



presente
continuo
org

PENSAR CON MÁQUINAS: SOBRE OBSOLESCENCIA, IMAGINACIÓN CRÍTICA Y ARTE CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Por Lucía Stubrin

Fundación Williams, Fundación Bunge y Born
Con la participación de Fundación Andreani



FUNDACIÓN
BUNGE Y BORN

ORGANIZAN

FUNDACIÓN
WILLIAMS

FUNDACIÓN
ANDREANI

PARTICIPA

PENSAR CON MÁQUINAS: SOBRE OBSOLESCENCIA, IMAGINACIÓN CRÍTICA Y ARTE CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Por Lucía Stubrin

Fundación Williams, Fundación Bunge y Born
Con la participación de Fundación Andreani

Bitácora del seminario de Oscar Santillán en el Programa Presente Continuo 2024

1. Un comienzo lleno de preguntas

El seminario coordinado por Oscar Santillán no comenzó con una clase ni con un recorrido. Comenzó con una pausa. Con un silencio que abría espacio para las preguntas. ¿Debemos usar la inteligencia artificial? ¿Para qué usarla? ¿Aporta algo la IA a la producción artística?

Lo que en principio parecía un taller sobre herramientas digitales terminó siendo una discusión profunda sobre cómo habitamos el presente. Sobre qué significa crear en un mundo gobernado por algoritmos que no entendemos, y sobre cómo pensar la fragilidad del arte en una época donde todo se acelera hasta volverse inasible.

El taller se estructuró en dos jornadas intensivas bajo el título *Metaversos cognitivos: del mundo físico al mundo virtual*. Durante el primer día realizamos ejercicios de atención sensorial y registro del entorno, incluyendo una caminata por el barrio de La Boca, donde se trabajó en la producción de audioguías sonoras y descriptivas, basadas en recorridos azarosos que partían de la observación. Cada becario/a realizó la suya y, en una segunda instancia, fueron intercambiadas entre los 25 participantes para vivir la experiencia creada por otro/a desde un lugar receptivo. De este modo, se puso a prueba la capacidad sinestésica de orientación al mismo tiempo que se puso a prueba un ejercicio creativo que debía llevarnos hacia un destino específico (algo que, en muchos casos, no sucedió, pero que permitió pensar el error como indicio de un proceso artístico alternativo).



En el segundo día, esos materiales fueron utilizados como insumos para construir una pieza audiovisual colectiva, empleando programas de inteligencia artificial como ChatGPT-4, Midjourney, Runway Gen-2 y Adobe Premiere. La idea no fue sólo experimentar con herramientas, sino pensar críticamente los procesos de traducción entre percepción, máquina y lenguaje.

Durante el debate de cierre en Fundación Andreani, Santillán volvió una y otra vez a esas preguntas, sin dar respuestas. Las dejó circular como si fueran parte de un ejercicio necesario, no para resolver sino para tensionar. Para muchos de nosotros, fue difícil responder en el momento. Cansancio, información acumulada, incertidumbre. Y sin embargo, las preguntas quedaron latiendo más allá de la sesión, exigiendo otro tiempo para pensar, para reescribir la experiencia y organizar el caos.

2. Entre la fascinación y el desborde: el cuerpo y la caja negra

Nadie discute la potencia de la IA como herramienta. Las imágenes que produce son impactantes. Tienen brillo, nitidez, una precisión técnica que puede llegar a abrumar. Son imágenes diseñadas para seducir a una velocidad incompatible con los ritmos del pensamiento. Hay en ellas algo de espectáculo, algo de truco hipnótico, algo de síntoma. Y sin embargo, una vez pasada la fascinación inicial, surge el ruido. ¿Qué estamos mirando? ¿Qué parte de nuestro deseo fue interceptada para que estas imágenes se parezcan tanto a lo que creemos desear?

En este sentido, la estética de la IA –como nuevo régimen visual– impone una lógica de percepción que no puede desligarse de su contexto: la economía de la atención, la productividad digital, la obsolescencia acelerada. Hacer arte con IA no es inocente. Hacerlo sin interrogar sus condiciones técnicas, políticas, simbólicas, tampoco lo es.

Una compañera durante el intercambio lo dijo con claridad: *“la IA se cuele en nuestras conversaciones de Zoom sin que la reconozcamos”* (Bitácora colectiva, cierre del seminario). Se infiltra en los sistemas de recomendación, en los filtros de imagen, en los correos automáticos, en los textos que escribimos. No se trata entonces de decidir si vamos a usarla o no. Se trata de darnos cuenta de que ya estamos usándola. Y de que ya nos está usando.

La IA, como muchas de las tecnologías digitales, funciona como una caja negra. No sabemos bien cómo produce lo que produce. Apenas entendemos sus interfaces. Y eso nos aleja del saber material, del conocimiento corporal que durante siglos definió el vínculo entre arte y técnica.

Hubo un tiempo –no tan lejano– en que los artistas conocían las herramientas con las que trabajaban. Sabían qué madera usar, cómo tensar un lienzo, qué

pigmento mezclar con qué solvente. Hoy, muchos artistas que trabajan con IA no tienen idea de cómo se programan esos sistemas, qué datos los alimentan, quién diseñó sus límites.

Esta distancia no es sólo técnica: es conceptual. Es política. Porque cuando no sabemos cómo funciona una herramienta, tampoco sabemos cómo nos está formando. Cuáles son los gestos que elimina. Cuáles los modos de creación que silencia.

El seminario, al hacernos producir imágenes, textos y videos con herramientas de IA, nos enfrentó a esta tensión. ¿Qué parte de nuestro hacer estamos tercerizando? ¿Qué se pierde cuando todo se automatiza? ¿Cuál es el rol del artista en medio de este paisaje maquínico?



3. Derivas en los proyectos artísticos

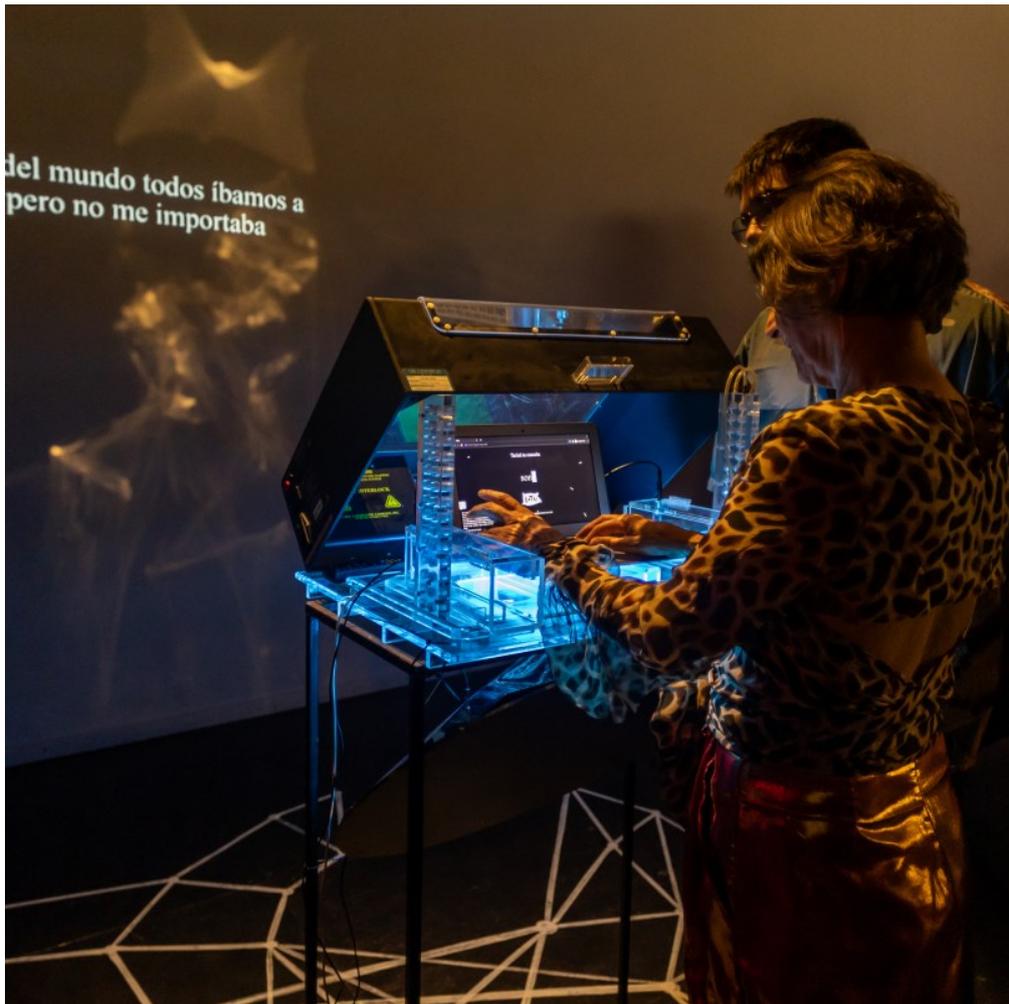
Entre los cinco grupos de trabajo del Programa Presente Continuo 2024, todos atravesaron en mayor o menor medida los interrogantes abiertos por el seminario de Oscar Santillán. Sin embargo, dos de ellos –los grupos 2 y 5– abordaron de manera más directa las problemáticas vinculadas a la inteligencia artificial, tanto desde el uso explícito de herramientas digitales como desde una reflexión conceptual sostenida sobre las condiciones contemporáneas de producción tecnológica. A continuación, se presentan brevemente sus propuestas.

Grupo 2 – *BotU. Tan fantástico como imperfecto*

La instalación *BotU* se presenta como un dispositivo vegetal, sensible, onírico. Está entrenado para soñar. No para optimizar, no para producir, no para resolver. Una IA diseñada para imaginar desde la diferencia.

El espacio que construye combina elementos visuales, escultóricos y performativos. Es un lugar donde lo biológico y lo artificial se funden sin jerarquía. *BotU* no imita lo humano, ni busca reemplazarlo. Es una especie de criatura inconsciente, que habita el terreno del delirio sin necesidad de justificación.

A través de este proyecto, el grupo problematizó la lógica productivista de las tecnologías actuales. ¿Y si en vez de trabajar, la máquina pudiera simplemente descansar? ¿Y si en vez de responder, pudiera soñar? La propuesta invita a pensar un uso poético de la IA, descentrado, improductivo, pero generador de afectos, extrañezas y posibilidades.

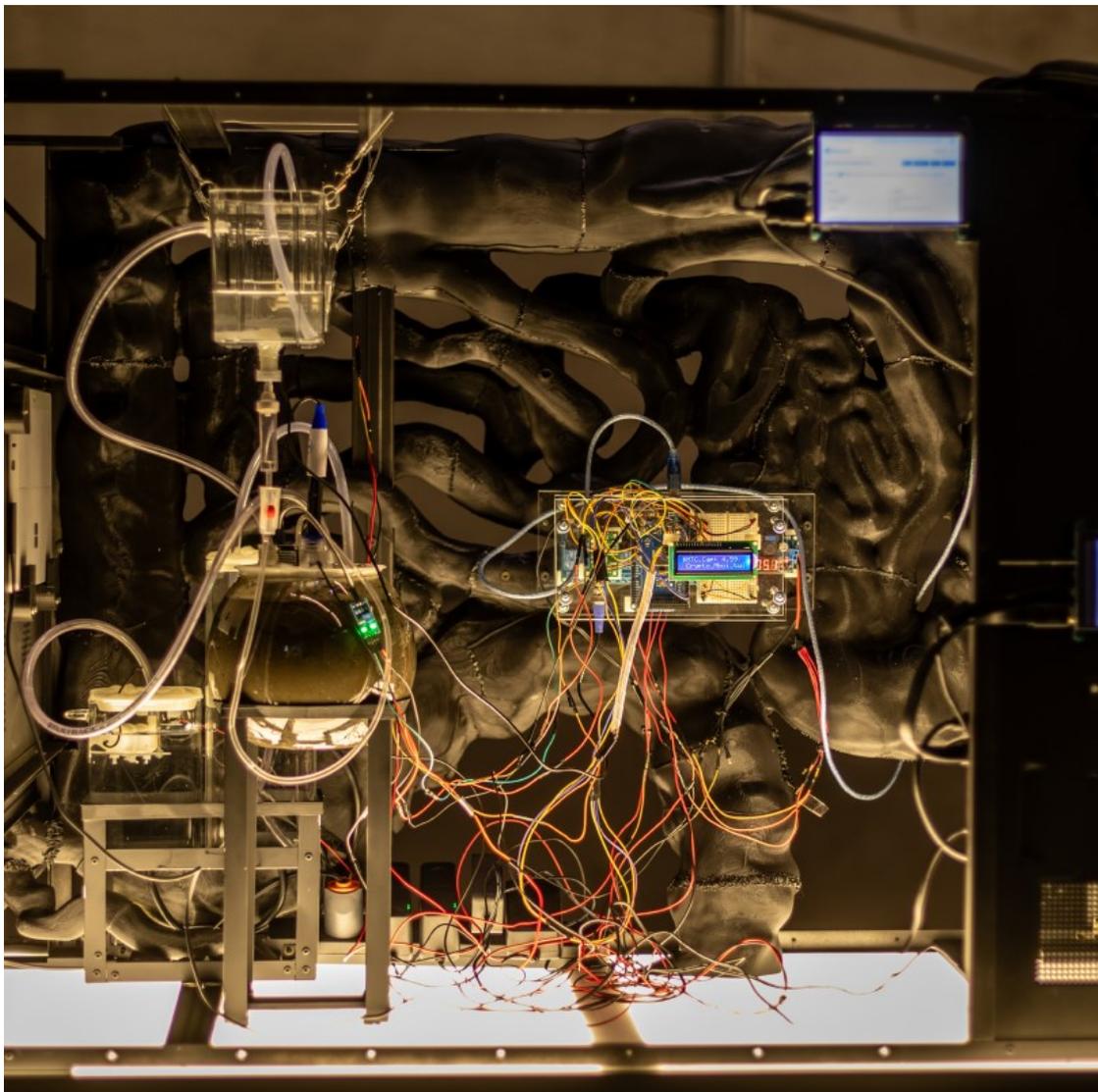


Grupo 5 – *RCN_5. Un expediente de arqueología invertida*

RCN_5 se despliega como una instalación multimedial y sistémica que documenta un futuro posthumano. Una cápsula bio-maquínica –conformada por bacterias, plantas, código y material electrónico– aparece en escena como si fuera enviada desde un tiempo que aún no existe, pero que ya nos conoce. La obra explora los bordes entre arte, ciencia y política. Se sitúa en la cuenca del Riachuelo, evocando tensiones ecológicas y corporativas. Allí, un organismo híbrido revela el accionar de una empresa ficticia que transforma desechos cloacales en biocombustible. La pieza se completa con la invención de una criptomoneda, vinculada a las unidades de energía recuperadas del proceso, como metáfora crítica del valor en el capitalismo residual.

RCN_5 desafía la separación entre naturaleza y cultura, proponiendo una lectura compleja del territorio como espacio vivo, contaminado y tecnológicamente intervenido. En sus flujos de datos y barro, la obra activa preguntas sobre la memoria de los desechos, la ética de lo no humano y el arte como instrumento para fabular futuros posibles.

Este proyecto artístico contó con el asesoramiento de diversos especialistas: Juan Coronel (realizador asistente); Luciana Paoletti (bioquímica), Claudio Palma (jurídica), Boris.borg (técnica).



6. Cierre: la pregunta por el tiempo y el valor de la imaginación crítica

Si hay algo que este seminario obligó a pensar es la relación entre arte y tiempo. No el tiempo cronológico, ni el tiempo histórico, sino ese otro tiempo que se activa cuando algo insiste, persiste o se desvanece.

Hoy, es más fácil recuperar una obra hecha hace siglos en papel, madera o textil que una realizada hace cinco años con tecnología digital. Las obras producidas con herramientas mainstream –pendrives, softwares privativos, formatos efímeros– ya son, muchas veces, inaccesibles. No por censura ni por destrucción: simplemente por obsolescencia. Porque las tecnologías que las originaron dejaron de existir, porque los dispositivos que las contenían ya no pueden ser abiertos. El archivo digital es frágil, discontinuo, vulnerable.

Entonces, ¿cómo pensar una obra que quiera dialogar con el arte del pasado y del futuro, si las herramientas que usamos para hacerla no están pensadas para durar? ¿Qué estrategias podemos imaginar para garantizar cierta forma de cuidado, de memoria, de persistencia?

En este punto, el seminario habilitó una preocupación que es técnica, sí, pero también poética: la necesidad de imaginar una arqueología futura de nuestras propias prácticas. No para encerrarnos en la nostalgia ni para evadir el presente, sino para recordar que el arte tiene una dimensión temporal que excede a su función de impacto inmediato. Que una obra también es un puente entre lo que pasó y lo que vendrá.

Hoy, en un mundo donde la IA se vuelve estándar de producción, es urgente recordar que la imaginación crítica también es una tecnología. Que pensar distinto, habitar los márgenes, hacer preguntas sin respuesta, es parte del trabajo artístico. Nos recordó que el arte, incluso cuando trabaja con sistemas complejos, no está obligado a volverse técnico. Que su potencia no está en dominar la herramienta, sino en desviarla. Torcerla. Hacerla decir lo que no estaba previsto.

