UNA MATRIU FERIDA. CLIVELLES DE LA CREATIVITAT ARTIFICIAL

Un projecte d'*einaidea*

25 d'abril - 16 de juliol, 2024

L'exposició *Una matriu ferida. Clivelles de la creativitat artificial*, organitzada per la plataforma einaidea en col·laboració amb la Universitat Politècnica de València, reuneix a artistes, dissenyadores i professionals de la investigació artística per a reflexionar sobre la col·laboració entre la creativitat humana i xarxes neuronals, ens i entorns tecnològics. *Una matriu ferida* aborda el debat sobre l'automatització creixent dels processos creatius des del punt de vista de les seues esquerdes i espais grisos, de les seues impossibilitats i límits, paradoxes i fugues.

Quant de cos necessita una intel·ligència artificial per a poder legitimar culturalment i justificar el sentit de les seues produccions? Quant del valor cultural és indissociable de la finitud, de l'experiència subjectiva i mortal del cos viu? I fins a quin punt poden arribar a hibridar-se les nostres pràctiques–humides, rialleres, sagnants–abans de quedar requalificades o devaluades per tot allò que suposadament les ajuda des dels entorns generatius sintètics? El relat hegemònic en curs sobre el progrés de la IA narra la substitució, en certes zones de l'imaginari, del que es coneixia com a "intuïció" o "inspiració artística" pel que ara anomenaríem "capacitat generativa". En aquest trànsit, ens sembla gairebé ineludible avaluar les perspectives de quantificació i automatització, parcial o total, del treball cognitiu i estètic. En qualsevol de les seues manifestacions establertes i reconeixibles, la memòria de les arts es transmuta en immensos datasets i la reflexió històrica es torna recombinació. L'emergència d'idees es desencossa. I així, la persistència de les idiosincràsies constitutives del treball artístic i de disseny es converteix en motiu de dubtes i sospites, formulades tant per qui tem la pèrdua del caràcter personal i expressiu de les seves obres –des de postures que a vegades ens fan pensar en autodefenses neoludites o en un incipient "nacionalisme humà"[1]–com per qui desitjaria externalitzar –seguint interessos corporatius i extractivistes o certes nocions d'eugenisme *tech*– completament la seua producció i descentralitzar radicalment l'economia autoral.

S'han de considerar les trobades casuals, els traumes, els desitjos no normatius, els capritxos, els accidents i el soroll, com a elements clau de la investigació impulsada per l'art? En lloc d'estudiar els productes de la creativitat artificial –com aquelles imatges insulses i efectistes que produeixen els diversos algoritmes generatius– volem convocar el treball d'artistes que se situen en l'espai intermedi, ambigu, de vegades indecidible, entre la producció analògica (és a dir, indissociable d'allò que anomenem cos com a aparell sensorial i motriu) i la creativitat assistida per xarxes neuronals artificials. Treballs que se situen entre la computació i la intimitat, que desafien a una o altra o dibuixen els seus límits possibles; que radiquen entre el desplegament i l'exploració d'allò tècnic i el replegament que la reflexió crítica imposa sobre els mitjans.

A mesura que som testimonis de nivells cada vegada més alts de rendiment de la creativitat artificial, es consolida una dependència més profunda de la computació per a qualsevol operació cognitiva i de producció estètica. Això afecta tant a l'accés a la informació i en el seu pretractament i distribució; així com a la definició de trets estètics dels objectes culturals, particularment en els àmbits de la generació d'imatges, el disseny d'interfícies, la música… Igualment, la computació avançada exerceix una influència notable en la valoració d'impactes, als quals s'associen la gran majoria de preses de decisions implicades en la producció cultural. Com ha afirmat l'escriptora Tanya Anand: "Com més treballa un conductor d'Uber, més ràpid es torna redundant. Com més informa un periodista, més ràpid aprén un bot a escriure notícies. Com més obres produïsquen els artistes, més ràpid un algoritme d'aprenentatge profund pot imitar totes les formes d'art. En fer la nostra feina, estem ensenyant IA a substituir-nos"[2].

Ens preguntem sobre les interaccions persona-màquina i màquina-màquina en l'espai de la investigació artística, tant en el que aquesta té d'acadèmic com en allò que desborda l'àmbit universitari i es desenvolupa en l'espai públic o els mercats de l'art. En el marc de la universitat, les formes de quantificació dels sabers es tornen cada vegada més dependents de la tecnologia. La recerca impulsada per l'art apareix, per la seua banda, com un camp amb un progressiu reconeixement institucional que corre paral·lel a importants transformacions en la noosfera. Aquestes transformacions es converteixen ràpidament en forces estructurants i els seus protocols busquen àvidament penetrar la investigació artística, donar compte de la seua essència qualitativa hipotèticament irreductible, amb l'objectiu d'alimentar esperances cada vegada més grans d'optimitzar l'àmbit de la formació.

L'exposició *Una matriu ferida* presenta una selecció d'obres d'art, així com de documents i materials d'investigació, que assenyalen espais que la tecnologia generativa pot vorejar però no ocupar ni recobrir, esquerdes o taques o, si es prefereix, ferides: expressions d'una matriu que és indissociable tant de la seua fragilitat com de la seua impossibilitat d'explicar-se totalment a si mateixa. Es reconeix, es fa mal, gaudeix, empatitza i, en aquesta mesura, produeix. En paraules del filòsof Ramon Amaro, davant la situació d'avenç accelerat de la IA "el rol de dissenyadors o artistes és, de fet, potser simplement romandre fidels al rol de dissenyadors o artistes, que és pura producció però no en el sentit del capital sinó en el sentit de l'ésser"[3].

De vegades, les obres d'*Una matriu ferida* presenten processos ajudats per o enredats amb dispositius de computació generativa, els resultats dels quals escapen, tanmateix, a allò quantificable (com l'experiència vital), allò computable (el valor de l'emoció) o allò unívoc (un esbufec, un udol). En altres casos, és la construcció de criteris ambigus i patrons ficcionals la que se situa en zones limítrofes de la computació, llençant dubtes cap a ella. Mentre que altres peces mostren reflexions crítiques sobre l'embolic d'allò producible i reproduïble, allò processat i que processa: ja siga la dificultat dels cossos humans per a enfrontar-se amb allò que la computació avançada genera de desproporció respecte del nostre habitar el món o la nostra capacitat cognitiva; ja siga la facilitat inherent dels cossos per a seguir desbordant allò computable. *Una matriu ferida. Clivelles de la creativitat artificial* vol expressar una urgència col·lectiva i convocar agents creatives, observadores i mediadores per a abordar –fins i tot de maneres obliqües i irònicques– la problemàtica fascinació que produeix la perspectiva d'automatitzar processos experiencials i, en particular, l'exterioització del treball artístic respecte d'allò que (encara) anomenem "cossos"[4].

M. C

1. Veure la documentació de la taula rodona amb la qual va concloure la jornada "Creativitat humana i intel·ligència artificial: ¿Simbiosi o parasitisme?" organitzada per Eina Obra el 27 de setembre del 2023, Barcelona. https://www.youtube.com/watch?v=FS80AJLNniQ&list=PL3AbWIcj39FoaujmSDp57BtETJXcWH31R&index=7.

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

3. Ramon Amaro en conversa amb Yuk Hui i Rana Dasgupta, "Designing for Intelligence", a *Atlas of Anomalous AI*, Londres, Ignota, 2020, p. 68.

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

L'exposició *Una matriu ferida. Clivelles de la creativitat artificial* s'inaugura al campus de l'Universitat Politècnica de València el 25 d'abril, i inclou treballs d'artistes com Itziar Barrio, Zach Blas, Elisa Giardina Papa, Sarah Derat, Laia Estruch, John Menick, Katarina Petrović i Marc Vives, a les que s'uneixen elements de recerca elaborats per l'equip curatorial i de disseny del projecte: Manuel Cirauqui, curador i director d'*einaidea*; Rosa Lleó, co-curadora de la mostra; Mireia Molina Costa, Carmen Montiel i Alex Viladrich, investigadores i dissenyadores d'*einaidea*. En el procés de recerca i desenvolupament d'*Una matriu ferida* han participat igualment, al llarg dels últims tres anys, investigadores, artistes i dissenyadores com Elena Bartomeu, Erick Beltrán, Jo Milne, Lluís Nacenta, i Pep Vidal.

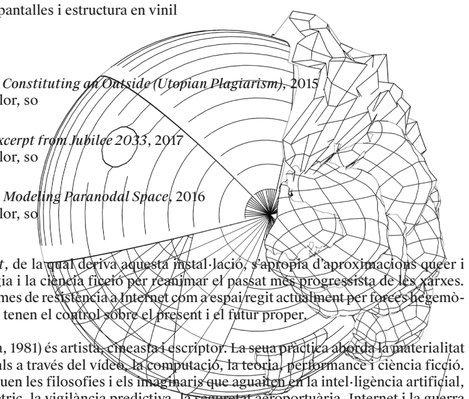
Artistes a l'exposició

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

La performer Candystore llegeix un guió generat usant un algoritme (GPT-2, una forma de predecessora del ChatGPT) que imita un conjunt de textos del *Cyberfeminist Index*, alguns llibres de poesia del *Projecte Gutenberg* i un manuscrit propi. El vídeo permet veure com de ràpid la IA mostra la seua incoherència i manca de comprensió dels matisos de significat, encara que també qüestiona com aquesta pot ser una eina poderosa en un món de racionalitat opressora.

Itziar Barrio (Bilbao/Nova York, 1976) és una artista multimèdia que treballa en torn dels contractes socials i la construcció de realitats i identitats, explorant els seus mitjans de producció i intercanvi –el llenguatge, l'economia, la tecnologia, la classe social, els símbols, el desig, entre d'altres– com a dispositius de poder. A través de vídeo, performance, escultura o gràfica, crea narratives no lineals a partir de la desconstrucció de mitologies contemporànies. El seu treball ha estat exposat a MACRO (Roma); PARTICIPANT INC (Nova York); MACBA (Barcelona); Museu d'Art Contemporani de Belgrad; Museu del Banc de la República (Bogotà); Abrons Arts Center (Nova York); Anthology Films Archives (Nova York); Salzburger Kunstverein (Àustria); tranzit (Romania); Matadero Madrid; ARTIUM (Vitòria-Gasteiz); i la Biennal de l'Havana, entre d'altres.

2. Zach Blas
Contra-Internet, 2015-2018
Instal·lació amb tres pantalles i estructura en vinil
Cortesia de l'artista



D'esquerra a dreta:

Inversion Practice #1: Constituting an Outside (Utopian Plagiarism), 2015
Vídeo monocanal, color, so
05:57 min

Nootropix's Dance. Excerpt from Jubilee 2033, 2017
Vídeo monocanal, color, so
04:00 min

Inversion Practice #3: Modeling Paranodal Space, 2016
Vídeo monocanal, color, so
03:02 min

La sèrie *Contra-Internet*, de la qual deriva aquesta instal·lació, s'apropia d'aproximacions queer i feministes a la tecnologia i la ciència ficció per reanimar el passat més progressista de les xarxes. Així, especula sobre formes de resistència a Internet com a espai/regit actualment per forces hegemòniques corporatives que tenen el control sobre el present i el futur proper.

Zach Blas (West Virginia, 1981) és artista, cineasta i escriptor. La seua pràctica aborda la materialitat de les tecnologies digitals a través del vídeo, la computació, la teoria, performance i ciència ficció. Les seues obres investiguen les filosofies i els imaginaris que aguaiten en la intel·ligència artificial, el reconeixement biomètric, la vigilància predictiva, la seguretat aeroportuària, Internet i la guerra biològica. Ha participat en exposicions i conferències a Tate Modern (Londres); Walker Art Center (Minneapolis); la Biennal de Gwangju; Berlinale (Berlín); Matadero Madrid i ZKM (Karlsruhe), entre d'altres.

3. Laia Estruch
El sol em porta al cel, 2023
Litografia offset i impressió serigràfica a un color, edició de 60 unitats
Editat i imprés al Taller de Creació Gràfica d'Eina Bosc
Cortesia Fundació Eina

Aquest conjunt d'impressions constitueixen un registre gràfic de diverses performances de dos minuts dutes a terme per l'artista sobre planxes d'impressió fotosensibles. Estirant-se damunt d'aquestes plaques, l'artista fa una sèrie d'exercicis vocals similars al cant. El tractament cromàtic de les impressions fa pensar que aquestes també van registrar la temperatura corporal de la performer, com si fossen empremtes tèrmiques.

Laia Estruch (Barcelona, 1981) és una artista amb una pràctica que es desenvolupa en el marc de la performance i al llindar de l'escultura, emfatitzant la veu com a principal eina de treball: un dispositiu d'experimentació que li permet explorar l'oralitat i l'escolta, així com el caràcter performatiu del llenguatge, mentre transita i habita les estructures objectuals i arquitectòniques que ella mateixa dissenya. La seua feina s'ha pogut veure a la Fundació Joan Brossa, (Barcelona); La Virreina Centre de la Imatge (Barcelona); Festival Grec / Creació i Museus (Barcelona); Festival Poesia i + (Caldes d'Estrac); Festival Sàlmon (Barcelona); Museu de Valls (Tarragona); Fundació Joan Miró, Espai13 (Barcelona); CentroCentro (Madrid); Fundació Botín, (2018); Museu Picasso (Barcelona); CA2M (Madrid); Chapelle des the Beaux-Arts (París); Antic Teatre (Barcelona); Teatro Pradillo (Madrid); Centro Párraga (Múrcia); Fundació Antoni Tàpies (Barcelona); i MACBA (Barcelona), entre d'altres.

4. Sarah Derat
TURN HEART, TURN MY HEART, 2023
Vídeo
5:14 min en loop
Cortesia de l'artista

La primera pantalla d'aquesta instal·lació mostra imatges de la col·laboració amb la coreògrafa Georgia Tegou, ballades per Synne Maria Lundesgaard. Cada pla incorpora moments de rendició i resistència, tensió i resiliència, testejant els límits d'allò físic. La segona pantalla mostra un segment de la retransmissió contínua del Servei Geològic dels Estats Units del volcà Kilauea a Hawaii. L'obra posa en relació elements físics, com la respiració i les forces terrestres, amb la tecnologia que es genera a partir d'aquests.

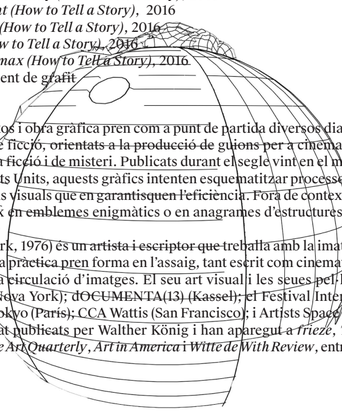
Sarah Derat (París/Londres, 1984) treballa entre l'escultura, la instal·lació i les tecnologies digitals, abordant particularment les ressonàncies de la intel·ligència artificial i l'automatització sobre el llenguatge, els sistemes cognitius i la societat a través de l'arqueologia i l'antropologia. La seua obra ha estat recentment exposada a Super Dakota (Brussel·les); Miart (Milà); Liste Art Fair (Basilea); Castor (Londres); South London Gallery (Londres); Sónar D+ (Barcelona); FRIEZE OVR (Londres), entre d'altres.

5. Elisa Giardina Papa
Technologies of Care, 2016
Instal·lació composta de vídeo HD, color, so, cabell sintètic
24:47 min
Produïda per Rhizome.org
Cortesia de l'artista

Aquest vídeo, compost per diversos testimonis, com el d'un coach de cites online, una autora de contes de fades, una dissenyadora d'ungles i una operadora telefònica, documenta les noves maneres en què allò afectiu és abordat avui en dia com un servei. La gestió d'emocions, la companyia i el suport se subcontracten a través de plataformes digitals. Així, qüestions relacionals, psicològiques i econòmiques, com l'empatia, la precarietat i el treball immaterial se superposen fins a confondre's.

Elisa Giardina Papa (Medicina, 1979) és una artista el treball de la qual investiga el gènere, la sexualitat i el treball en relació amb el capitalisme neoliberal i les fronteres del Sud Global. La seua obra ha estat exposada i projectada a la 59a Exposició Internacional d'Art de La Biennale di Venezia; MoMA's Modern Mondays (Nova York); el Museu Whitney (Nova York); Seoul Mediacity Biennale 2018 (Seül); XVI Quadriennale di Roma; Flaher (Nova York); UnionDocs (Nova York) i ICA Milano, entre d'altres. Ha impartit conferències al Pembroke Center for Teaching and Research on Women (Brown University), l'Institute for Gender, Sexuality and Feminist Studies (McGill University), i el Global Emergent Media Lab (Concordia University), entre d'altres.

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
Impressió amb pigment de grafit
Cortesia de l'artista



Aquesta sèrie de dibuixos i obra gràfica pren com a punt de partida diversos diagrames apareguts en manuals d'escriptura de ficció, orientats a la producció de guions per a cinema i televisió, novel·les romàntiques, de ciència ficció i de misteri. Publicats durant el segle vint en el marc de la indústria de l'entreteniment als Estats Units, aquests gràfics intenten esquematitzar processos complexos i fluxos narratius segons patrons visuals que en garantisquen l'eficiència. Fora de context, la brutal abstracció d'aquests els converteix en emblemes enigmàtics o en anagrames d'estructures inconscients.

John Menick (Nueva York, 1976) és un artista i escriptor que treballa amb la imatge en moviment i els mitjans digitals. La seua pràctica pren forma en l'assaig, tant escrit com cinematogràfic, per abordar la ficció, la història i la circulació d'imatges. El seu art visual i les seues pel·lícules s'han exposat i projectat al MoMA (Nova York); dOCUMENTA(13) (Kassel); el Festival Internacional de Cine de Rotterdam; Palais de Tokyo (París); CCA Wattis (San Francisco); i Artists Space (Nova York). Els seus assaigs i relats han estat publicats per Walther König i han aparegut a *frieze*, *The Believer*, *Mousse Magazine*, *BOMB*, *Spike Art Quarterly*, *Art in America* i *Witte de With Review*, entre altres publicacions.

7. Marc Vives
SSSSS, 2020
Vídeo monocanal
Cortesia de l'artista

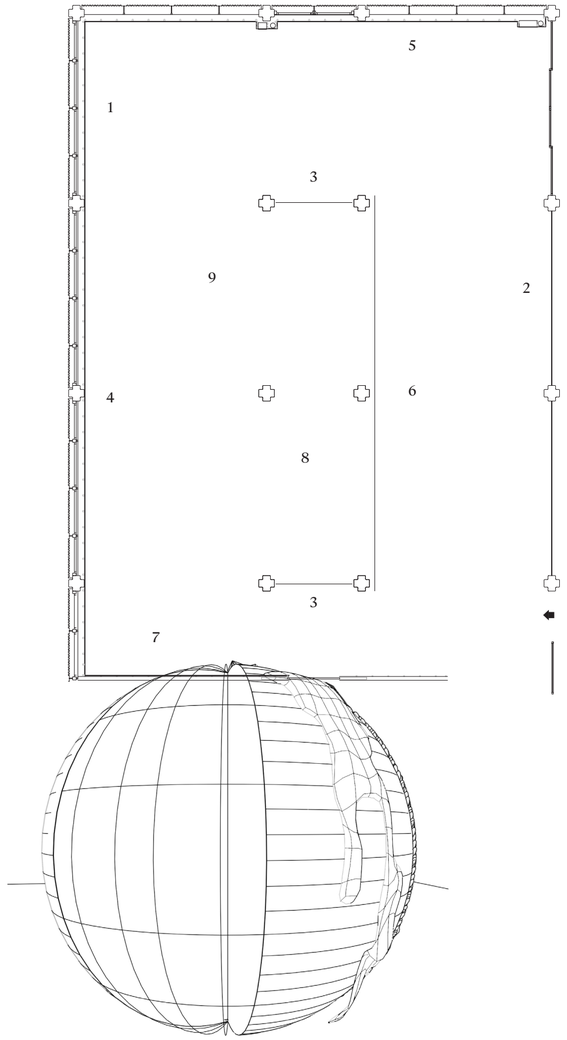
En el vídeo *SSSSS* (inicials de sorra, mar, sol, sexe i sangria en anglès), Marc Vives documenta una travessia nedant al llarg de la Costa Brava. Mentre nada, Vives canta. El muntatge de la peça, fet a partir del tractament algorítmic dels fragments filmats, crea una experiència desconcertant i fragmentària del paisatge. El resultat impedeix dur a terme tant una observació passiva del lloc com obtenir-ne una visió estable a partir d'un punt de vista objectiu. Es genera un registre multimodal de cohabitació aquàtica, una recomposició desencarnada de l'experiència performativa.

Marc Vives (Barcelona, 1978) canta i neda, entre les escèniques i les visuals. Treballa amb la materialitat de la veu en la seua potencialitat escultòrica, amb l'objectiu d'infiltrar-se en arquitectures, paisatges i altres cosses i reformular un ordre establert. Ha mostrat la seua obra a Rogaland Kunstsenter (Stavanger); Redcat (Los Angeles); etHALL (Barcelona); MACBA (Barcelona); Antic Teatre (Barcelona); CCEMX (Ciutat de Mèxic); Festival Grec (Barcelona); La Casa Encendida (Madrid); MUSAC (León); Collegium (Arévalo) o MAC PANAMÀ. Col·labora amb altres artistes i del 2002-2012 va formar part del dúo Bestué-Vives anant a la Bienal de Venècia del 2009. El seu àmbit d'afectació excedeix la pràctica artística i es dedica a la pedagogia, al comissariat o a la gestió, buscant transformar col·lectivament el model contextual. Recentment, ha comissariat el cicle Seqüencia, creat l'Escola de Veu i ha format part de l'equip comissarial a La Capella, també dirigeix GRAF.cat des del 2013.

8. Katarina Petrović
Negative Poetry v.2.0: AI Color Theory, 2023
Instal·lació composta de vídeo, software a mida, puntals i pantalles
Cortesia de l'artista

Aquesta instal·lació parteix d'un experiment amb Open AI on es desenvolupa un sistema on 4096 colors (12-bit RGB) es relacionen amb paraules d'un diccionari en anglés. A partir d'aquest mètode, es construeix un diccionari que relaciona color-paraula usant la geometria del llenguatge i la complementarietat dels colors.

Katarina Petrović (Belgrat/La Haia) és una artista i investigadora que treballa amb el llenguatge, la computació i diversos fenòmens físics, incloent so, llum, el buit i la ràdio. Crea sistemes i instal·lacions modulars analògiques i digitals, utilitzant mitjans com text generatiu, poesia, so, software i performance. Petrović té un MMus (Master of Music) d'ArtScience Interfaculty, Real Conservatori i Real Acadèmia de les Arts de La Haia, i un MFA (Master of Fine Arts) de l'Acadèmia de Belles Arts de Belgrat. És investigadora adjunta al centre d'investigació trans-disciplinari Leo Apostel, Vrije Universiteit a Brussel·les, professora convidada a l'escola de postgrau School of Thinking, VUB i a ArtScience Interfaculty de La Haia. És co-iniciadora de la plataforma ArtScience Forum, la ràdio artística feminista Femkanje, i membre de l'espai d'artistes Trixie The Hague.



9. *einaidea* x Manuel Cirauqui, Carmen Montiel, Mireia Molina Costa, Alex Viladrich
Una matriu ferida: elements documentals i d'investigació, 2021-2024
Materials diversos
Cortesia *einaidea*

einaidea és un projecte de la Fundació Eina, Barcelona, per dur a terme la formació en art i disseny més enllà de les seues zones de confort. *einaidea* es planteja com a suplement crític, màquina de reflexió estètica en mode d'exposició permanent i accelerador cognitiu. En estreta col·laboració amb Eina Centre Universitari de Disseny i Art adscrit a la Universitat Autònoma de Barcelona, però també més enllà d'allò acadèmic, *einaidea* opera a través de cèl·lules d'investigació anomenades cabinets: espais de treball conceptualment singulars i amb objectius tàctics definits segons els seus agents convidats. A nivell pràctic, einaidea proposa seminaris de treball, conferències, performances i exposicions en les quals poden involucrar-se estudiants i el públic en general. Utilitzant temporalitats i tipologies variables sota un model col·laboratiu, *einaidea* vol ser vehicle de propagacions de tota mena: del pensament curatorial al meme; de la poètica documental al gaming; del disseny d'experiència a la crítica aplicada. En definitiva, *einaidea* és un intensificador de recerques, obert a totes.

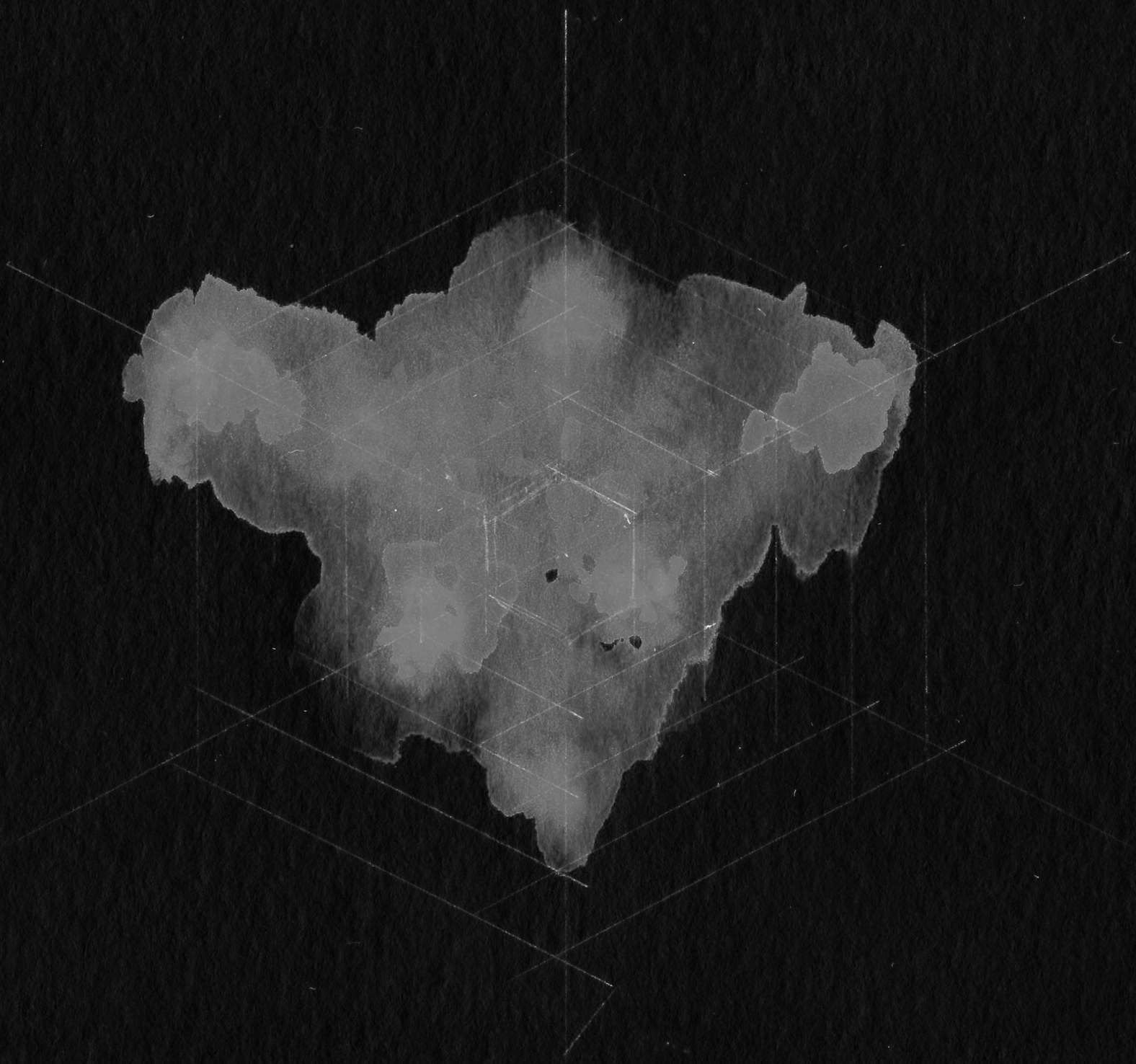
ORGANITZACIÓ I COORDINACIÓ
Universitat Politècnica de València
Área de Acción Cultural del Vicerrectorado de Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad

AMB LA COL·LABORACIÓ DE
Fundació Eina

DIRECCIÓ ARTÍSTICA I CURADURIA
Manuel Cirauqui i Rosa Lleó

EDICIÓ DE TEXTOS
Mireia Molina Costa

DISSENY GRÀFIC I PRODUCCIÓ VISUAL
Carmen Montiel i Alex Viladrich

© dels textos: *einaidea*
© de la image: *einaidea* x Carmen Montiel, *Study for A wounded matrix*, 2021

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