siglo veinte en el marco de la industria del entretenimiento en Estados Unidos, estos gráficos tratan de esquematizar procesos complejos y flujos narrativos según patrones visuales que garanticen su eficiencia. Fuera de contexto, la brutal abstracción de estos los convierte en enigmáticos emblemas o en anagramas de estructuras inconscientes.

John Menick (Nueva York, 1976) es un artista y escritor que trabaja con la imagen en movimiento y los medios digitales. Su práctica toma forma en el ensayo, tanto escrito como cinematográfico, para abordar la ficción, la historia y la circulación de imágenes. Su arte visual y sus películas se han expuesto y proyectado en el MoMA (Nueva York); dOCUMENTA(13) (Kassel); el Festival Internacional de Cine de Rotterdam; Palais de Tokyo (París); CCA Wattis (San Francisco); y Artists Space (Nueva York). Sus ensayos y relatos han sido publicados por *Walther König* y han aparecido en *frieze*, *The Believer*, *Mousse Magazine*, *BOMB*, *Spike Art Quarterly*, *Art in America* y *Witte de With Review*, entre otras publicaciones.

7. Marc Vives
SSSSS, 2020
Vídeo monocanal
Cortesía del artista

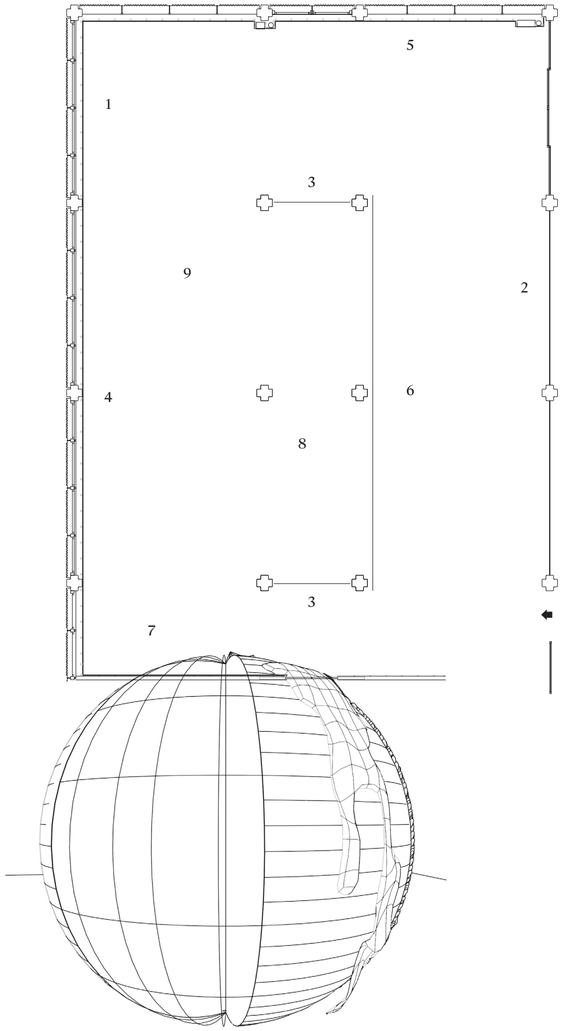
En el vídeo *SSSSS* (iniciales de arena, mar, sol, sexo y sangría en inglés), Marc Vives documenta una travesía a nado a lo largo de la Costa Brava. Mientras nada, Vives canta. El montaje de la pieza, realizado a partir del tratamiento algorítmico de los fragmentos filmados, crea una experiencia desconcertante y fragmentaria del paisaje. El resultado impide llevar a cabo tanto una observación pasiva del lugar como obtener una visión estable de este a partir de un punto de vista objetivo. Se genera así un registro multimodal de cohabitación acuática, una recomposición desencarnada de la experiencia performativa.

Marc Vives (Barcelona, 1978) canta y nada, entre las escénicas y las visuales. Trabaja con la materialidad de la voz en su potencialidad escultórica con el objetivo de infiltrarse en arquitecturas, paisajes y otres cuerpes y reformular un orden establecido. Ha mostrado su trabajo en Rogaland Kunstsenter (Stavanger); Redcat (Los Ángeles); etHALL (Barcelona); MACBA (Barcelona); Antic Teatre (Barcelona); CCEMX (Ciudad de México); Festival Grec (Barcelona); La Casa Encendida (Madrid); MUSAC (León); Collegium (Arévalo) o MAC PANAMÁ. Colabora con otres artistes, de 2002-2012 formó parte del dúo Bestué-Vives yendo a la Bienal de Venecia de 2009. Su ámbito de afectación excede la práctica artística y se dedica a la pedagogía, al comisariado o la gestión, buscando transformar colectivamente el modelo contextual. Recientemente ha comisariado el ciclo Secuencia, creado la Escuela de Voz y ha formado parte del equipo comisarial en La Capella, también dirige GRAF.cat desde 2013.

8. Katarina Petrović
Negative Poetry v.2.0: AI Color Theory, 2023
Instalación compuesta de vídeo, software a medida, puntales y pantallas
Cortesía de la artista

Esta instalación parte de un experimento con Open AI en el que se desarrolla un sistema donde 4096 colores (12-bit RGB) se relacionan con palabras de un diccionario en inglés. A partir de este método, se construye un diccionario que relaciona color-palabra usando la geometría del lenguaje y la complementariedad de los colores.

Katarina Petrović (Belgrado/La Haya) es una artista e investigadora que trabaja con el lenguaje, la computación y varios fenómenos físicos incluyendo sonido, luz, el vacío y radio. Crea sistemas e instalaciones modulares analógicas y digitales, utilizando medios como texto generativo, poesía, sonido, *software* y performance. Petrović detenta un MMus (Master of Music) de ArtScience Interfaculty, Real Conservatorio y Real Academia de las Artes de La Haya, y un MFA (Master of Fine Arts) de la Academia de Bellas Artes de Belgrado. Es investigadora adjunta al centro de investigación trans-disciplinario Leo Apostel, Vrije Universiteit en Bruselas, profesora invitada en la escuela de posgrado School of Thinking, VUB y en ArtScience Interfaculty de la Haya. Es co-iniciadora de la plataforma ArtScience Forum, la radio artística feminista Femkanje, y miembro del espacio de artistas Trixie The Hague.



9. *einaidea* x Manuel Cirauqui, Carmen Montiel, Mireia Molina Costa, Alex Viladrich
Una matriz herida: elementos documentales y de investigación, 2021-2024
Materiales diversos
Cortesía *einaidea*

einaidea es un proyecto de la Fundació Eina, Barcelona, para llevar la formación en arte y diseño más allá de sus zonas de confort. *einaidea* se plantea como suplemento crítico, máquina de reflexión estética en modo de exposición permanente y acelerador cognitivo. En estrecha colaboración con Eina Centre Universitari de Disseny i Art adscrito a la Universidad Autónoma de Barcelona, pero yendo también más allá de lo académico, *einaidea* opera a través de células de investigación llamadas cabinets: espacios de trabajo conceptualmente singulares y con objetivos tácticos definidos según sus agentes invitados. A nivel práctico, *einaidea* propone seminarios de trabajo, conferencias, performances y exposiciones en las que pueden involucrarse estudiantes y el público en general. Usando temporalidades y tipologías variables bajo un modelo colaborativo, *einaidea* quiere ser vehículo de propagaciones de toda índole: del pensamiento curatorial al meme; de la poética documental al gaming; del diseño de experiencia a la crítica aplicada. En definitiva, *einaidea* es un intensificador de búsquedas, abierto a todas.

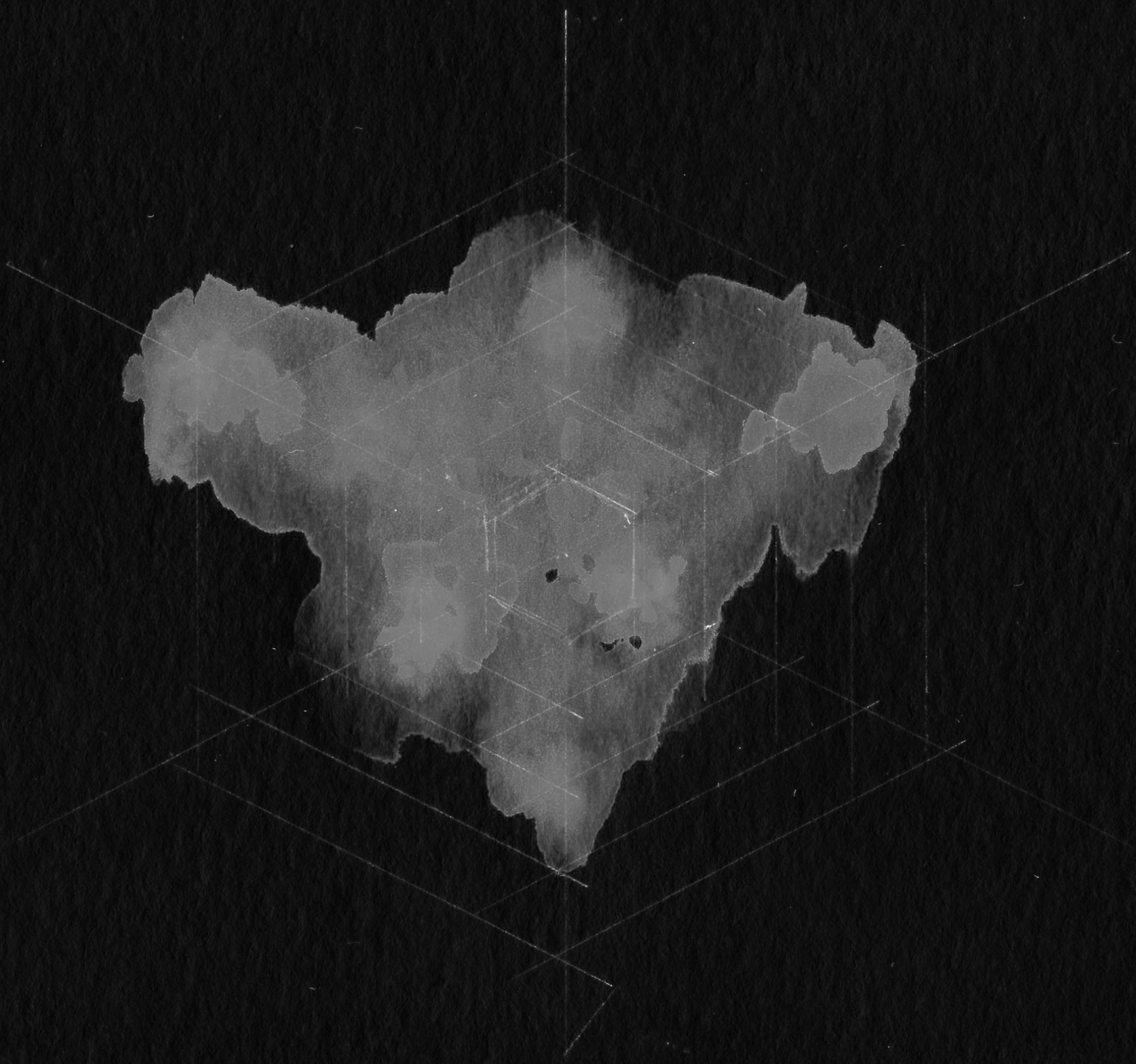
ORGANIZACIÓN Y COORDINACIÓN
Universitat Politècnica de València
Área de Acción Cultural del Vicerrectorado de Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad

EN COLABORACIÓN CON
Fundació Eina

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y CURADURÍA
Manuel Cirauqui y Rosa Lleó

EDICIÓN DE TEXTOS
Mireia Molina Costa

DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN VISUAL
Carmen Montiel y Alex Viladrich

© de los textos: *einaidea*
© de la imagen: *einaidea* x Carmen Montiel, *Estudio para Una matriz herida*, 2021

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
EINA Eina idea Fundació Eina Disseny Art Barcelona
Cátedra de Análisis y Prospectiva Audiovisual